

Final Fantasy V Advance FAQ/Walkthrough (Italian)

by Spanettone

Updated on Apr 20, 2020

GUIDA A FINAL FANTASY V ADVANCE
versione 1.0

gioco : FINAL FANTASY V ADVANCE
sistema : Game Boy Advance
tipo : Gioco di Ruolo
prodotto: SQUARE ENIX

05/08/2019 ---> inizio stesura del documento
20/04/2020 ---> fine stesura del documento

123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789

```
+-----+
| PDPWriter |
| Copyright 2019 - 2020 Spanettone Inc |
| |
| http://spanettone.altervista.org |
| spanettone@yahoo.it |
| |
| ALL RIGHTS RESERVED |
+-----+
```

Contenuto del documento GUIDA A FINAL FANTASY V ADVANCE

=====	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]
Mezzi di trasporto		[@03MZ]
Consigli vari		[@03CV]
=====	4) LAVORI & ABILITÀ	
Introduzione		[@04IA]
Alchimista		[@04AL]
Artigliere		[@04AR]
Ballerino		[@04BA]
Bardo.		[@04BR]
Berserker		[@04BE]
Cavaliere		[@04CA]
Cronomago		[@04CM]
Domatore.		[@04DO]
Dragone		[@04DR]
Geomante.		[@04GE]
Gladiatore		[@04GL]
Invoker		[@04IN]
Ladro.		[@04LD]
Mago Bianco.		[@04MB]

Mago Blu	[@04MU]
Mago Nero	[@04MN]
Mago Rosso	[@04MR]
Mimo	[@04MI]
Monaco	[@04MO]
Necromante	[@04NE]
Ninja	[@04NI]
Oracolo	[@04OR]
Paladino	[@04PA]
Ranger	[@04RA]
Samurai	[@04SA]
Tuttofare	[@04TU]
Riepilogo	[@04RI]

===== 5) PERSONAGGI

Caratteristiche	[@05CA]
Crescita dei personaggi	[@05CP]

===== 6) TECNICHE

Introduzione	[@06TE]
Tecniche degli !Animali	[@06AN]
Magie di tipo !Arti nere	[@06AR]
Magie di tipo !Bianca	[@06BI]
Magie di tipo !Blu	[@06BL]
Tecniche del !Canto	[@06CA]
Attacchi del !Combina	[@06CO]
Tecniche del !Condanna	[@06CN]
Tecniche del !Gaia	[@06GA]
Magie di tipo !Invoca	[@06IN]
Tecniche della !Magilama	[@06MA]
Combinazioni per il !Mescola	[@06ME]
Magie di tipo !Nera	[@06NE]
Tecniche del !Patto	[@06PA]
Tecniche della !Predizione	[@06PR]
Magie di tipo !Tempo	[@06TM]
Magie d'Oggetto	[@06MO]

===== 7) SOLUZIONE

Introduzione	[@07SL]
------------------------	---------

>>>> MONDO 1 - IL SIGILLO DEI CRISTALLI

Capitolo 01: Un ragazzo ed il suo chocoboMeteorite di Tycoon	[@7C01]
Capitolo 02: L'unica naveCovo dei pirati	[@7C02]
Capitolo 03: Nozioni di baseTule	[@7C03]
Capitolo 04: La forza dei CristalliTempio dell'Aria	[@7C04]
Capitolo 05: L'inizio del viaggioCovo dei pirati	[@7C05]
Capitolo 06: Agguato marinoCanale Tolna	[@7C06]
Capitolo 07: Le illusioni del passatoCimitero navale	[@7C07]
Capitolo 08: Non via mare, non via terraCarwen	[@7C08]
Capitolo 09: Una coppia di bracconieriMonte Nord	[@7C09]
Capitolo 10: Ritorno a casaCastello Tycoon	[@7C10]
Capitolo 11: Il regno dell'acquaWalz	[@7C11]
Capitolo 12: Un altro arrivoCastello Walz	[@7C12]
Capitolo 13: Il secondo CristalloTorre di Walz	[@7C13]
Capitolo 14: La terra del fuocoKarnak	[@7C14]
Capitolo 15: La dea del ghiaccioCastello Walz	[@7C15]
Capitolo 16: Un'oscura presenzaNave a calore	[@7C16]
Capitolo 17: Corsa contro il tempoCastello Karnak	[@7C17]
Capitolo 18: Via liberaKarnak	[@7C18]
Capitolo 19: Il giovane studiosoBiblioteca degli Antichi	[@7C19]

Capitolo 20: Vita da navigatoriPer mare.	[@7C20]
Capitolo 21: La città dei discendentiJakol.	[@7C21]
Capitolo 22: La strada dei teschiGrotta di Jakol	[@7C22]
Capitolo 23: Il tonante.Istoria	[@7C23]
Capitolo 24: Dal mare al cieloIsola di Mezzaluna	[@7C24]
Capitolo 25: A casa di BartzLix	[@7C25]
Capitolo 26: Il mare di sabbiaD. delle sabbie danzanti	[@7C26]
Capitolo 27: Una verità sfuggenteGohn	[@7C27]
Capitolo 28: La base segretaCatapulta	[@7C28]
Capitolo 29: Conti in sospenso.	-- intermezzo --	[@7C29]
Capitolo 30: Roccia potenteMeteorite di Tycoon	[@7C30]
Capitolo 31: L'ultimo CristalloRovine di Ronka	[@7C31]
Capitolo 32: La strada per un altro mondo.	.Meteoriti	[@7C32]

>>>> MONDO 2 - LO STREGONE EXDEATH

Capitolo 33: Notte pericolosa.Isola di arrivo	[@7C33]
Capitolo 34: Missione di salvataggioCastello Exdeath	[@7C34]
Capitolo 35: Una dura battagliaPonte magno.	[@7C35]
Capitolo 36: Terre selvaggeLegor.	[@7C36]
Capitolo 37: Il sentiero nascostoCanale sotterraneo	[@7C37]
Capitolo 38: Buffe creatureVillaggio moguri	[@7C38]
Capitolo 39: Il regno di GalufCastello di Bal	[@7C39]
Capitolo 40: Un trucco del passatoQuelb.	[@7C40]
Capitolo 41: L'erba del drago.Valle dei draghi	[@7C41]
Capitolo 42: Il castello del reCastello Surgate	[@7C42]
Capitolo 43: Attacco a sorpresaFlotta di Xezat	[@7C43]
Capitolo 44: L'unico modoTorre barriera.	[@7C44]
Capitolo 45: In giro per il mondo	-- intermezzo --	[@7C45]
Capitolo 46: L'antico saggioGrotta di Ghido	[@7C46]
Capitolo 47: GenerazioniGran foresta di Muur.	[@7C47]
Capitolo 48: Un faticoso guadagnoGrotta Guil.	[@7C48]
Capitolo 49: Preparativi	-- intermezzo --	[@7C49]
Capitolo 50: Oltre le illusioniCastello Exdeath	[@7C50]

>>>> MONDO 3 - UNITI CONTRO IL NULLA

Capitolo 51: Di nuovo a casa?.Castello Tycoon	[@7C51]
Capitolo 52: Insetto predatoreNido degli antoleoni.	[@7C52]
Capitolo 53: Tanto tempo faGrotta di Ghido	[@7C53]
Capitolo 54: Le quattro tavoleBiblioteca degli Antichi	[@7C54]
Capitolo 55: La prima tavolaPiramide di Muur	[@7C55]
Capitolo 56: Di ritorno dal NullaAlbero guardiano	[@7C56]
Capitolo 57: Grandi manovre	-- intermezzo --	[@7C57]
Capitolo 58: Le Dodici ArmiCastello dei sigilli.	[@7C58]
Capitolo 59: Un luogo tra i mondiPaese fantasma.	[@7C59]
Capitolo 60: Boko superstar	-- intermezzo --	[@7C60]
Capitolo 61: Il doppio sigilloTempio dell'isola.	[@7C61]
Capitolo 62: Lavoro di squadraTorre forca.	[@7C62]
Capitolo 63: Il mimo.Torre di Walz	[@7C63]
Capitolo 64: Abitanti del sottosuoloFossa del Mar Grande.	[@7C64]
Capitolo 65: Il signore del mare.Cascade Istoria	[@7C65]
Capitolo 66: Frammenti di un altro mondoReame oscuro	[@7C66]
Capitolo 67: Drago supremo.Monte Nord	[@7C67]
Capitolo 68: RinascitaTorre della fenice	[@7C68]
Capitolo 69: Completamento.	-- intermezzo --	[@7C69]
Capitolo 70: La radice di ogni male.Crepa interdimensionale.	[@7C70]
Capitolo 71: Oltre l'Arena.Reame oscuro (1)	[@7C71]
Capitolo 72: L'ultimo ostacoloReame oscuro (2)	[@7C72]
Capitolo 73: I due guardiani supremiReame oscuro (3)	[@7C73]
Capitolo 74: Colui che governa il NullaReame oscuro (4)	[@7C74]
Capitolo 75: Le tecniche del Necromante	-- intermezzo --	[@7C75]

Capitolo 76: Prova di sopravvivenza.Reame oscuro (5)	[@7C76]
Capitolo 77: ResocontoGrotta sconosciuta	[@7C77]

===== 8) OGGETTI

Introduzione		[@08GG]
------------------------	--	---------

>>>> OGGETTI VARI

Medicine.		[@08ME]
Ingredienti.		[@08IN]
Reliquie.		[@08RL]
Medaglie.		[@08MD]
Rarità		[@08RA]

>>>> ARMI

Archi.		[@08AR]
Armi da lancio.		[@08AL]
Arpe		[@08AP]
Asce		[@08AS]
Bacchette		[@08BC]
Bastoni		[@08BS]
Boomerang		[@08BM]
Campane		[@08CA]
Coltelli.		[@08CL]
Fruste		[@08FR]
Katane		[@08KT]
Lance.		[@08LN]
Martelli.		[@08MR]
Spade.		[@08SP]
Spade corte.		[@08SC]
Spade da Cavaliere		[@08SV]

>>>> PROTEZIONI

Mani --- Scudi.		[@08SU]
Testa -- Cappelli.		[@08CP]
Testa -- Elmi		[@08EL]
Torso -- Armature.		[@08AM]
Torso -- Maglie		[@08MG]
Torso -- Tuniche		[@08TN]
Accessori		[@08AC]

>>>> ALTRE INFORMAZIONI

Tabelle riassuntive		[@08TR]
Negozi		[@08NG]
Raccolta dei tesori		[@08RT]
Trinciapolli vs Lama del coraggio		[@08TL]
Quantità di Oggetti		[@08QG]

===== 9) NEMICI

Creature.		[@09NM]
Elenco Bestiario		[@09BS]
Completamento del Bestiario		[@09CB]
Elementi.		[@09LM]
Tipi di mostri.		[@09TP]
Mostri simili		[@09MS]

===== 10) MAPPA

Introduzione		[@10MP]
------------------------	--	---------

>>>> MONDO 1

Mappa.		[@10W1]
----------------	--	---------

Distribuzione dei nemici	[@10N1]
>>>> MONDO 2	
Mappa.	[@10W2]
Distribuzione dei nemici	[@10N2]
>>>> MONDO 3	
Mappa.	[@10W3]
Distribuzione dei nemici	[@10N3]
>>>> MAPPE DELLE LOCALITÀ	[@10MA]
Aeronave.	[@10AN]
Albero guardiano	[@10AG]
Biblioteca degli Antichi	[@10BA]
Canale sotterraneo	[@10CO]
Canale Tolna	[@10CT]
Carwen	[@10CR]
Cascate Istoria	[@10CI]
Castello dei sigilli.	[@10CS]
Castello di Bal	[@10CB]
Castello Exdeath	[@10CE]
Castello Karnak	[@10CK]
Castello Surgate	[@10CU]
Castello Tycoon	[@10CY]
Castello Walz	[@10CW]
Catapulta	[@10CA]
Caverna del lago	[@10CL]
Cimitero navale	[@10CN]
Covo dei pirati	[@10CP]
Crepa interdimensionale.	[@10CD]
Deserto delle Sabbie danzanti.	[@10DS]
Flotta di Xezat	[@10FX]
Foresta dei Chocobo	[@10FB]
Foresta dei Chocobo neri	[@10FC]
Foresta moguri.	[@10FM]
Fossa del Mar Grande.	[@10FG]
Gohn.	[@10GH]
Gran foresta di Muur.	[@10GM]
Grotta di Ghido	[@10GG]
Grotta di Jakol	[@10GJ]
Grotta Guil.	[@10GU]
Grotta sconosciuta	[@10GS]
Istoria	[@10IS]
Jakol.	[@10JA]
Karnak	[@10KA]
Legor.	[@10LE]
Lix	[@10LX]
Meteorite di Gohn.	[@10MG]
Meteorite di Karnak	[@10MK]
Meteorite di Tycoon	[@10MT]
Meteorite di Walz.	[@10MW]
Mezzaluna	[@10ML]
Monte Nord	[@10MN]
Muur	[@10MU]
Nave a calore	[@10NC]
Nave pirata.	[@10NP]
Nido degli antoleoni.	[@10NA]
Paese fantasma.	[@10PF]
Piramide di Muur	[@10PU]
Ponte magno.	[@10PM]


```
#  MENÙ PRINCIPALE  #
#####
```

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

```
-----+-----
|                                     | ==> Lavoro
|                                     |   Abilità
|-----+-----
|  _____ |                   Cavaliere
| | Bartz |   LIV 29 |   LIV 4-  60/150
| |_____ |                   PV   750/1185
|                                     |   PM   115/ 115
|                                     |   Oggetti
|                                     |   Magia
|                                     |   Equip.
|  _____ |                   Bardo
| | Lenna |   LIV 29 |   LIV 0-  23/ 25
| |_____ |                   PV   720/ 720
|                                     |   PM   190/ 190
|                                     |   Sospendi
|                                     |   Salva
|-----+-----
|  _____ |                   Mago nero
| | Galuf |   LIV 29 |   LIV 5-  1/100
| |_____ |                   PV   765/ 870
|                                     |   PM   180/ 233
|                                     |   Rovine di Ronka
|                                     |   Quarto livello
|-----+-----
|  _____ |                   Domatore
| | Faris |   LIV 29 |   LIV 1-  35/ 50
| |_____ |                   PV   990/ 990
|                                     |   PM   239/ 239
|                                     |   Tempo           27:22
|                                     |   Guil           53465
|-----+-----
```

Sulla destra sono presenti le varie voci del Menù Principale, dove è possibile:

- .Lavoro ---: modificare il Lavoro svolto dai personaggi
- .Abilità --: assegnare una o più Abilità ai personaggi
- .Oggetti --: utilizzare gli Oggetti posseduti
- .Magia ----: utilizzare le Magie possedute
- .Equip. ---: modificare l'equipaggiamento dei personaggi
- .Stato ----: visualizzare la situazione generale dei personaggi
- .Opzioni --: modificare alcune impostazioni del gioco
- .Sospendi -: interrompere brevemente l'avventura e tornare al titolo
- .Salva ----: 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).

GUIL

sono la moneta utilizzata nel gioco, necessaria per l'acquisto di Oggetti.

I Guil si ottengono eliminando i nemici, vendendo gli Oggetti oppure possono essere trovati all'interno di alcuni scrigni.

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

- accanto al nome del personaggio appare il rispettivo Lavoro attuale

LIVELLO DEL PERSONAGGIO (LIV)

Questo valore indica la "forza complessiva" del personaggio. Al crescere del Livello, i PV ed i PM aumentano di valore, si infliggono danni maggiori ai nemici e si subiscono danni minori dai mostri. 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.

LIVELLO DEL LAVORO (LIV -)

Questo valore indica il numero di Abilità, che il personaggio ha già imparato, del Lavoro attualmente svolto. Per apprendere una nuova Abilità bisogna accumulare diversi Punti Abilità (PAB), i quali sono indicati accanto al Livello del Lavoro e si ottengono al termine degli scontri con i nemici. Il primo valore indica i PAB guadagnati, il secondo numero indica la quantità da raggiungere per imparare l'Abilità successiva. Il valore massimo del Livello del Lavoro dipende da quest'ultimo e comunque non è mai maggiore di 7.

PV (Punti Vita)

I PV sono l'energia vitale del personaggio. Più PV possiede, più sarà difficile che muoia infatti, quando i PV arrivano a zero, il personaggio perde la vita. Il primo valore indica i suoi PV attuali, il secondo numero indica la quantità massima dei PV, la quale si incrementa gradualmente al crescere del Livello o del parametro Resistenza del personaggio oppure aumenta tramite alcune Abilità. Il valore massimo raggiungibile dai PV è 9.999 unità.

PM (Punti Magia)

I PM servono per utilizzare le tecniche magiche. Ognuna di esse necessita di una determinata quantità di PM per poter essere eseguita e, quando i PM si esauriscono, il personaggio non può usare queste tecniche. Il primo valore indica i PM attuali, il secondo numero indica la quantità massima dei PM, la quale si incrementa gradualmente al crescere del Livello o del parametro Magia del personaggio oppure tramite alcune Abilità. Il valore massimo raggiungibile dai PM è 999 unità.

```
#####  
# ORDINE #  
#####
```

Posizionando il cursore su un personaggio, premendo il pulsante A e poi selezionando un altro eroe, i due si scambieranno di posto. Se invece si preme nuovamente il tasto A senza aver selezionato un secondo personaggio, il primo cambierà la sua fila sul campo di battaglia.

.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. L'abilità Lunga portata permette al personaggio di infliggere la stessa quantità di danni fisici anche dalla seconda linea e con qualsiasi Arma.

.Per sfruttare al meglio le Abilità dei personaggi è consigliato schierare in prima linea quelli che stanno svolgendo un Lavoro predisposto maggiormente per gli attacchi fisici mentre in seconda linea i personaggi che ne stanno eseguendo uno che possiede maggiori capacità magiche. Nel caso di un attacco

alle spalle, i personaggi in prima fila si ritroveranno nelle retrovie e viceversa.

Le tecniche che non vengono influenzate dalla linea sono:

- gli attacchi fisici di Archi, Armi da lancio, Arpe, Bacchette, Bastoni, Boomerang, Campane e Fruste.
- i comandi !Altruismo, !Analizza, !Animali, !Arti nere, !Bevi, !Bianca, !Bimagia, !Blu, !Canto, !Cattura, !Chakra, !Chiama, !Colpo finale, !Combina, !Condanna, !Controlla, !Danza, !Doma, !Drakonen, !Flirt, !Fuga, !Fumo, !Fuoco!, !Gaia, !Iainuki, !Immagine, !Invoca, !Mescola, !Mima, !Nera, !Osserva, !Patto, !Predizione, !Recupera, !Risveglia, !Ritirata, !Rossa, !Ruba, !Salto, !Tempo, !Tira e !Zeninage.

Le tecniche che vengono influenzate dalla linea sono:

- gli attacchi fisici di tutte le altre Armi.
- i comandi !Blitz, !Calcio, !Magilama, !Mineuchi, !Mira, !Raffica, !Reiki e !Scippo.

```
#####  
#  MENÙ LAVORO  #  
#####
```

Scegliendo la voce LAVORO dal Menù Principale si accederà al Menù Lavoro.
Qui è possibile visualizzare i Lavori attualmente posseduti e scegliere quale di essi far svolgere al personaggio.

L						R
	Bartz	Cavaliere				
Cv					Lavoro	
	LIV 29	LIV 4-	60/150			

Cv	Mo	La	Ni	Be	Ra
----	----	----	----	----	----

Pa	MB	MN	CM	In	Ma	MR
----	----	----	----	----	----	----

```
-----V-----  
Cavaliere          LIV 4- 60/150          Equip: Co, Sp, SC, Sd  
Valorosi guerrieri che proteggono  
gli alleati in difficoltà.  
-----
```

Nella parte superiore della schermata sono indicati il Livello del personaggio ed il Livello del Lavoro attualmente svolto, con i rispettivi PAB.

Nella zona centrale sono mostrati i vari Lavori a disposizione: per assegnarne uno, evidenziarlo con il cursore e premere il pulsante A. Subito dopo aver scelto un Lavoro, si passerà in automatico al Menù Abilità. Quando si sono imparate tutte le Abilità di un Lavoro, quest'ultimo raggiungerà il Livello Perfetto! e su di esso apparirà una corona di stelle.

Nella sezione inferiore dello schermo sono presenti la descrizione ed il Livello del Lavoro indicato dal cursore e, per ognuno di essi, sulla destra vengono mostrati gli Oggetti che si possono impugnare.

Premendo i pulsanti L o R, è possibile cambiare personaggio e visualizzare i rispettivi dati dei Lavori.

PER MAGGIORI INFORMAZIONI VEDERE LA SEZIONE 4: LAVORI & ABILITÀ.

```
#####  
#  MENÙ ABILITÀ  #  
#####
```

Scegliendo la voce ABILITÀ dal Menù Principale si accederà al Menù Abilità. Qui è possibile visualizzare ed equipaggiare le Abilità attualmente possedute. Questo Menù si attiverà in automatico dopo aver scelto un Lavoro per il personaggio.

```
-----+-----  
L |           |           |           |           | R  
  |   _____   |           |           |           | | | |
  |   |           |   | Bartz     | Cavaliere |           |  
  |   | Cv | LIV 29 |   | LIV 4-  | 60/150  |           |  
  |   |           |   |           |           |           |  
Può usare : Co, Sp, SC, Sd           Abilità apprese: 47  
-----+-----  
Comandi |           |           |           |           |  
  _____ |           |           |           |           |  
| ! Altruismo |           |           |           |           |  
  _____ |           |           |           |           |  
Abilità   |           |           |           |           |  
  _____ |           |           |           |           |  
|           |           |           |           |           |  
  _____ |           |           |           |           |  
           |           |           |           |           |  
           |           |           |           |           |  
-----+-----V-----  
Monaco / Livello 1  
Raccoglie le energie e colpisce con potenza  
d'attacco doppia.  
-----
```

Nella parte superiore dello schermo sono indicati il Livello del personaggio, il Livello del Lavoro attualmente svolto, con i rispettivi PAB, gli Oggetti impugnabili ed il numero totale di Abilità imparate.

Nella zona centrale, sulla sinistra sono mostrate le Abilità attualmente utilizzabili: in genere, la prima non è modificabile ed è propria del Lavoro attualmente svolto mentre è possibile scegliere la seconda dall'elenco presente sulla destra.

Le Abilità che possiedono il '!' sono quelle attive, cioè possono essere eseguite solo selezionandole manualmente durante la battaglia, mentre le altre sono le Abilità passive, cioè il loro effetto è sempre in funzione una volta equipaggiate. Dopo aver scelto la seconda Abilità, selezionare la voce 'Fine' e si passerà in automatico al Menù Equipaggiamento.

Nella sezione inferiore dello schermo sono presenti la descrizione, il Lavoro ed il rispettivo Livello dell'Abilità indicata dal cursore. Premendo i pulsanti L o R, è possibile cambiare personaggio e visualizzare i rispettivi dati delle

Abilità.

PER MAGGIORI INFORMAZIONI VEDERE LA SEZIONE 4: LAVORI & ABILITÀ.

```
#####  
#  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	Rarità	Oggetti
==> Pozione	50	Granpozione	5
Coda di fenice	30	Etere	6
Antidoto	30	Collirio	19
Ago dorato	25	Dolce bacio	20
Mazzuolo	21	Tenda	18
Villetta	4	Elisir	29
Infuso di Golia	6	Infuso di forza	1
Infuso rapido	5	Infuso di difesa	5
Guscio solido	39	Materia oscura	1

Ripristina PV.

Nella parte centrale dello schermo sono presenti gli Oggetti ottenuti e, per ciascuno di essi, il numero di esemplari che si possiedono. Nella parte bassa è presente una breve descrizione dell'Oggetto indicato dal cursore. L'inventario è composto da 262 spazi mentre il gioco possiede 240 oggetti diversi perciò non capiterà mai di riempire completamente l'inventario.

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. Selezionando un Oggetto equipaggiabile e spingendo nuovamente il tasto A su di esso, comparirà una schermata che mostrerà i Lavori che possono utilizzarlo, colorati in bianco, e, solo per le Armi, alcune eventuali informazioni aggiuntive.

Scegliendo un Oggetto, indicandone un altro e poi premendo il pulsante A, i due si cambieranno di posto: l'ordine in cui sono disposti gli Oggetti nel Menù Inventario sarà lo stesso che comparirà usando il comando Oggetti durante la battaglia.

ORDINA

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

RARITÀ

In questa sezione sono elencati alcuni Oggetti particolari, che sono legati strettamente alla trama. Essi non possono essere venduti o utilizzati manualmente.

#####

Scegliendo la voce EQUIP. 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. Questo Menù si attiverà in automatico dopo aver assegnato le Abilità al personaggio.

```
-----+-----
L | ==> Equip.          Ottimale          | Equip.          | R
  | Rimuovi            Rimuovi tutto    |                 |
-----+-----
```

```
Mano dx    ==> Spada antica          | | Bartz
Mano sx    Scudo d'oro                | Cv | Cavaliere
Testa      Elmo di mithril          | |
Corpo      Armatura d'oro
Accessorio Guanti di mithril        Può usare
                                                Co, Sp, SC, Sd
```

```
-----+-----
==> Spada di corallo      4 | Forza          51 ... 51
   Spadino                1 | Agilità        26 ... 26
   Tritamago              2 | Resistenza     47 ... 47
   Spada di mithril      4 | Magia          11 ... 11
   Coltello di mithril  4 | Attacco        43 ... 37 (-)
   Spada lunga           7 | Difesa         25 ... 25
   Spadone                5 | Schivata       30 ... 30%
   Pugnale                7 | Difesa magica  4 ... 4
                                     | Peso          22 ... 22
-----+-----
```

```
-----V-----
Spada che custodisce il potere del tuono.
-----
```

Nella parte superiore sono presenti le voci 'Equip.', che permette di cambiare manualmente gli oggetti indossati; 'Rimuovi', che permette di togliere un oggetto utilizzato; 'Ottimizza', che assegna in automatico al personaggio il miglior equipaggiamento possibile tra gli oggetti posseduti, basandosi solo sul valore dei loro parametri; 'Rimuovi tutti', che toglie tutti gli oggetti indossati.

Nella parte centrale dello schermo, sulla destra sono mostrati il Lavoro attualmente svolto, con i rispettivi Oggetti che si possono impugnare, mentre sulla sinistra è visualizzato l'attuale equipaggiamento del personaggio:

```
Mano dx    (si può equipaggiare un'Arma)
Mano sx    (si può equipaggiare una Protezione per la Mano)
Testa      (si può equipaggiare una Protezione per la Testa)
Corpo      (si può equipaggiare una Protezione per il Corpo)
Accessorio (si può equipaggiare un Accessorio)
```

Dopo aver selezionato una parte del corpo, nella parte inferiore apparirà l'elenco degli Oggetti equipaggiabili, assieme alle rispettive quantità, infine è mostrata una breve descrizione dell'Oggetto indicato dal cursore. Gli oggetti da equipaggiare sono ordinati dal migliore al peggiore, basandosi solo sul valore dei parametri.

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 Oggetto aumenta, diminuisce o lascia invariati tali valori:

```
Colore Giallo -: il parametro aumenta
Colore Bianco -: il parametro resta invariato
```

Colore Rosso --: il parametro diminuisce

Premendo i pulsanti L o R, è possibile cambiare personaggio e visualizzare il rispettivo equipaggiamento.

PER MAGGIORI INFORMAZIONI VEDERE LA SEZIONE 8: OGGETTI.

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

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

```
-----  
L |                                     |                               | R  
-----  
                                     |                               |  
                                     |                               |  
                                     |                               |  
|_____| Bartz                       +-----  
| Cv | Cavaliere  
|_____| LIV 4- 60/ 150  
  
LIV 29                               ESP attuale:           76036  
PV   750/1185                       Prossimo livello:      5885  
PM   115/ 115                       Abilità apprese:      47  
  
-----
```

```
Forza          ... 51                Comandi  
Agilità        ... 26  
Resistenza     ... 47                | !Attacco      |  
Magia          ... 11                | !Altruismo    |  
Attacco        ... 43                | !Reiki        |  
Difesa         ... 25                | !Oggetti     |  
Schivata       ... 30  
Difesa magica  ... 4                (A) Più  
  
-----
```

Nella parte alta dello schermo sono presenti il Lavoro attuale del personaggio, assieme al Livello del Lavoro, con i rispettivi PAB. Più in basso, nella parte sinistra vengono indicati i suoi parametri principali, Livello, PV e PM.

Accanto ad essi sono elencati:

ESP attuale

- 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.

Abilità apprese

- indica il numero di Abilità imparate tra tutti i Lavori.

Nella parte bassa dello schermo vengono mostrati i parametri fisici del personaggio:

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. Il valore massimo raggiungibile dalla Forza è di 77 unità.

b. AGILITÀ

Questo parametro indica quanto rapidamente si riempie la barra del turno. Aumentare il valore dell'Agilità 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. In aggiunta questo parametro determina anche il danno inflitto da alcune Armi, come gli Archi e le Armi da lancio. Il valore massimo raggiungibile dall'Agilità è di 59 unità.

c. RESISTENZA

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. In aggiunta, questo parametro determina anche l'attuale quantità di PV massimi del personaggio e la quantità di PV ripristinati tramite la magia temporale Rigene. Il valore massimo raggiungibile dalla Resistenza è di 74 unità.

d. MAGIA

Questo parametro indica la quantità di forza magica posseduta. Più il valore della Magia è alto, maggiore sarà il danno inflitto con una magia offensiva oppure i PV ripristinati con una magia curativa. In aggiunta questo parametro determina l'attuale quantità di PM massimi del personaggio ed il danno inflitto da alcune Armi, come le Bacchette, i Bastoni e le Campane. Il valore massimo raggiungibile dalla Magia è di 89 unità.

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

e. 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.

f. DIFESA

Questo valore indica la capacità difensiva fisica del personaggio. Essa dipende dal Livello, dalla Resistenza e dai parametri delle Protezioni equipaggiate. Più il valore della Difesa è alto, minori saranno i danni subiti da un attacco fisico nemico.

g. SCHIVATA

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 della Schivata, maggiore sarà la possibilità di scansare totalmente gli attacchi fisici del nemico.

h. 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.

Esiste un ulteriore parametro, la Schivata Magica, che è l'analogo della Schivata, ma fa riferimento alle tecniche magiche. Tale valore, pur essendo presente nei dati del gioco, non viene mostrato in alcuna schermata.

Accanto ai parametri vengono mostrati i comandi che attualmente il personaggio può eseguire in battaglia. Infine, premendo il pulsante A, la sezione con i parametri del personaggio verrà sostituita da una schermata che mostrerà l'equipaggiamento attualmente indossato, gli Oggetti impugnabili dal Lavoro svolto, assieme ad un ulteriore parametro:

i. PESO

Questo valore indica la quantità di peso che il personaggio porta con sè e dipende esclusivamente dal suo equipaggiamento. Più è alto questo valore, più lentamente si caricherà la barra del turno del personaggio.

Premendo i pulsanti L o R, è possibile cambiare personaggio e visualizzare il rispettivo stato.

```
#####
#  MENÙ OPZIONI  #
#####
```

Scegliendo la voce OPZIONI dal Menù Principale si accederà al Menù Opzioni, dove è possibile cambiare alcune impostazioni del gioco.

[le voci colorate in bianco indicano quelle in vigore]

Modalità battaglia		Opzioni	
==> Modalità battaglia	Attesa	Attiva	
Velocità battaglia	1 2 3	4 5 6	
Messaggi battaglia	1 2 3	4 5 6	
Impostazioni comandi	Normali	Rapidi	
Barra BTR	On	Off	
Riequipaggiamento	Ottimale	Rimuovi tutto	
Posizione cursore	Default	Memoria	
Corsa costante	On	Off	
Selezione lingua			
Colore finestra	R 0 G 0	B 5	
Bestiario			
Imposta lo scorrere del tempo in battaglia.		(A) Seleziona	
		(B) Annulla	

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,

la magia oppure l'oggetto da usare in battaglia.

VELOCITÀ BATTAGLIA

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

MESSAGGI BATTAGLIA

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

IMPOSTAZIONI COMANDI

Indica il modo in cui appaiono i comandi sullo schermo durante la battaglia:

.Normali

all'interno della casella, i comandi appaiono incolonnati e per scorrerli bisogna premere le direzioni Su o Giù. Le voci 'Linea' e 'Difesa' appaiono premendo rispettivamente le direzioni Sinistra e Destra.

.Rapidi

all'interno della casella, ogni comando è associato ad una direzione dei tasti direzionali e le voci 'Linea' e 'Difesa' appaiono premendo rispettivamente i pulsanti L e R. Una volta impostati i comandi Rapidi, è possibile anche associare manualmente una determinata Abilità ad una precisa direzione.

BARRA BTR

Visualizza o meno la barra del turno durante le battaglie. Nel caso in cui essa non sia visibile, al suo posto appariranno i PV massimi ed i PM attuali dei personaggi.

RIEQUIPAGGIAMENTO

Indica come deve essere gestito l'equipaggiamento del personaggio dopo aver modificato l'elenco di Abilità che può utilizzare:

.Ottimale

il personaggio equipaggerà in automatico il miglior equipaggiamento possibile tra gli Oggetti posseduti, basandosi solo sul valore dei loro parametri.

.Rimuovi tutto

il personaggio non equipaggerà alcun oggetto.

POSIZIONE CURSORE

Imposta la posizione del cursore quando si accede ad un menù qualsiasi:

.Default, il cursore si posiziona sempre sulla prima voce del menù

.Memoria, il cursore rimane sull'ultima voce visitata

CORSA COSTANTE

Attiva o meno la Corsa costante. Quando essa è in funzione, il Capogruppo cammina automaticamente in maniera più rapida, senza dover tenere premuto il tasto B. Tuttavia, per eseguire l'abilità Scatto, bisognerà ugualmente tenere premuto tale pulsante, anche nel caso in cui la Corsa costante sia attiva.

SELEZIONA LINGUA

Cambia la lingua del gioco, tra le cinque disponibili (Inglese, Tedesco, Francese, Italiano e Spagnolo).

COLORE FINESTRE

Permette di modificare il colore delle varie finestre di gioco. Usando i tasti direzionali si può variare il colore uniforme, tramite i colori principali R(osso), G(iallo) e B(lu).

#####
MENÙ BESTIARIO
#####

Scegliendo la voce BESTIARIO dal Menù Opzioni si accederà al Menù Bestiario, dove è possibile visualizzare l'elenco e le informazioni riguardanti i nemici sconfitti durante l'avventura. Ogni salvataggio possiede il proprio Bestiario perciò, se si è mancato un mostro, l'unico modo per aggiungerlo consiste nel ricominciare il gioco dall'inizio e questa volta incontrarlo.

Table with columns: Bestiario, Mostri uccisi (26%), L |, R. Rows include: 1 Goblin (85), 2 Pipistrello viola (82), 3 Granchio maligno (34), 4 Stroper (42), 5 Ape assassina (59), 6 ???, 7 Gatto randagio (67), 8 ???, 9 Serpente bianco (73). Includes instructions: (A) Seleziona, (B) Annulla.

Nella parte superiore dello schermo è indicata la percentuale di nemici incontrati mentre nella zona centrale è presente l'elenco di tali mostri, ognuno con il rispettivo numero di esemplari eliminati nel salvataggio. I nemici non ancora incontrati vengono indicati con '???' mentre le schede non ancora visualizzate sono evidenziate con '***'.

- Pulsante A -: visualizzare la scheda del nemico
Pulsante B -: tornare al Menù Opzioni
Pulsante L -: scorrere le pagine dell'elenco verso l'alto
Pulsante R -: scorrere le pagine dell'elenco verso il basso

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

Table with columns: Stroper, Uccisi (42), L |, R |, LIV (3)

			PV	20
			PM	0
			Forza	4
			Difesa	0
			Schivata	0
			Magia	0
	STROPER		Difesa magica	5
			Guil	20
			ESP	8
			Da rubare	
			Pozione	
			Possiede	
(A) Altro	(B) Annulla		Niente	

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 gli si possono rubare e quelli che si possono ricevere, anche se non si sono ancora ottenuti.

Premendo il pulsante A una prima volta, il riquadro dei parametri verrà sostituito dalle informazioni sugli attributi elementali del mostro:

Immune a ----: Elementi che non causano danni al nemico

Punti deboli -: Elementi che causano il doppio dei danni al nemico

Assorbe -----: Elementi che ripristinano PV al nemico

Spingendo una seconda volta il tasto A, i dati sugli attributi elementali verranno sostituiti da altre informazioni:

Tipo ----: indica l'eventuale categoria a cui appartiene il nemico

Immunità -: indica gli status al quale il mostro risulta immune

Premendo una terza volta il pulsante A, compariranno nuovamente i parametri del nemico. In alcuni casi, ad esempio il mostro n° 243 - Rapace, la scheda è composta da più pagine, come se ognuna di esse indicasse un nemico distinto, e si possono scorrere premendo le direzioni Destra o Sinistra. Tramite i tasti L o R, è possibile visualizzare rispettivamente la scheda del mostro precedente o successivo.

```
#####
# SOSPENDE #
#####
```

Scegliendo la voce SOSPENDE dal Menù Principale, l'avventura verrà salvata temporaneamente, indipendentemente da dove ci si trovi, e si tornerà alla schermata del titolo. Una volta qui, selezionare la voce 'Continua' per riprendere subito l'avventura interrotta: questo salvataggio temporaneo tuttavia verrà eliminato in automatico una volta ricaricato oppure continuando un'altra avventura salvata in precedenza. Il salvataggio temporaneo è molto utile per non perdere i dati, nel caso in cui si debba spegnere la console e non ci si trovi nei pressi di un Punto di Salvataggio.

```
#####
# 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 (cerchi luminosi). Posizionandosi su di essi la voce SALVA del Menù Principale diventa bianca, permettendo così il salvataggio dei dati. Il gioco permette di salvare sino a quattro avventure diverse.

#####

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
- un bastone indica un negozio di Tecniche magiche
- la scritta Inn indica una Locanda dove, al prezzo di alcuni Guil, si possono far riposare i personaggi, ricaricando completamente i loro PV e PM e rimuovendo tutti gli status negativi

Notato qualcosa?		Armi	
==> Compra	Vendi	53465	
	Esci	Guil	
==> Ammazzaorchi	3200	Inventario	
Spada di corallo	2800	2	
Tritamago	900	Equip.	
Tridente	2700	0	
-----V-----			
Ba	Le	Ga	Fa

Ascia efficace contro i giganti.
Impugnabile a due mani.

Nella parte alta dello schermo, sulla destra sono indicati i Guil 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:
*Inventario --: indica quanti esemplari dell'Oggetto indicato dal cursore già si possiedono ma non sono equipaggiati
*Equip. -----: 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 lo equipaggiassero:

- *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 se ne 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 raggiunto questo limite, non è consentito comprarne altri.

=== VENDERE UN OGGETTO ===

Dopo aver scelto VENDI, nella parte centrale dello schermo appare la lista del proprio inventario. Una volta scelto quale Oggetto vendere, bisogna decidere quanti esemplari di esso 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 Guil, rivendendolo si riceveranno solo 1.000 Guil).

=====

LA BATTAGLIA [@03BT]

=====

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

Vedova triste	Lumaca	Bartz
Lumaca	Vedova triste	Lenna
		Galuf
		Faris

Vedova triste	2		Lenna	720	.=====.
			Galuf	765	.=====.
			Faris	990	.====.

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 Guil guadagnati, i Punti Esperienza ed i PAB ottenuti, assieme alle eventuali Abilità imparate.

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

I personaggi schierati più avanti 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 che stanno svolgendo un Lavoro predisposto maggiormente per gli attacchi fisici mentre in seconda linea i personaggi che ne stanno eseguendo uno che possiede maggiori capacità magiche. Nel caso di un attacco alle spalle, i personaggi in prima fila si ritroveranno nelle retrovie 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 PV attuali e dalla barra del turno. Essa è di colore bianco quando si sta ancora caricando e diventa gialla una volta che si riempie. Quando ciò accade, appare una finestra che mostra i comandi che il personaggio può utilizzare:

```
+-----+
| Attacco    |
| Altruismo  |
| Reiki      |
| 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 DEI LAVORI

le due voci successive di questa finestra dipendono dal Lavoro attualmente svolto e dall'Abilità equipaggiata dal Menù Abilità. Dopo aver scelto una di queste due voci, è necessario indicare il suo bersaglio oppure bisogna scegliere dal rispettivo elenco quale tecnica utilizzare: in quest'ultimo caso appaiono i PM necessari per eseguirla. 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 rispettivamente la direzione Destra o Sinistra appaiono due ulteriori abilità: Difesa e Linea. Questi due comandi non vengono ripetuti impostando 'Memoria' alla voce 'Posizione cursore' presso il Menù Opzioni.

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.

LINEA

il personaggio si sposta dalla prima alla seconda linea, o viceversa. Scegliendo questa voce, il turno del personaggio ha termine.

FUGA SEMPLICE

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 dalle battaglie contro i boss.

```
+-----+
|  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 A SORPRESA

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

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 nelle retrovie 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:
 - i PV oppure i PM di danno inflitti, se sono colorati di bianco
 - i PV oppure i PM recuperati, se sono colorati di verde

- Per quanto riguarda gli status, se il personaggio:
 - brilla di arancione, allora possiede lo Status Fretta
 - brilla di blu, allora possiede lo Status Reflex
 - brilla di giallo, allora possiede lo Status Egida
 - brilla di grigio, allora possiede lo Status Adagio
 - brilla di rosso, allora possiede lo Status Stop
 - brilla di verde, allora possiede lo Status Bozzolo
 - fluttua sul posto, allora possiede lo Status Levitazione
 - 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 balloon, allora possiede lo Status Mutismo
 - possiede i capelli grigi, allora si trova in Status Vecchiaia
 - indossa gli occhiali da sole, allora possiede lo Status Cecità
 - risulta affaticato, allora possiede lo Status Critico
 - risulta affaticato e colorato di grigio, allora possiede lo Status Pietra
 - risulta affaticato e colorato di viola, allora possiede lo Status Veleno
 - diventa rosso, allora possiede lo Status Furia
 - diventa verde con gli occhi bianchi, allora possiede lo Status Zombie
 - produce una bolla d'aria, allora possiede lo Status Sonno
 - è seguito da due copie trasparenti, allora possiede lo Status Immagine
 - è sovrastato da un timer, allora si trova in Status Sentenza
 - è circondato da due scariche elettriche, allora possiede lo Status Paralisi
 - si posiziona di fronte al gruppo e su di lui appare un cerchio verde, allora possiede lo Status Confusione

- Un combattimento termina quando:
 - tutti i mostri sono stati eliminati
 - i mostri fuggono
 - i personaggi fuggono
 - tutti i personaggi sono stati eliminati

Nell'ultimo caso, la partita finisce ed il gioco torna alla schermata del titolo.

=====

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 PM. Nella maggior parte dei casi, l'attacco fisico può colpire un solo bersaglio per turno, tuttavia esistono particolari Abilità, come il !Blitz del Gladiatore, in grado di ferire tutti i nemici presenti sul campo di battaglia in un unico turno.

Può capitare che, durante lo scontro, 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. Queste tecniche possono essere eseguite solo usando determinate Armi e vengono decise casualmente dal gioco: alcune di esse, come l'Ascia runica, possono sferrare Attacchi Critici di continuo, al costo di alcuni PM. 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 PM. 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 più volte le direzioni Destra o Sinistra quando appare il cursore che indica il bersaglio della tecnica.

Per le magie dove è possibile scegliere il numero di bersagli, il costo in PM 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 le varie Invocazioni; altre invece saranno meno efficaci man mano che aumenteranno i bersagli, come la magia bianca Energia.

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 Bozzolo, Egida o Reflex generano attorno al bersaglio una barriera in grado di, rispettivamente, aumentare la difesa magica, aumentare la difesa fisica e respingere alcune tecniche magiche.

ELEMENTI

[@03LM]

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

Rispetto ad un Elemento, un nemico può:

- .essere debole --> subisce da esso il doppio dei danni
- .essere forte --> subisce da esso la metà dei danni
- .essere immune --> non subisce alcun danno
- .assorbirlo --> tutto il danno viene convertito in PV ripristinati

••• ATTACCO ••• Nel caso in cui un personaggio equipaggi due Armi, i danni inflitti da esse verranno considerati distinti ed il bersaglio conserverà le proprie affinità elementali nei loro confronti.

Esempio. Il personaggio equipaggia la Ferula focum (Elemento Fuoco) e la Ferula gelum (Elemento Gelo) ed attacca il Toro di gelo (debole al Fuoco ma capace di assorbire il Gelo). In questo caso il nemico subirà danni ingenti dalla Ferula focum ma recupererà PV tramite la Ferula gelum.

••• DIFESA ••• Per quanto riguarda l'equipaggiamento difensivo, il bonus non è cumulabile, se si tratta dello stesso elemento, ma lo diventa nel caso di elementi diversi.

Esempio. Il personaggio equipaggia l'Elmo adamantino, che dimezza i danni ricevuti dall'Elemento Tuono. Facendogli indossare anche l'Armatura adamantina, che protegge sempre dall'Elemento Tuono, i danni non verranno ulteriormente dimezzati. Se invece gli si fa equipaggiare la Maglia ossea, che protegge dall'Elemento Gelo, il personaggio subirà la metà dei danni sia dall'Elemento Tuono, sia dall'Elemento Fuoco.

Se invece il personaggio equipaggia Protezioni che hanno affinità diverse per lo stesso Elemento, esse seguiranno queste priorità:

1. Assorbimento
2. Immunità
3. Forza
4. Debolezza

Esempio. Il personaggio equipaggia l'Anello focum, che assorbe i danni di Elemento Fuoco, e la Maglia ossea, che invece rende deboli all'Elemento Fuoco. Durante lo scontro, subendo un attacco di Elemento Fuoco, il personaggio assorbirà i danni poichè l'Assorbimento possiede una priorità superiore rispetto alla Debolezza.

Per ogni Elemento sono indicati:

- le tecniche relative
- le Armi che causano danni fisici
- le Protezioni che hanno affinità
- eventuali proprietà aggiuntive

ACQUA

Attacco di Lenna	(!Colpo finale)
Idrocannone	(!Combina)
Idrocolpo	(!Combina)
Idroraffica	(!Combina)
Cascata	(!Gaia)
Leviatano	(!Invoca)
Diluvio	(!Predizione)
----+----	
Testo d'acqua	(Arma da lancio)
----+----	
Scudo della forza	(Scudo, rende immuni)
Anello di corallo	(Accessorio, assorbe i danni subiti)
Anello focum	(Accessorio, raddoppia i danni subiti)
Mantello stregone	(Accessorio, dimezza i danni subiti)

ALTRO

- la tecnica Forza elementale del comando !Mescola aumenta del 50% la potenza di tutti gli attacchi elementali fisici e magici a disposizione.

ARIA

Vento infernale	(!Arti nere)
-----------------	--------------

Aero	(!Blu)
Aeroga	(!Blu)
Aerora	(!Blu)
Attacco di Bartz	(!Colpo finale)
Folata	(!Gaia)
Sfregio eolico	(!Gaia)
Tempesta desertica	(!Gaia)
Tempesta di sabbia	(!Gaia)
Turbine di foglie	(!Gaia)
Syldra	(!Invoca)
Uragano	(!Predizione)

----+----

Pugnala d'aria	(Coltello)
Sfregio eolico	(Katana)
Lancia di vento	(Aria)

----+----

Scudo della forza	(Scudo, rende immuni)
Mantello stregone	(Accessorio, dimezza i danni subiti)

ALTRO

- la tecnica Forza elementale del comando !Mescola aumenta del 50% la potenza di tutti gli attacchi elementali fisici e magici a disposizione.
- equipaggiando la bacchetta Ferula superiore, le tecniche di elemento Aria, Fuoco, Gelo, Terra, Tuono o Veleno a disposizione dell'eroe risulteranno potenziate del 50%.
- equipaggiando la campana Squilla runica, le tecniche di elemento Aria, Fuoco, Gelo, Sacro, Terra, Tuono o Veleno a disposizione dell'eroe risulteranno potenziate del 50%.
- equipaggiando il coltello Pugnale d'aria, le tecniche di elemento Aria a disposizione dell'eroe risulteranno potenziate del 50%.
- equipaggiando la katana Sfregio eolico, le tecniche di elemento Aria a disposizione dell'eroe risulteranno potenziate del 50%.

FUOCO

Liquefazione	(!Arti nere)
Lanciafiamme	(!Blu)
Attacco di Faris	(!Colpo finale)
Cannone focum	(!Combina)
Colpo focum	(!Combina)
Raffica focum	(!Combina)
Zolfo	(!Condanna)
Fuoco fatuo	(!Gaia)
Sabbie ardenti	(!Gaia)
Fenice	(!Invoca)
Ifrit	(!Invoca)
Fuoca	(!Magilama)
Fuoco	(!Magilama)
Fuocoga	(!Magilama)
Dinamite	(!Mescola)
Soffio di drago	(!Mescola)
Soffio oscuro	(!Mescola)
Fuoca	(!Nera)
Fuoco	(!Nera)
Fuocoga	(!Nera)
Eruzione	(!Predizione)

Ferula focum	(Magia d'Oggetto)
-----+-----	
Arco focum	(Arco)
Testo di fuoco	(Arma da lancio)
Ferula focum	(Bacchetta)
Ferula superiore	(Bacchetta)
Sferza focum	(Frusta)
Spada focum	(Spada da Cavaliere)

-----+-----	
Scudo della forza	(Scudo, rende immuni)
Scudo focum	(Scudo, assorbe i danni subiti)
Maglia ossea	(Maglia, raddoppia i danni subiti)
Veste di Vishnu	(Maglia, dimezza i danni subiti)
Anello di corallo	(Accessorio, rende immuni)
Anello focum	(Accessorio, assorbe i danni subiti)
Mantello stregone	(Accessorio, dimezza i danni subiti)

ALTRO

- la tecnica Anti-fuoco del comando !Mescola dona la capacità di assorbire gli attacchi fisici e magici di Elemento Fuoco.
- la tecnica Forza elementale del comando !Mescola aumenta del 50% la potenza di tutti gli attacchi elementali fisici e magici a disposizione.
- la tecnica Scudo di drago del comando !Mescola dona la capacità di non subire danni da alcun attacco fisico o magico di Elemento Fuoco, Gelo o Tuono.
- equipaggiando la bacchetta Ferula focum, le tecniche di Elemento Fuoco a disposizione del personaggio risulteranno potenziate del 50%.
- equipaggiando la bacchetta Ferula superiore, le tecniche di elemento Aria, Fuoco, Gelo, Terra, Tuono o Veleno a disposizione dell'eroe risulteranno potenziate del 50%.
- equipaggiando la campana Squilla runica, le tecniche di elemento Aria, Fuoco, Gelo, Sacro, Terra, Tuono o Veleno a disposizione dell'eroe risulteranno potenziate del 50%.
- equipaggiando l'accessorio Sfera del caos, le tecniche di elemento Fuoco, Gelo e Tuono a disposizione dell'eroe risulteranno potenziate del 50%.

GELO

Gelo profondo	(!Arti nere)
Gelo nero	(!Condanna)
Shiva	(!Invoca)
Buferà	(!Magilama)
Buferaga	(!Magilama)
Buferara	(!Magilama)
Soffio di drago	(!Mescola)
Buferà	(!Nera)
Buferaga	(!Nera)
Buferara	(!Nera)
Ferula gelum	(Magia d'Oggetto)
-----+-----	
Arco gelum	(Arco)
Ferula gelum	(Bacchetta)
Ferula superiore	(Bacchetta)
Brando gelum	(Spada da Cavaliere)
-----+-----	

Scudo della forza	(Scudo, rende immuni)
Scudo gelum	(Scudo, assorbe i danni subiti)
Maglia ossea	(Maglia, dimezza i danni subiti)
Veste di Vishnu	(Maglia, dimezza i danni subiti)
Anello focum	(Accessorio, rende immuni)
Mantello stregone	(Accessorio, dimezza i danni subiti)

ALTRO

- la tecnica Anti-gelo del comando !Mescola dona la capacità di assorbire gli attacchi fisici e magici di Elemento Gelo.
- la tecnica Forza elementale del comando !Mescola aumenta del 50% la potenza di tutti gli attacchi elementali fisici e magici a disposizione.
- la tecnica Scudo di drago del comando !Mescola dona la capacità di non subire danni da alcun attacco fisico o magico di Elemento Fuoco, Gelo o Tuono.
- equipaggiando la bacchetta Ferula gelum, le tecniche di Elemento Gelo a disposizione del personaggio risulteranno potenziate del 50%.
- equipaggiando la bacchetta Ferula superiore, le tecniche di elemento Aria, Fuoco, Gelo, Terra, Tuono o Veleno a disposizione dell'eroe risulteranno potenziate del 50%.
- equipaggiando la campana Squilla runica, le tecniche di elemento Aria, Fuoco, Gelo, Sacro, Terra, Tuono o Veleno a disposizione dell'eroe risulteranno potenziate del 50%.
- equipaggiando l'accessorio Sfera del caos, le tecniche di elemento Fuoco, Gelo e Tuono a disposizione dell'eroe risulteranno potenziate del 50%.

SACRO

Sancta	(!Bianca)
Cannone divino	(!Combina)
Colpo divino	(!Combina)
Raffica divina	(!Combina)
Sancta	(!Magilama)
Alito sacro	(!Mescola)
Giudizio divino	(!Sacro)
Verga della luce	(Magia d'Oggetto)

----+----

Verga del giudizio	(Bastone)
Verga della luce	(Bastone)
Gladio	(Coltello)
Lancia sacra	(Lancia)
Excalibur	(Spada da Cavaliere)

----+----

Scudo della forza	(Scudo, rende immuni)
Maglia ossea	(Maglia, raddoppia i danni subiti)
Mantello stregone	(Accessorio, dimezza i danni subiti)

ALTRO

- la tecnica Forza elementale del comando !Mescola aumenta del 50% la potenza di tutti gli attacchi elementali fisici e magici a disposizione.
- equipaggiando il bastone Verga del saggio, le tecniche di Elemento Sacro a disposizione del personaggio risulteranno potenziate del 50%.
- equipaggiando la campana Squilla runica, le tecniche di elemento Aria, Fuoco,

Gelo, Sacro, Terra, Tuono o Veleno a disposizione dell'eroe risulteranno potenziati del 50%.

TERRA

Attacco di Krile (!Colpo finale)
Cannone tremore (!Combina)
Colpo tremore (!Combina)
Raffica tonum (!Combina)
Sabbie ardenti (!Gaia)
Tempesta desertica (!Gaia)
Tempesta di sabbia (!Gaia)
Terremoto (!Gaia)
Titano (!Invoca)
Frana (!Predizione)

-----+

Campana di Gaia (Campana)
Maglio di Gaia (Martello)

-----+

Scudo della forza (Scudo, rende immuni)
Mantello stregone (Accessorio, dimezza i danni subiti)

ALTRO

- la tecnica Forza elementale del comando !Mescola aumenta del 50% la potenza di tutti gli attacchi elementali fisici e magici a disposizione.
- equipaggiando la bacchetta Ferula superiore, le tecniche di elemento Aria, Fuoco, Gelo, Terra, Tuono o Veleno a disposizione dell'eroe risulteranno potenziati del 50%.
- equipaggiando l'arma Campana di Gaia, le tecniche di Elemento Terra a disposizione del personaggio risulteranno potenziati del 50%.
- equipaggiando la campana Squilla runica, le tecniche di elemento Aria, Fuoco, Gelo, Sacro, Terra, Tuono o Veleno a disposizione dell'eroe risulteranno potenziati del 50%.
- equipaggiando il martello Maglio di Gaia, le tecniche di Elemento Terra a disposizione del personaggio risulteranno potenziati del 50%.
- equipaggiando la tunica Abito di Gaia, le tecniche di Elemento Terra a disposizione del personaggio risulteranno potenziati del 50%.

TUONO

Furia del caos (!Arti nere)
Cannone tonum (!Combina)
Colpo tonum (!Combina)
Raffica tonum (!Combina)
Giudizio (!Condanna)
Ramuh (!Invoca)
Tuona (!Magilama)
Tuonaga (!Magilama)
Tuono (!Magilama)
Soffio di drago (!Mescola)
Tuona (!Nera)
Tuonaga (!Nera)
Tuono (!Nera)
Scheletro (!Patto)
Ferula tonum (Magia d'Oggetto)

----+----

Arco tonum	(Arco)
Testo di tuono	(Arma da lancio)
Ferula superiore	(Bacchetta)
Ferula tonum	(Bacchetta)
Frusta scioccante	(Frusta)
Tridente	(Lancia)
Spada di corallo	(Spada)

----+----

Scudo adamantino	(Scudo, dimezza i danni subiti)
Scudo della forza	(Scudo, rende immuni)
Elmo adamantino	(Elmo, dimezza i danni subiti)
Armatura adamantina	(Armatura, dimezza i danni subiti)
Corazza adamantina	(Armatura, dimezza i danni subiti)
Veste di Vishnu	(Maglia, dimezza i danni subiti)
Anello di corallo	(Accessorio, raddoppia i danni subiti)
Mantello stregone	(Accessorio, dimezza i danni subiti)

ALTRO

- la tecnica Anti-tuono del comando !Mescola dona la capacità di assorbire gli attacchi fisici e magici di Elemento Fuoco.
- la tecnica Forza elementale del comando !Mescola aumenta del 50% la potenza di tutti gli attacchi elementali fisici e magici a disposizione.
- la tecnica Scudo di drago del comando !Mescola dona la capacità di non subire danni da alcun attacco fisico o magico di Elemento Fuoco, Gelo o Tuono.
- equipaggiando la bacchetta Ferula superiore, le tecniche di elemento Aria, Fuoco, Gelo, Terra, Tuono o Veleno a disposizione dell'eroe risulteranno potenziate del 50%.
- equipaggiando la bacchetta Ferula tonum, le tecniche di Elemento Tuono a disposizione del personaggio risulteranno potenziate del 50%.
- equipaggiando la campana Squilla runica, le tecniche di elemento Aria, Fuoco, Gelo, Sacro, Terra, Tuono o Veleno a disposizione dell'eroe risulteranno potenziate del 50%.
- equipaggiando l'accessorio Sfera del caos, le tecniche di elemento Fuoco, Gelo e Tuono a disposizione dell'eroe risulteranno potenziate del 50%.

VELENO

Velo maligno	(!Arti nere)
Foschia tossica	(!Gaia)
Bio	(!Magilama)
Veleno	(!Magilama)
Soffio tossico	(!Mescola)
Bio	(!Nera)
Drago zombie	(!Patto)
Pestilenza	(!Predizione)
Ferula tossica	(Magia d'Oggetto)

----+----

Ferula tossica	(Bacchetta)
----------------	-------------

----+----

Scudo della forza	(Scudo, rende immuni)
Maglia ossea	(Maglia, assorbe i danni subiti)
Veste angelica	(Tunica, rende immuni)
Mantello stregone	(Accessorio, dimezza i danni subiti)

ALTRO

- la tecnica Forza elementale del comando !Mescola aumenta del 50% la potenza di tutti gli attacchi elementali fisici e magici a disposizione.
- equipaggiando la bacchetta Ferula superiore, le tecniche di elemento Aria, Fuoco, Gelo, Terra, Tuono o Veleno a disposizione dell'eroe risulteranno potenziate del 50%.
- equipaggiando la bacchetta Ferula tossica, le tecniche di Elemento Veleno a disposizione del personaggio risulteranno potenziate del 50%.

=====

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.

Gli effetti di uno stesso status, positivo o negativo, non sono cumulabili. Esempio: lo Status Fretta permette di caricare più rapidamente la propria barra del turno. Nel caso in cui si possieda già questo status e si subisca un'altra tecnica che doni lo Status Fretta, il caricamento della propria barra del turno non verrà ulteriormente velocizzato.

STATUS NEGATIVI

Adagio
Ade
Cecità
Confusione
Critico
Furia
Mini
Mutismo
Paralisi
Piaga
Pietra
Rana
Sentenza
Sonno
Stop
Vecchiaia
Veleno
Zombie

STATUS POSITIVI

Bozzolo
Egida
Fretta
Immagine
Levitazione
Reflex
Rigene

STATUS PARTICOLARI

Ammaliato
Corazza
Difesa
Incosciente
Oblio
Ritirata
Salto

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:

- Adagio
- Ade
- Cecità
- Confusione
- Critico
- Furia
- Piaga
- Pietra
- Rana
- Sentenza
- Sonno
- Stop

- Mini
- Mutismo
- Paralisi
- Vecchiaia
- Veleno
- Zombie

ADAGIO

Il personaggio o il nemico che subisce questo status impiega il doppio del tempo per caricare la propria barra del turno. Lo Status Adagio aumenta la durata degli Status Mutismo, Paralisi, Piaga, Sonno e Stop e raddoppia il timer del conto alla rovescia dello Status Sentenza o delle tecniche di !Condanna. Sullo schermo, il personaggio che possiede questo status negativo brilla di grigio.

I personaggi rimuovono questo status con:

- .l'Antimagia, tramite il comando !Bianca
- .la Panacea, tramite il comando !Mescola
- .la Verga del giudizio, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto
- .automaticamente al termine della battaglia

I personaggi diventano immuni a questo status con:

- .l'accessorio Sandali d'Ermite

I personaggi infliggono questo status con:

- .il Cannone lento, tramite il comando !Combina
- .il Colpo lento, tramite il comando !Combina
- .la Raffica lenta, tramite il comando !Combina
- .il Convonvolo, tramite il comando !Gaia
- .il Vento curativo, tramite il comando !Predizione
- .l'Adagio, tramite il comando !Tempo
- .l'Adagioga, tramite il comando !Tempo

ADE

I PV attuali 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 e PAB inoltre, 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, Mini e Rana.

I personaggi rimuovono questo status con:

- .la medicina Tenda
- .la medicina Villetta
- .il comando !Recupera
- .il Miracolo, tramite il comando !Bianca
- .la Rinascita, tramite il comando !Bianca
- .la Fenice, tramite il comando !Invoca
- .la Coda di fenice, tramite il comando !Mescola
- .la Reincarnazione, tramite il comando !Mescola
- .la Resurrezione, tramite il comando !Mescola
- .il Soffio vitale, tramite il comando !Mescola
- .la Verga del saggio, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto

I personaggi diventano immuni a questo status con:

- .il Bacio di drago, tramite il comando !Mescola
- .lo Scudo vitale, tramite il comando !Mescola
- .la protezione per la testa Fiocco
- .la protezione per il corpo Maglia ossea

I personaggi infliggono questo status con:

- .il comando !Fuoco
- .il comando !Ianuki
- .la Morte Liv.5, tramite il comando !Blu
- .la Roulette, tramite il comando !Blu
- .il Cannone caotico, tramite il comando !Combina
- .la Rovina, tramite il comando !Condanna
- .il Fantasma, tramite il comando !Gaia
- .Odino (Zantetsuken), tramite il comando !Invoca
- .la Pozione letale, tramite il comando !Mescola
- .la Morte, tramite il comando !Nera
- .la Pioggia di stelle, tramite il comando !Predizione
- .l'attacco fisico dell'arma Arco assassino
- .l'attacco fisico dell'ascia Falce mortale
- .l'attacco fisico della bacchetta Ferula demoniaca
- .l'attacco fisico del coltello Pugnale sicario

CECITÀ

Questo status diminuisce del 75% la possibilità che gli attacchi fisici del personaggio vadano completamente a vuoto inoltre impedisce l'utilizzo del comando !Mira. 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. 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 Tenda
- .la medicina Villetta
- .il comando !Chakra
- .il comando !Recupera
- .l'Usignolo, tramite il comando !Animali
- .l'Esna, tramite il comando !Bianca
- .il Tocco curativo, tramite il comando !Condanna
- .l'Anti-cecità, tramite il comando !Mescola
- .il Collirio, tramite il comando !Mescola
- .la Panacea, tramite il comando !Mescola

I personaggi diventano immuni a questo status con:

- .la protezione per la testa Fiocco
- .la protezione per il corpo Maglia ossea
- .l'accessorio Lenti d'argento

I personaggi infliggono questo status con:

- .il comando !Fuoco
- .la Moffetta, tramite il comando !Animali
- .la Maledizione, tramite il comando !Arti nere
- .il Flash, tramite il comando !Blu
- .il Cannone oscuro, tramite il comando !Combina

- .il Colpo oscuro, tramite il comando !Combina
- .la Raffica oscura, tramite il comando !Combina
- .la Tempesta di sabbia, tramite il comando !Gaia
- .il Turbine di foglie, tramite il comando !Gaia
- .il Gas oscuro, tramite il comando !Mescola
- .il Sospiro oscuro, tramite il comando !Mescola
- .l'attacco fisico dell'arma Arco oscuro

CONFUSIONE

Il personaggio o il nemico che subisce questo status agisce in automatico, curando gli avversari e danneggiando gli alleati tuttavia non può più schivare alcun attacco fisico. Se la vittima dello Status Confusione 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:

- .il comando !Recupera
- .l'Esna, tramite il comando !Bianca
- .il Tocco curativo, tramite il comando !Condanna
- .la Panacea, tramite il comando !Mescola
- .i Sali, tramite il comando !Mescola
- .il Vento curativo, tramite il comando !Predizione
- .automaticamente al termine della battaglia

I personaggi diventano immuni a questo status con:

- .la protezione per la testa Tiara di Lamia
- .la protezione per la testa Elmo di Genji
- .la protezione per il corpo Armatura di Genji
- .la protezione per il corpo Abito iridescente
- .la protezione per il corpo Maglia ossea
- .l'accessorio Pantofole rosse

I personaggi infliggono questo status con:

- .il comando !Fuoco
- .la Maledizione, tramite il comando !Arti nere
- .la Nebbia oscura, tramite il comando !Arti nere
- .il Caos, tramite il comando !Bianca
- .l'Aria di malia, tramite il comando !Canto
- .il Colpo caotico, tramite il comando !Combina
- .il Tango ammaliante, tramite il comando !Danza
- .il Bacio di lamia, tramite il comando !Mescola
- .la Pozione falsa 3, tramite il comando !Mescola
- .il Sospiro oscuro, tramite il comando !Mescola
- .l'attacco fisico dell'arma Arco fatato
- .l'attacco fisico dell'arma Arpa di Lamia

CRITICO

Il personaggio o il nemico subisce questo status quando possiede una quantità di PV inferiore ad 1/8 del suo valore massimo. Se nel gruppo è presente un Cavaliere oppure un personaggio con l'abilità Protezione e se questi non ha subito gli status Ade, Confusione, Furia, Paralisi, Pietra, Sonno, Stop o Zombie, tale eroe protegge in automatico l'alleato 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 PV attuali oltre 1/8 del loro valore massimo

I personaggi diventano immuni a questo status con:

.il Bacio di drago, tramite il comando !Mescola

I personaggi infliggono questo status con:

.l'Artiglio letale, tramite il comando !Blu

.il Ciclone, tramite il comando !Gaia

.il Gorgo, tramite il comando !Gaia

.l'Antilisir, tramite il comando !Mescola

.la Pozione falsa 2, tramite il comando !Mescola

FURIA

Il personaggio o il nemico che subisce lo Status Furia agisce in automatico, colpendo avversari a caso, e può eseguire esclusivamente il semplice attacco fisico, la cui potenza offensiva viene aumentata del 50%. La vittima dello Status Furia diventa immune agli status Ammalianto e Confusione; in aggiunta, nel caso dei mostri, essi non possono subire il comando !Controlla e non possono contrattaccare; un personaggio in Status Furia invece può reagire, se sta equipaggiando l'abilità Contrattacco, ma non può utilizzare l'abilità Protezione. Sullo schermo, il personaggio che possiede questo status negativo diventa rosso.

I personaggi rimuovono questo status con:

.l'Antimagia, tramite il comando !Bianca

.la Panacea, tramite il comando !Mescola

.i Sali, tramite il comando !Mescola

.il Vento curativo, tramite il comando !Predizione

.la Verga del giudizio, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto

.automaticamente al termine della battaglia

I personaggi diventano immuni a questo status con:

.la protezione per la testa Fiocco

.la protezione per il corpo Maglia ossea

I personaggi infliggono questo status con:

.l'abilità Furia

.la Maledizione, tramite il comando !Arti nere

.la Furia, tramite il comando !Bianca

.il Flauto lunare, tramite il comando !Blu

.il Cannone potente, tramite il comando !Combina

.il Colpo potente, tramite il comando !Combina

.la Raffica potente, tramite il comando !Combina

.il Bacio sacro, tramite il comando !Mescola

.il Sidro di Bacco, tramite il comando !Mescola

.l'attacco fisico del bastone Verga potente

MINI

Il personaggio viene rimpicciolito e le sue abilità vengono fortemente limitate. Il parametro Attacco di chi si trova in questo status cala a 3 unità mentre la Difesa viene azzerata e non è possibile eseguire il comando !Calcio; in compenso viene raddoppiata la possibilità di schivare totalmente un attacco fisico. Nel caso in cui lo si sia subito in precedenza, questo status rimane

attivo anche tornando in vita oppure curandolo 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 Mazzuolo
- .la medicina Tenda
- .la medicina Villetta
- .il comando !Recupera
- .l'Esna, tramite il comando !Bianca
- .il Mini, tramite il comando !Bianca
- .il Tocco curativo, tramite il comando !Condanna
- .la Panacea, tramite il comando !Mescola
- .il Vento curativo, tramite il comando !Predizione

I personaggi diventano immuni a questo status con:

- .la protezione per la mano Scudo di Genji
- .la protezione per la testa Elmo di Genji
- .la protezione per il corpo Cotta saggia
- .l'accessorio Guanti titanici

I personaggi infliggono questo status con:

- .la Maledizione, tramite il comando !Arti nere
- .il Mini, tramite il comando !Bianca
- .il Poema minuscolo, tramite il comando !Blu
- .il Cannone mini, tramite il comando !Combina
- .il Colpo mini, tramite il comando !Combina
- .la Raffica mini, tramite il comando !Combina
- .il Fuoco fatuo, tramite il comando !Gaia

MUTISMO

Il personaggio non può utilizzare alcune abilità che prevedono il consumo di PM perciò vengono disattivati i comandi: !Arti nere, !Bianca, !Canto, !Invoca, !Magilama, !Nera e !Tempo. Il nemico che ha subito lo Status Mutismo non è in grado di lanciare le magie di tipo Bianca, Nera e Temporale tuttavia può continuare ad utilizzare le sue tecniche speciali, poichè vengono equiparate alla Magia Blu, che non viene influenzata da questo status negativo. La durata dello Status Mutismo diminuisce se il bersaglio si trova anche in Status Fretta mentre aumenta nel caso in cui si subisca lo Status Adagio. Sullo schermo, l'eroe 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:

- .il comando !Recupera
- .l'Esna, tramite il comando !Bianca
- .il Tocco curativo, tramite il comando !Condanna
- .la Panacea, tramite il comando !Mescola
- .i Sali, tramite il comando !Mescola
- .il Vento curativo, tramite il comando !Predizione
- .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 Maledizione, tramite il comando !Arti nere
- .il Novox, tramite il comando !Bianca

- .il Novox, tramite il comando !Magilama
- .l'Uragano, tramite il comando !Predizione
- .il Mutismo, tramite il comando !Tempo
- .l'attacco fisico dell'arma Arco magico
- .l'attacco fisico del coltello Tritamago

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 Fretta mentre aumenta nel caso in cui si subisca lo Status Adagio. 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:

- .il comando !Recupera
- .l'Esna, tramite il comando !Bianca
- .il Tocco curativo, tramite il comando !Condanna
- .la Panacea, tramite il comando !Mescola
- .i Sali, tramite il comando !Mescola
- .il Vento curativo, tramite il comando !Predizione
- .automaticamente dopo diversi secondi
- .automaticamente al termine della battaglia

I personaggi diventano immuni a questo status con:

- .la protezione per la mano Scudo di Genji
- .l'accessorio Guanti di Genji
- .l'accessorio Sandali d'Ermete

I personaggi infliggono questo status con:

- .lo Sciuro volante, tramite il comando !Animali
- .la Furia del caos, tramite il comando !Arti nere
- .l'Artiglio letale, tramite il comando !Blu
- .la Scossa mentale, tramite il comando !Blu
- .Remora, tramite il comando !Invoca
- .l'attacco fisico della frusta Baffo di drago
- .l'attacco fisico della frusta Faunacida
- .l'attacco fisico dell'arma Frusta
- .l'attacco fisico dell'arma Frusta catena

PIAGA

Il personaggio o il nemico che subisce questo status perde costantemente 2 PV al secondo e può anche morire, una volta esaurita la propria energia vitale. Lo Status Stop non blocca gli effetti dello Status Piaga mentre la sua durata diminuisce se il bersaglio si trova anche in Status Fretta oppure aumenta nel caso in cui si subisca lo Status Adagio; tuttavia tali status non influiscono sulla velocità di perdita dei PV. Sullo schermo, il personaggio che possiede questo status negativo non mostra alcuna caratteristica particolare. Equipaggiando l'elmo Corona di rovi oppure l'accessorio Sfera del caos, il personaggio subirà in automatico questo status negativo.

I personaggi rimuovono questo status con:

- .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 Liquefazione, tramite il comando !Arti nere
- .la Maledizione, tramite il comando !Arti nere
- .la Scossa mentale, tramite il comando !Blu
- .il Lampo d'ombra, tramite il comando !Mescola
- .la Pozione falsa 2, tramite il comando !Mescola
- .il Sospiro oscuro, tramite il comando !Mescola
- .il Bio, tramite il comando !Nera
- .l'Eruzione, tramite il comando !Predizione
- .la Ferula tossica, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto

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 e PAB inoltre, 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. 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 Tenda
- .la medicina Villetta
- .l'Esna, tramite il comando !Bianca
- .il Tocco curativo, tramite il comando !Condanna
- .la Panacea, tramite il comando !Mescola

I personaggi diventano immuni a questo status con:

- .la protezione per la mano Scudo Egida
- .la protezione per la testa Fiocco

I personaggi infliggono questo status con:

- .il Vento infernale, tramite il comando !Arti nere
- .Catoblepas, tramite il comando !Invoca
- .la Pietra, tramite il comando !Magilama
- .la Pietra, tramite il comando !Nera

RANA

Il personaggio viene tramutato in rana e le sue abilità vengono fortemente limitate. Una volta subito lo Status Rana, è consentito utilizzare l'attacco fisico e gli Oggetti tuttavia non è possibile eseguire i comandi: !Arti nere, !Bianca, !Blu, !Calcio, !Canto, !Invoca, !Magilama e !Tempo. Il personaggio tuttavia può ancora usare, se la possiede, la magia nera Rana per curarsi. 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 3 unità, la Difesa, la Difesa magica e la possibilità di schivare totalmente un attacco fisico vengono azzerate. 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 Dolce bacio
- .la medicina Tenda
- .la medicina Villetta
- .il comando !Recupera
- .l'Esna, tramite il comando !Bianca
- .il Tocco curativo, tramite il comando !Condanna
- .il Dolce bacio Plus, tramite il comando !Mescola
- .la Panacea, tramite il comando !Mescola
- .il Vento curativo, tramite il comando !Predizione

I personaggi diventano immuni a questo status con:

- .la protezione per la testa Fiocco
- .la protezione per il corpo Armatura di Genji
- .l'accessorio Guanti di Genji

I personaggi infliggono questo status con:

- .la Maledizione, tramite il comando !Arti nere
- .il Coro dello stagno, tramite il comando !Blu
- .l'Anuro, tramite il comando !Condanna
- .il Bacio di rana, tramite il comando !Mescola
- .la Rana, tramite il comando !Nera
- .il Diluvio, tramite il comando !Predizione

SENTENZA

Sul personaggio compare un timer che scorre con il passare del tempo: una volta esaurito, il personaggio subisce automaticamente lo Status Ade. Il timer si fermerà nel caso in cui il personaggio venga colpito anche dallo Status Stop, si dimezzerà se si possiede lo Status Fretta mentre verrà raddoppiato subendo lo Status Adagio. Venendo colpiti da un altro attacco che causi Status Sentenza, il timer non verrà modificato e continuerà a scorrere normalmente. Equipaggiando l'accessorio Anello maledetto, il personaggio subirà in automatico questo status negativo. I nemici eliminati sfruttando lo Status Sentenza non rilasceranno Punti Esperienza, Guil ed Oggetti.

I personaggi rimuovono questo status con:

- .automaticamente al termine dellabattaglia

I personaggi diventano immuni a questo status con:

- .il Bacio di drago, tramite il comando !Mescola

I personaggi infliggono questo status con:

- .la Rovina, tramite il comando !Blu

SONNO

Il personaggio o il nemico che subisce questo status non può svolgere alcuna azione e non può più schivare alcun attacco fisico. La durata dello Status Sonno diminuisce se il bersaglio si trova anche in Status Fretta mentre aumenta nel caso in cui si subisca lo Status Adagio. Un nemico viene risvegliato automaticamente nel caso in cui subisca un danno fisico. 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:

- .il comando !Recupera
- .l'Esna, tramite il comando !Bianca
- .il Tocco curativo, tramite il comando !Condanna
- .la Panacea, tramite il comando !Mescola
- .i Sali, tramite il comando !Mescola
- .il Vento curativo, tramite il comando !Predizione
- .automaticamente dopo diversi secondi
- .automaticamente al termine della battaglia

I personaggi diventano immuni a questo status con:

- .la protezione per la testa Corona di rovi
- .l'accessorio Sandali d'Ermete

I personaggi infliggono questo status con:

- .la Maledizione, tramite il comando !Arti nere
- .il Fuori tempo, tramite il comando !Blu
- .il Sonno, tramite il comando !Magilama
- .il Sonno, tramite il comando !Nera
- .l'attacco fisico dell'arpa Arma sognante
- .l'attacco fisico della spada Lama onirica

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 Fretta mentre aumenta nel caso in cui si subisca lo Status Adagio. Lo Status Stop blocca gli effetti degli Status Rigene e Veleno e ferma il timer di tutti gli status che hanno una durata limitata; solo lo Status Piaga non viene fermato da questo status negativo. Sullo schermo, il personaggio che possiede lo Status Stop brilla di rosso.

I personaggi rimuovono questo status con:

- .l'Antimagia, tramite il comando !Bianca
- .la Panacea, tramite il comando !Mescola
- .il Vento curativo, tramite il comando !Predizione
- .la Verga del giudizio, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto
- .automaticamente dopo diversi secondi
- .automaticamente al termine della battaglia

I personaggi diventano immuni a questo status con:

- .l'accessorio Sandali d'Ermete

I personaggi infliggono questo status con:

- .il comando !Doma del Domatore
- .il Gelo profondo, tramite il comando !Arti nere
- .la Dolce ballata, tramite il comando !Canto
- .il Sacrificio, tramite il comando !Condanna
- .lo Stop, tramite il comando !Tempo
- .l'attacco fisico della spada corta Kagenui

VECCHIAIA

Ad eccezione del Livello, i parametri del personaggio che subisce questo status iniziano a diminuire gradualmente, sino a raggiungere 1 unità; per quanto riguarda i mostri invece, gli unici parametri che diminuiscono con il passare del tempo sono il Livello e l'Agilità. Sullo schermo, il personaggio che possiede questo status ha i capelli grigi.

I personaggi rimuovono questo status con:

- .il comando !Recupera
- .l'Esna, tramite il comando !Bianca
- .il Tocco curativo, tramite il comando !Condanna
- .la Panacea, tramite il comando !Mescola
- .i Sali, tramite il comando !Mescola
- .il Vento curativo, tramite il comando !Predizione
- .automaticamente al termine della battaglia

I personaggi diventano immuni a questo status con:

- .la protezione per la testa Fiocco
- .la protezione per il corpo Maglia ossea
- .l'accessorio Anello angelico

I personaggi infliggono questo status con:

- .la Maledizione, tramite il comando !Arti nere
- .la Nebbia oscura, tramite il comando !Arti nere
- .il Fuori tempo, tramite il comando !Blu
- .la Vecchiaia Liv.2, tramite il comando !Blu
- .il Cannone d'argento, tramite il comando !Combina
- .il Colpo d'argento, tramite il comando !Combina
- .la Raffica d'argento, tramite il comando !Combina
- .la Vecchiaia, tramite il comando !Tempo
- .l'attacco fisico dell'arma Spada antica

VELENO

Ad intervalli regolari, il personaggio o il nemico perde 1/16 dei suoi PV massimi. Tale periodo di tempo non viene influenzato dagli status Adagio o Fretta tuttavia viene temporaneamente bloccato se il bersaglio si trova anche in Status Stop. Lo Status Veleno non viene annullato dallo Status Rigene, e viceversa, nonostante essi abbiano effetti identici ma opposti, inoltre non permette di utilizzare il comando !Reiki.

Se non viene curato, questo status negativo rimane attivo anche al termine della battaglia ed il personaggio continua a perdere PV ad ogni passo compiuto dal gruppo: in questo caso non è possibile morire poichè i PV 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 Tenda
- .la medicina Villetta
- .il comando !Chakra del Monaco
- .il comando !Recupera
- .l'Usignolo, tramite il comando !Animali
- .l'Esna, tramite il comando !Bianca
- .il Siero, tramite il comando !Bianca
- .il Tocco curativo, tramite il comando !Condanna
- .l'Antidoto, tramite il comando !Mescola
- .la Panacea, tramite il comando !Mescola
- .il Vento curativo, tramite il comando !Predizione

I personaggi diventano immuni a questo status con:

- .l'Anti-veleno, tramite il comando !Mescola
- .la protezione per la testa Fiocco

- .la protezione per il corpo Maglia ossea
- .la protezione per il corpo Veste angelica

I personaggi infliggono questo status con:

- .il comando !Fuoco
- .la Moffetta, tramite il comando !Animali
- .lo Sciame d'api, tramite il comando !Animali
- .la Maledizione, tramite il comando !Arti nere
- .il Velo maligno, tramite il comando !Arti nere
- .la Raffica caotica, tramite il comando !Combina
- .la Foschia tossica, tramite il comando !Gaia
- .il Neutralizzatore, tramite il comando !Mescola
- .la Pozione falsa 1, tramite il comando !Mescola
- .il Veleno, tramite il comando !Mescola
- .il Veleno, tramite il comando !Nera
- .il Drago zombie, tramite il comando !Patto del Necromante
- .la Pestilenza, tramite il comando !Predizione
- .l'attacco fisico dell'arma Ascia tossica

ZOMBIE

Il personaggio che subisce questo status è considerato effettivamente deceduto ed i suoi PV attuali vengono azzerati. In battaglia, tuttavia, chi ha subito questo status negativo continua ad attaccare in automatico i propri alleati, utilizzando il semplice attacco fisico. La vittima dello Status Zombie non può essere danneggiata in alcun modo inoltre diventa immune agli status Ade, Cecità, Levitazione, Mini, Pietra, Rana e Veleno. Al termine della battaglia, i personaggi che si trovano in questo status non ricevono Punti Esperienza e PAB inoltre, se tutti i membri del gruppo subiscono lo Status Zombie, la battaglia viene considerata persa e la partita ha termine. Sullo schermo, il personaggio che possiede questo status diventa verde con gli occhi bianchi.

I personaggi rimuovono questo status con:

- .la medicina Acqua santa
- .la medicina Tenda
- .la medicina Villetta
- .l'Acqua santa Plus, tramite il comando !Mescola

I personaggi diventano immuni a questo status con:

- .l'accessorio Anello angelico

I personaggi non possono infliggere questo status negativo.

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:

- Bozzolo
- Egida
- Fretta
- Immagine
- Levitazione
- Reflex
- Rigene

BOZZOLO

Il personaggio o il nemico che possiede questo status subisce la metà dei danni dagli attacchi magici inoltre avrà il doppio di possibilità di schivare completamente un attacco magico, ad eccezione di quelli imblocabili. Sullo schermo, chi possiede questo status positivo inizia a brillare di verde.

I personaggi ricevono questo status da:

- .l'abilità Scudo magico del Paladino
- .l'Infuso di difesa, tramite il comando !Bevi
- .il Bozzolo, tramite il comando !Bianca
- .la Difesa totale, tramite il comando !Blu
- .la Difesa di drago, tramite il comando !Mescola
- .la Pozione scudo, tramite il comando !Mescola

Lo status viene rimosso:

- .con l'Antimagia, tramite il comando !Bianca
- .con il Vento curativo, tramite il comando !Predizione
- .con la Verga del giudizio, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto
- .automaticamente al termine della battaglia

EGIDA

Il personaggio o il nemico che possiede questo status subisce la metà dei danni dagli attacchi fisici. Sullo schermo, chi possiede questo status positivo inizia a brillare di giallo.

I personaggi ricevono questo status da:

- .l'Infuso di difesa, tramite il comando !Bevi
- .l'Egida, tramite il comando !Bianca
- .la Difesa totale, tramite il comando !Blu
- .la Difesa di drago, tramite il comando !Mescola
- .la Pozione scudo, tramite il comando !Mescola
- .il Difensore, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto

Lo status viene rimosso:

- .con l'Antimagia, tramite il comando !Bianca
- .con il Vento curativo, tramite il comando !Predizione
- .con la Verga del giudizio, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto
- .automaticamente al termine della battaglia

FRETTA

Il personaggio o il nemico che subisce questo status impiega la metà del tempo per caricare la propria barra del turno. Lo Status Fretta diminuisce la durata degli Status Mutismo, Paralisi, Piaga, Sonno e Stop e dimezza il timer del conto alla rovescia dello Status Sentenza o delle tecniche di !Condanna. Sullo schermo, il personaggio che possiede questo status positivo brilla di arancione.

I personaggi ricevono questo status da:

- .l'Infuso rapido, tramite il comando !Bevi
- .il Bacio sacro, tramite il comando !Mescola
- .il Veliveloce, tramite il comando !Mescola
- .l'Andantega, tramite il comando !Tempo
- .la Fretta, tramite il comando !Tempo

.la Masamune, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto
.l'accessorio Sandali d'Ermete

Lo status viene rimosso:

.con l'Antimagia, tramite il comando !Bianca
.con il Vento curativo, tramite il comando !Predizione
.con la Verga del giudizio, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto
.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 che possiede questo status positivo è seguito dalle sue copie trasparenti.

I personaggi ricevono questo status da:

.il comando !Immagine del Ninja
.l'Inganno, tramite il comando !Bianca
.il Bacio sacro, tramite il comando !Mescola
.la protezione per il corpo Veste illusoria

Lo status viene rimosso:

.con l'Antimagia, tramite il comando !Bianca
.con la Verga del giudizio, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto
.subendo due attacchi fisici
.automaticamente al termine della battaglia

LEVITAZIONE

Il personaggio o il nemico che possiede questo status rimane sollevato dal suolo, diventa immune in battaglia alle tecniche di Elemento Terra mentre durante l'esplorazione non subisce danni dalle trappole situate sul pavimento, nè cade subito nelle buche. I nemici volanti possiedono automaticamente lo Status Levitazione, il quale non può essere loro rimosso. Sullo schermo, il personaggio che possiede questo status positivo fluttua sul posto.

I personaggi ricevono questo status da:

.la Difesa totale, tramite il comando !Blu
.l'Unguento lieve, tramite il comando !Mescola
.la Levitazione, tramite il comando !Tempo

Lo status viene rimosso:

.con la medicina Tenda
.con la medicina Villetta
.con l'Antimagia, tramite il comando !Bianca
.con la Verga del giudizio, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto

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 Fretta, aumenta nel caso in cui si subisca lo Status Adagio 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:

- .il Reflex, tramite il comando !Bianca
- .la Difesa di drago, tramite il comando !Mescola
- .l'accessorio Anello Reflex

Lo status viene rimosso:

- .con l'Antimagia, tramite il comando !Bianca
- .con la Verga del giudizio, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto
- .automaticamente dopo diversi secondi
- .automaticamente al termine della battaglia

RIGENE

Il personaggio o il nemico che possiede questo status recupera ad intervalli di tempo fissi una quantità di PV che dipende dai parametri Livello e Resistenza. Le tecniche che in battaglia modificano questi due valori, modificheranno a loro volta la quantità di PV recuperata. Tale periodo di tempo è più breve se il bersaglio si trova anche in Status Fretta mentre si allunga nel caso in cui si subisca lo Status Adagio. Il bersaglio non guadagnerà PV nel caso in cui abbia subito anche lo Status Stop. Lo Status Rigene non viene annullato dallo Status Veleno, e viceversa, nonostante essi abbiano effetti identici ma opposti.

I personaggi ricevono questo status da:

- .la Marcia potente, tramite il comando !Canto
- .Carbuncle, tramite il comando !Invoca
- .l'Acqua vitale, tramite il comando !Mescola
- .la Difesa di drago, tramite il comando !Mescola
- .la Benedizione, tramite il comando !Predizione
- .il Rigene, tramite il comando !Tempo
- .l'accessorio Anello protettivo
- .l'accessorio Sfera del caos, solo se il personaggio è un Non-morto

Lo status viene rimosso:

- .con l'Antimagia, tramite il comando !Bianca
- .con la Verga del giudizio, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto
- .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:

- Ammaliato
- Corazza
- Difesa
- Incosciente
- Oblivio
- Ritirata
- Salto

AMMALIATO

Questo status riguarda solo i nemici. Un bersaglio che viene colpito dal comando !Flirt o dalla Ferula malvagia terminerà il suo turno successivo senza eseguire alcuna azione, mentre sullo schermo apparirà il messaggio "Sotto ipnosi!". Lo status verrà rimosso automaticamente subito dopo la comparsa di tale messaggio.

CORAZZA

Questo status riguarda solo i nemici. Chi è in possesso di tale status riceve una serie di bonus aggiuntivi, indipendenti dalle proprie immunità di base:

- è immune alle tecniche curative, nel caso si tratti di un Non-morto
- è immune alle tecniche che infliggono gli Status Ade, Ammaliato, Critico o Sentenza
- è immune alle tecniche che causano danni basandosi sui PV del bersaglio, come ad esempio la magia temporale Antima
- pur subendo danni ingenti, non viene eliminato all'istante, nel caso in cui venga colpito dal comando !Magilama relativo all'eventuale Elemento a cui risulta debole
- gli status a tempo, come ad esempio Paralisi, svaniranno nel giro di pochi secondi

I personaggi ricevono questo status da:

- .il Bacio di drago, tramite il comando !Mescola

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.

INCOSCIENTE (detto anche KO)

Quando i PV del personaggio arrivano a zero, si dice che il personaggio è morto mentre più precisamente si trova nello Status 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 Morte che causano questo status istantaneamente.

Lo status viene rimosso:

- .con la medicina Tenda
 - .con la medicina Villetta
 - .con il comando !Recupera
 - .con il Miracolo, tramite il comando !Bianca
 - .con la Rinascita, tramite il comando !Bianca
 - .con la Fenice, tramite il comando !Invoca
 - .con la Coda di fenice, tramite il comando !Mescola
 - .con la Reincarnazione, tramite il comando !Mescola
 - .con la Resurrezione, tramite il comando !Mescola
 - .con il Soffio vitale, tramite il comando !Mescola
 - .con la Verga del saggio, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto
-

OBLIO

Questo status riguarda sia i protagonisti, sia i mostri. Il bersaglio che subisce questo status svanisce dal campo di battaglia, perdendo istantaneamente la vita. Nel caso degli eroi, a differenza dello Status Ade, il corpo del personaggio defunto non è più visibile e quindi non può essere riportato in vita con le varie tecniche di resurrezione. L'unico modo per annullare lo Status Oblio consiste nell'utilizzare la magia temporale Ritorno, la quale fa ricominciare lo scontro dall'inizio, ignorando quanto sia successo in precedenza. Alla fine della battaglia, il personaggio che ha subito lo Status Oblio si ritroverà in Status KO.

I personaggi rimuovono questo status con:

- .il Ritorno, tramite il comando !Tempo
- .automaticamente al termine della battaglia

I personaggi non possono diventare immuni a questo status negativo.

I personaggi infliggono questo status con:

- .l'Oblio, tramite il comando !Tempo

RITIRATA

Questo status riguarda solo i protagonisti. Durante la battaglia, dopo aver scelto il comando !Ritirata, il personaggio esce dallo schermo e si estrania dal combattimento, sino all'inizio del suo turno successivo. Durante questo periodo di tempo, il personaggio non può essere colpito in alcun modo: un attacco fisico o una magia che erano state scagliate singolarmente contro di lui andranno a vuoto mentre una magia lanciata su tutto il gruppo non lo considererà tra i bersagli. Nel caso in cui tutti i personaggi eseguano questo comando, il gruppo fuggirà via dalla battaglia. L'abilità !Ritirata viene disattivata automaticamente al termine dello scontro oppure manualmente selezionando il comando !Ritorno.

SALTO

Questo status riguarda solo i protagonisti. Durante la battaglia, dopo aver scelto il comando !Salto, il personaggio compie un grande balzo per poi ricadere su un nemico, causandogli danni fisici. Mentre l'eroe si trova in volo, questi non può essere colpito in alcun modo: un attacco fisico o una magia che erano state scagliate singolarmente contro di lui andranno a vuoto mentre una magia lanciata su tutto il gruppo non lo considererà tra i bersagli. Se il personaggio si trova sotto l'effetto di uno status a tempo, come Reflex oppure Sentenza, il timer di quest'ultimo non scorrerà mentre l'eroe non è visibile sullo schermo. Lo Status Salto viene rimosso automaticamente una volta che il personaggio atterra oppure al termine della battaglia.

=====

MEZZI DI TRASPORTO

[@03MZ]

=====

Quando ci si trova sulla Mappa del mondo, generalmente i personaggi si spostano a piedi tuttavia in alcune situazioni sarà necessario utilizzare alcuni veicoli per raggiungere determinate località. Mentre si è a bordo di questi mezzi di trasporto in genere non si incontrerà alcun nemico.

+-----+

| CHOCOBO |

+-----+

Queste creature sono grossi pennuti, utilizzati generalmente come cavalcature. Sulla Mappa del mondo il Chocobo si muove più rapidamente dei personaggi perciò è molto utile per raggiungere in pochi secondi le varie località. Mentre si è in groppa a questi pennuti non si incontrerà alcun nemico. I comandi per guidare i Chocobo sono:

Tasti direzionali -: muoversi sulla Mappa del mondo

Pulsante A -----: salire a bordo / scendere dal Chocobo

Esistono due tipi di chocobo:

.Chocobo giallo

Questa varietà è quella a cui appartiene Boko, il chocobo di Bartz: essa può camminare sul terreno ed attraversare laghi e fiumi. È possibile cavalcare Boko solo all'inizio del Mondo 1 e poi durante il Mondo 3.

.Chocobo nero

Questa varietà è in grado di volare, ha la possibilità di oltrepassare anche le montagne, tranne quelle ricoperte di neve, ma può atterrare esclusivamente nelle foreste. Il pennuto si ottiene, nel Mondo 1, presso la Foresta dei chocobo neri, dopo gli eventi di Mezzaluna, mentre nel Mondo 3 bisognerà catturare il chocobo nero presso il Paese fantasma.

+-----+

| DRAGHI |

+-----+

Queste creature volanti sono in grado attraversare rapidamente la Mappa del mondo tuttavia non possono oltrepassare le montagne e sono in grado di atterrare esclusivamente sulle pianure. Mentre si è in groppa ai draghi non si incontrerà alcun nemico. I comandi per guidare queste creature sono:

Tasti direzionali -: muoversi sulla Mappa del mondo

Pulsante A -----: salire a bordo / scendere dal Drago

HIRYU

Il drago del Re di Tycoon diventerà disponibile solo dopo gli eventi del Monte Nord e sarà utilizzabile sino a quando non si utilizzerà il Meteorite di Walz per raggiungere il territorio di Karnak. Dopodichè, il drago rimarrà visibile sulla Mappa del mondo, nell'ultima zona in cui è atterrato.

DRAGO DI KRILE

La creatura volante di Krile diventerà disponibile solo dopo gli eventi della Valle dei draghi ed avrà le stesse caratteristiche di Hiryu. Nel Mondo 3 sarà possibile ritrovare la creatura presso il Castello di Bal ed utilizzarla per volare.

+-----+

| VEICOLI |

+-----+

NAVE PIRATA

Il veicolo si ottiene dopo gli eventi del Covo dei pirati e permette al gruppo di muoversi liberamente all'interno dei mari contenuti nel Territorio di Tycoon. L'imbarcazione non sarà più disponibile dopo gli eventi del Canale Tolna. Mentre si è a bordo della Nave pirata, non si incontrerà alcun nemico.

NAVE A CALORE

Il veicolo si ottiene dopo gli eventi della Biblioteca degli Antichi e

permette al gruppo di muoversi liberamente all'interno dei mari contenuti sul Mondo 1, tranne quelli del Territorio di Tycoon. L'imbarcazione non sarà più disponibile una volta entrati nella città di Mezzaluna ed in seguito la si potrà esplorare nuovamente presso la Catapulta, anche se non sarà più possibile utilizzarla per navigare. Mentre si è a bordo della Nave a calore si potranno incontrare i nemici.

AERONAVE

Il veicolo si ottiene dopo gli eventi della Catapulta e permette al gruppo di solcare i cieli ed anche di navigare: premendo il pulsante A, l'aeronave si trasformerà in semplice imbarcazione e viceversa. Tramite l'Adamantite, il veicolo verrà potenziato da Cid e da Mid e potrà raggiungere anche le Rovine di Ronka: premendo il pulsante A mentre siete in volo, appariranno due frecce:

- quella rivolta verso il basso, trasformerà il veicolo in una nave
- quella rivolta verso l'alto, condurrà alla città volante

Mentre si è in volo, non si incontrerà alcun nemico, cosa che invece avverrà quando si deciderà di navigare. Nel Mondo 3, l'aeronave tornerà disponibile dopo gli eventi dell'Albero guardiano e, una volta tornati alla Catapulta, Cid la modificherà ulteriormente, permettendole di trasformarsi in un sottomarino. In questo caso premendo il pulsante A mentre si è in modalità imbarcazione, appariranno due frecce:

- quella rivolta verso il basso, trasformerà il veicolo in un sommergibile
- quella rivolta verso l'alto, trasformerà il veicolo nell'aeronave

SOMMERGIBILE

Il veicolo si ottiene dopo gli eventi della Torre barriera e permette al gruppo di muoversi liberamente all'interno del Mondo 2, sia sulla superficie del mare, sia nella Zona Sottomarina: premendo il pulsante A, il veicolo si immergerà oppure emergerà. Mentre si è a bordo del Sommergibile, non si incontrerà alcun 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 cerchio luminoso. 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 in automatico alla schermata del titolo.
- Parlate con tutte le persone che incontrate ed insistete più volte: alcuni personaggi forniranno utili informazioni se parlate ripetutamente con loro.
- Quando 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 Guil per acquistare il nuovo equipaggiamento, uscite dalla località e combattete per ottenere il denaro necessario.
- Quando incontrate un nuovo mostro, studiatevi bene le sue caratteristiche, per sconfiggerlo facilmente, e controllate se potete ottenere qualche Oggetto utile da lui.

- Ordinate le Medicine nel modo che più preferite. In questa maniera non perderete tempo in battaglia a trovare l'oggetto che vi serve in quella situazione.
- Se possibile, durante le battaglie contro i boss activate sempre gli status Bozzolo, Egida e Fretta su tutto il gruppo, in modo tale da potenziare le vostre difese e da attaccare con maggiore frequenza rispetto ai nemici.
- Sfruttate a vostro vantaggio i cambiamenti di status. Ad esempio infliggete lo Status Furia o lo Status Mutismo sui nemici che usano molte magie oppure causate lo Status Cecità ai mostri che eseguono potenti attacchi fisici.
- Per ripristinare i PV durante o dopo le battaglie, usate la magia bianca Energiga o comunque la tecnica curativa più potente a disposizione poichè risparmierete PM.
- Quando ottenete un oggetto di cui non conoscete le caratteristiche, accedete al Menù Oggetti per scoprirle. Non vendete le Armi che infliggono danni elementali: potrebbero sempre risultare utili in futuro.
- Nel caso in cui il bersaglio di una tecnica che state per eseguire muoia a causa di un altro attacco, essa colpirà un nemico a caso.
- Se sullo schermo appare il nome dell'attacco ma esso poi non viene neanche eseguito, vuol dire che è andato totalmente a vuoto oppure non può essere subito dal bersaglio.
- Un personaggio che abbandona il gruppo porterà con sé il proprio equipaggiamento. Quando ciò accade, ricaricate l'avventura e rimuovete i suoi oggetti per poterli riutilizzare vendere. Un personaggio che torna nel gruppo avrà con sé lo stesso equipaggiamento che utilizzava prima del suo abbandono.
- Di norma, gli effetti delle varie Abilità, tecniche, bonus o altro non sono cumulabili. Ad esempio, l'abilità Bonus PAB aumenta del 50% i PAB guadagnati al termine della battaglia: nel caso in cui il personaggio equipaggi due volte questa stessa Abilità, i PAB ottenuti alla fine dello scontro non verranno aumentati ulteriormente. All'interno della guida saranno indicati esplicitamente quali Abilità, tecniche, bonus o altro sono cumulabili.
- Sfruttate le debolezze elementali o di status dei nemici. La maggior parte dei mostri risulta vulnerabile ad un determinato Elemento oppure può subire alcuni status negativi: conoscere le debolezze dei nemici renderà molto più semplice anche lo scontro più ostico.
- Quando dovete rubare un Oggetto al nemico, sfruttate la magia temporale Ritorno. Nel caso in cui non riusciate a sottrarre l'Oggetto desiderato, eseguite la tecnica per ricominciare lo scontro dall'inizio ed avere altre possibilità di rubarlo.
- Sperimentate nuove combinazioni. Specialmente con i lavori Mimo e Tuttofare è possibile usare assieme sino a tre abilità distinte e produrre gli effetti più svariati. Ad esempio, le abilità Due armi + !Magilama + !Raffica possono causare danni notevolissimi ad ogni nemico; oppure !Bimagia + magia temporale Rapidità + !Nera + cappello Forcina dorata permette di usare diverse Magie Nere all'interno di un unico turno, consumando la metà dei PM; oppure magia blu Artiglio letale + !Cattura permette di imprigionare con facilità molti nemici e così via.


```

.Forza      25
.Agilità   40 (40 > 32 -->> è rimasta l'Agilità del Ladro)
.Resistenza 26
.Magia     35 (18 < 35 -->> è diventata pari alla Magia del Bardo)

```

VARIAZIONE DEI PV E DEI PM

Quando si cambia il Lavoro svolto dal personaggio, i suoi PV e PM massimi possono aumentare o diminuire, a seconda dei casi, mentre i PV e PM attuali possono solo diminuire, indipendentemente dalla variazione di quelli massimi. Esempio:

```

Krile - LIV 48 - Monaco      cambio      Krile - LIV 48 - Ballerino
PV 3.280 / 3.280          -----> PV 1.840 / 1.840
PM 160 / 160              Lavoro      PM 160 / 241

```

- i PV attuali di Krile, passando da Monaco a Ballerino, sono diminuiti poichè i PV massimi di quest'ultimo Lavoro sono più bassi di quelli del Monaco.
- i PM attuali di Krile invece sono rimasti invariati poichè i PM massimi del Ballerino sono superiori a quelli del Monaco.
- cambiando di nuovo il Lavoro e tornando ad essere un Monaco, Krile avrà ancora 1.840 PV attuali, in quanto essi non possono aumentare al cambio del Lavoro, mentre i suoi PM attuali rimarranno invariati.

La scheda di un Lavoro possiede la seguente struttura:

a) il valore dei suoi parametri fisici, assieme ad un grafico che mostra la loro panoramica generale, in una scala da 1 a 10. I valori massimi che i vari parametri possono raggiungere sono:

```

Forza      50
Agilità   40
Resistenza 50
Magia     60

```

b) il numero di Abilità che si possono imparare e la quantità totale di PAB necessaria per apprenderle tutte.

c) l'elenco delle Abilità, con i rispettivi PAB.

d) il tipo di Armi e di Protezioni che può equipaggiare.

e) il luogo dove si ottiene.

f) un giudizio generico sul Lavoro

g) la spiegazione dettagliata di ogni Abilità utilizzabile.

h) l'elenco completo di tutti gli Oggetti equipaggiabili.

i) i dati riguardanti la crescita di PV e PM

- Faris comincia l'avventura partendo dal Livello 3

=====

ALCHIMISTA

[@04AL]

=====

PARAMETRI

CARATTERISTICHE

```

Forza      26 .##### .      Numero di Abilità • cinque
Agilità   27 .##### .      PAB totali      • 630
Resistenza 30 .##### .
Magia     20 .### .

```

ABILITÀ

```

Livello 1  Farmacologia  15 PAB - Abilità innata passiva
Livello 2  !Mescola      30 PAB

```

Livello 3 !Bevi 45 PAB - Abilità innata attiva
Livello 4 !Recupera 135 PAB
Livello 5 !Risveglia 405 PAB

OGGETTI UTILIZZABILI

.Bastoni (Armi)
.Coltelli (Armi)
.Cappelli (Protezioni)
.Maglie (Protezioni)
.Tuniche (Protezioni)

DOVE SI OTTIENE

MN1 • [RR.aH] • Rovine di Ronka - Cristallo di Terra

l'Alchimista è uno dei Lavori che si ottiene nella sala dove era custodito il Cristallo della Terra: il frammento corrispondente è quello posizionato più a sud.

L'Alchimista è un ottimo Lavoro di supporto, una volta imparata l'abilità !Mescola. Grazie ad essa, il personaggio ottiene la possibilità di utilizzare un gran numero di tecniche, sia offensive che difensive, in grado di rendere più semplici anche gli scontri molto complicati. L'unico difetto è che tali tecniche consumano Medicine ed Ingredienti: mentre le prime possono essere acquistate dai negozi, i secondi dovranno essere necessariamente ricevuti oppure rubati ai mostri.

Per questo motivo è necessario accumulare una buona quantità di Ingredienti, in modo tale da utilizzare al meglio l'Alchimista inoltre, data la natura delle sue tecniche, è consigliato posizionare il personaggio in seconda fila.

+-----+
| ANALISI DELLE ABILITÀ |
+-----+

FARMACOLOGIA \ Livello 1 •• 15 PAB •• Abilità innata passiva

"Usa la conoscenza della medicina per raddoppiare gli effetti di pozioni ed eteri."

Questa Abilità permette al personaggio di raddoppiare gli effetti curativi delle seguenti Medicine: Etere, Granpozione e Pozione. Ad esempio, la Pozione ripristina di norma 50 PV: equipaggiando la Farmacologia invece, la Medicina farà recuperare 100 PV. L'effetto dell'Abilità è attivo solamente durante le battaglie e non funziona usando le Medicine dal Menù Principale.

Una volta raggiunto il Livello Perfetto per l'Alchimista, i lavori Mimo e Tuttofare potranno utilizzare automaticamente questa Abilità, anche senza equipaggiarla.

!MESCOLA \ Livello 2 •• 30 PAB

"Combina oggetti per creare misture da consumare in battaglia per aumentare le caratteristiche o attaccare."

Il comando !Mescola consente al personaggio di mescolare tra di loro due Oggetti, tra Medicine e Ingredienti, per ottenere un nuovo effetto curativo

oppure un nuovo attacco che viene utilizzato subito. Dopo aver selezionato il comando:

- indicare con il cursore il primo Oggetto e premere il tasto A
- indicare con il cursore il secondo Oggetto e premere il tasto A
- indicare con il cursore il bersaglio dell'Abilità e premere il tasto A

NOTE

- gli Oggetti utilizzabili sono le medicine Acqua santa, Antidoto, Coda di fenice, Collirio, Dolce bacio, Elisir, Etere, Granpozione e Pozione e gli ingredienti Guscio solido, Materia oscura e Zanna di drago.
- il comando !Mescola consuma un esemplare di ogni Oggetto utilizzato e colpisce sempre un solo bersaglio.
- l'Abilità gode della proprietà commutativa quindi, cambiando l'ordine degli Oggetti selezionati, l'effetto risultante non varia.
- in genere, mescolando tra di loro due Medicine uguali, il risultato finale è l'effetto della Medicina singola però potenziato.
- i PV ed i PM ripristinati tramite gli effetti di questo comando vengono raddoppiati se si equipaggia anche l'abilità Farmacologia, tuttavia essa non potenzia le rimanenti tecniche del !Mescola.
- a differenza dei semplici attacchi fisici e magici, le tecniche del !Mescola andranno praticamente sempre a segno, anche contro i nemici che possiedono parametri molto elevati oppure lo Status Corazza.

PER MAGGIORI INFORMAZIONI VEDERE LA SEZIONE 6: TECNICHE.

!BEVI \ Livello 3 •• 45 PAB •• Abilità innata attiva

"Pozioni speciali da bere in battaglia per aumentare le caratteristiche."

Il comando !Bevi consente al personaggio di utilizzare solo durante lo scontro e solo su di sé alcuni Ingredienti speciali per ottenere bonus che rimangono attivi sino al termine della battaglia. Tali Oggetti particolari sono:

INFUSO DI DIFESA

Il personaggio viene circondato da un mirino giallo, seguito da sfere gialle. La tecnica dona lo Status Bozzolo, il quale permette di subire la metà dei danni dagli attacchi magici.

INFUSO DI FORZA

Il personaggio viene colpito da quattro fulmini blu. La tecnica, di norma, dovrebbe aumentare il parametro Attacco tuttavia, per via di un'anomalia del gioco, essa potenzia solamente la magia blu Pugno goblin.

INFUSO DI GOLIA

Il personaggio viene colpito da quattro fulmini blu. La tecnica raddoppia i PV attuali e massimi del personaggio.

INFUSO EROICO

Il personaggio viene colpito da quattro fulmini celesti. La tecnica aumenta il Livello di 10 unità. Tale crescita: incrementa la quantità di danni inflitta, diminuisce la quantità di danni subita, è cumulabile fino al raggiungimento del Livello 255 ma non modifica i PV ed i PM massimi del personaggio.

INFUSO RAPIDO

Il personaggio viene circondato da una serie di sfere arancioni. La tecnica dona lo Status Fretta, il quale dimezza il tempo di caricamento della propria barra del turno.

!RECUPERA \ Livello 4 •• 135 PAB

"Rimuove svariati stati alterati."

Il personaggio genera su tutto il gruppo una serie di croci rosse. La tecnica rimuove gli status Cecità, Confusione, Mini, Mutismo, Paralisi, Rana, Sonno, Vecchiaia e Veleno a tutti i personaggi, senza consumare PM.

!RISVEGLIA \ Livello 5 •• 405 PAB

"Risveglia un alleato messo fuori combattimento."

Il personaggio richiama una serie di piccoli angeli. La tecnica riporta in vita tutto il gruppo, senza consumare PM, inoltre c'è il 6,25% di possibilità che i PV vengano ripristinati completamente.

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

L'Alchimista può equipaggiare:

•• ARMI

Coltello	Pugnale	Tritamago
Coltello di mithril	Pugnale danzante	Verga
Coltello ladro	Pugnale d'aria	Verga curativa
Gladio	Pugnale d'oricalco	Verga del giudizio
Mazza	Pugnale sicario	Verga del saggio
Mazza di Zeus	Spadino	Verga della Luce
Mazza ferrata	Trinciapolli	Verga potente

•• PROTEZIONI MANO
(nessuna)

•• PROTEZIONI TESTA

Berretto di pelle	Corona regale	Maschera di tigre
Berretto verde	Fascia torta	Mitra del saggio
Cappello piumato	Forcina dorata	Tiara di Lamia
Cappuccio nero	Ipnocorona	
Cerchietto	Magicappello	

•• PROTEZIONI CORPO

Abito di Gaia	Fascia della forza	Veste di seta
Abito nero	Giubba di pelle	Veste di Vishnu
Completo ninja	Kenpo Gi	Veste illusoria
Corazza adamantina	Maglia ossea	Veste luminosa
Corazza argentea	Veste angelica	Veste nera
Corazza di rame	Veste bianca	Veste signorile
Cotta saggia	Veste di cotone	

•• ACCESSORI

Anello angelico	Bracciale d'argento	Sandali d'Ermite
Anello di corallo	Bracciale della forza	Scarpe di pelle

Anello focum	Gala iper	Sfera del caos
Anello maledetto	Lenti d'argento	Sfera di cristallo
Anello protettivo	Mantello elfico	Zucca kornago
Anello Reflex	Mantello stregone	
Bracciale adamantino	Nocche kaiser	

```

+-----+
|  CRESCITA PV E PM  |
+-----+

```

La seguente tabella elenca i PV ed i PM che i personaggi possiedono man mano che aumentano di Livello, quando svolgono questo Lavoro:

LV	BARTZ		FARIS		GALUF		KRILE		LENNA	
	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM
1	40	3	41	3	38	3	39	3
2	50	8	51	8	48	8	49	8
3	60	13	60	13	61	13	58	13	59	14
4	81	18	80	18	82	17	77	18	78	19
5	101	23	100	23	103	22	96	24	98	24
6	121	28	120	28	123	27	116	29	118	29
7	142	33	140	33	144	32	135	34	137	35
8	162	38	160	38	165	37	155	39	157	40
9	182	43	180	43	185	42	174	44	177	45
10	203	48	200	48	206	47	193	49	196	50
11	243	53	240	54	247	52	232	55	236	56
12	284	57	280	59	288	56	271	60	275	61
13	325	62	320	64	330	61	310	65	315	66
14	365	67	360	69	371	66	348	70	354	71
15	406	72	400	74	412	71	387	75	393	77
16	446	77	440	79	453	76	426	80	433	82
17	487	82	480	84	495	81	465	85	472	87
18	528	87	520	89	536	86	503	91	511	92
19	568	92	560	94	577	91	542	96	551	98
20	609	97	600	99	618	95	581	101	590	103
21	650	102	640	104	660	100	620	106	630	108
22	690	107	680	109	701	105	658	111	669	113
23	731	112	720	114	742	110	697	116	708	119
24	771	117	760	119	783	115	736	122	748	124
25	812	122	800	124	825	120	775	127	787	129
26	853	127	840	129	866	125	813	132	826	134
27	893	132	880	135	907	130	852	137	866	140
28	934	137	920	140	948	134	891	142	905	145
29	975	142	960	145	990	139	930	147	945	150
30	1.015	147	1.000	150	1.031	144	968	152	984	155
31	1.076	152	1.060	155	1.093	149	1.026	158	1.043	161
32	1.137	157	1.120	160	1.155	154	1.085	163	1.102	166
33	1.198	162	1.180	165	1.216	159	1.143	168	1.161	171
34	1.259	167	1.240	170	1.278	164	1.201	173	1.220	176
35	1.320	172	1.300	175	1.340	169	1.259	178	1.279	182
36	1.401	177	1.380	180	1.423	173	1.336	183	1.358	187
37	1.482	182	1.460	185	1.505	178	1.414	189	1.437	192
38	1.564	187	1.540	190	1.588	183	1.491	194	1.515	197
39	1.645	192	1.620	195	1.670	188	1.569	199	1.594	203
40	1.726	197	1.700	200	1.753	193	1.646	204	1.673	208
41	1.828	202	1.800	205	1.856	198	1.743	209	1.771	213
42	1.929	207	1.900	210	1.959	203	1.840	214	1.870	218
43	2.031	212	2.000	216	2.062	208	1.937	220	1.968	224

44		2.132	216		2.100	221		2.165	212		2.034	225		2.067	229
45		2.234	221		2.200	226		2.268	217		2.131	230		2.165	234
46		2.356	226		2.320	231		2.392	222		2.247	235		2.283	239
47		2.478	231		2.440	236		2.516	227		2.363	240		2.401	245
48		2.600	236		2.560	241		2.640	232		2.480	245		2.520	250
49		2.721	241		2.680	246		2.763	237		2.596	250		2.638	255
50		2.843	246		2.800	251		2.887	242		2.712	256		2.756	260
51		2.965	251		2.920	256		3.011	247		2.828	261		2.874	266
52		3.087	256		3.040	261		3.135	251		2.945	266		2.992	271
53		3.209	261		3.160	266		3.258	256		3.061	271		3.110	276
54		3.331	266		3.280	271		3.382	261		3.177	276		3.228	281
55		3.453	271		3.400	276		3.506	266		3.293	281		3.346	287
56		3.575	276		3.520	281		3.630	271		3.410	287		3.465	292
57		3.696	281		3.640	286		3.753	276		3.526	292		3.583	297
58		3.818	286		3.760	291		3.877	281		3.642	297		3.701	302
59		3.940	291		3.880	297		4.001	286		3.758	302		3.819	308
60		4.062	296		4.000	302		4.125	290		3.875	307		3.937	313
61		4.164	301		4.100	307		4.228	295		3.971	312		4.035	318
62		4.265	306		4.200	312		4.331	300		4.068	317		4.134	323
63		4.367	311		4.300	317		4.434	305		4.165	323		4.232	329
64		4.468	316		4.400	322		4.537	310		4.262	328		4.331	334
65		4.570	321		4.500	327		4.640	315		4.359	333		4.429	339
66		4.671	326		4.600	332		4.743	320		4.456	338		4.528	344
67		4.773	331		4.700	337		4.846	325		4.553	343		4.626	350
68		4.875	336		4.800	342		4.950	329		4.650	348		4.725	355
69		4.976	341		4.900	347		5.053	334		4.746	354		4.823	360
70		5.078	346		5.000	352		5.156	339		4.843	359		4.921	365
71		5.179	351		5.100	357		5.259	344		4.940	364		5.020	371
72		5.281	356		5.200	362		5.362	349		5.037	369		5.118	376
73		5.382	361		5.300	367		5.465	354		5.134	374		5.217	381
74		5.484	366		5.400	372		5.568	359		5.231	379		5.315	386
75		5.585	371		5.500	378		5.671	364		5.328	385		5.414	392
76		5.687	375		5.600	383		5.775	368		5.425	390		5.512	397
77		5.789	380		5.700	388		5.878	373		5.521	395		5.610	402
78		5.890	385		5.800	393		5.981	378		5.618	400		5.709	407
79		5.992	390		5.900	398		6.084	383		5.715	405		5.807	413
80		6.093	395		6.000	403		6.187	388		5.812	410		5.906	418
81		6.195	400		6.100	408		6.290	393		5.909	415		6.004	423
82		6.296	405		6.200	413		6.393	398		6.006	421		6.103	428
83		6.398	410		6.300	418		6.496	403		6.103	426		6.201	434
84		6.500	415		6.400	423		6.600	407		6.200	431		6.300	439
85		6.601	420		6.500	428		6.703	412		6.296	436		6.398	444
86		6.703	425		6.600	433		6.806	417		6.393	441		6.496	449
87		6.804	430		6.700	438		6.909	422		6.490	446		6.595	455
88		6.906	435		6.800	443		7.012	427		6.587	452		6.693	460
89		7.007	440		6.900	448		7.115	432		6.684	457		6.792	465
90		7.109	445		7.000	453		7.218	437		6.781	462		6.890	470
91		7.210	450		7.100	459		7.321	442		6.878	467		6.989	476
92		7.312	455		7.200	464		7.425	446		6.975	472		7.087	481
93		7.414	460		7.300	469		7.528	451		7.071	477		7.185	486
94		7.515	465		7.400	474		7.631	456		7.168	482		7.284	491
95		7.617	470		7.500	479		7.734	461		7.265	488		7.382	497
96		7.718	475		7.600	484		7.837	466		7.362	493		7.481	502
97		7.820	480		7.700	489		7.940	471		7.459	498		7.579	507
98		7.921	485		7.800	494		8.043	476		7.556	503		7.678	512
99		8.023	490		7.900	499		8.146	481		7.653	508		7.776	518

LV	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM
	BARTZ		FARIS		GALUF		KRILE		LENNA	

ARTIGLIERE

[@04AR]

PARAMETRI

CARATTERISTICHE

Forza	33	.#####	.	Numero di Abilità	• tre
Agilità	30	.#####	.	PAB totali	• 500
Resistenza	30	.#####	.		
Magia	28	.#####	.		

ABILITÀ

Livello 1	!Fuoco!	50 PAB	- Abilità innata attiva
Livello 2	Bonus ESP	150 PAB	
Livello 3	!Combina	300 PAB	

OGGETTI UTILIZZABILI

- .Coltelli (Armi)
- .Spade (Armi)
- .Cappelli (Protezioni)
- .Maglie (Protezioni)
- .Scudi (Protezioni)
- .Tuniche (Protezioni)

DOVE SI OTTIENE

MN3 • [RO.aB] • Reame oscuro - Piano terra

l'Artigliere è uno dei Lavori che si ottiene raccogliendo i frammenti situati nella parte bassa di questa stanza: il frammento corrispondente è quello posizionato più a sinistra.

L'Artigliere è un Lavoro prettamente offensivo e sin da subito mostra la sua efficacia. L'abilità !Fuoco gli permette di causare danni notevoli e di infliggere status negativi senza alcun costo in termini di PM o di Oggetti inoltre, una volta imparata l'abilità !Combina, il numero di attacchi a disposizione del personaggio aumenta ulteriormente. L'unico difetto è che quest'ultime tecniche consumano Medicine ed Ingredienti: mentre le prime possono essere acquistate dai negozi, alcuni dei secondi dovranno essere necessariamente ricevuti oppure rubati ai mostri.

Per questo motivo è necessario accumulare una buona quantità di Ingredienti, in modo tale da utilizzare al meglio l'Artigliere inoltre, data la natura delle sue tecniche, è consigliato posizionare il personaggio in seconda fila.

+-----+
| ANALISI DELLE ABILITÀ |
+-----+

!FUOCO \ Livello 1 •• 50 PAB •• Abilità innata attiva

"Spara ad un nemico."

Il personaggio colpisce un bersaglio, utilizzando un cannone. La tecnica causa gravi danni fisici non elementali, può infliggere uno status negativo inoltre non diminuisce di potenza se usata dalla seconda fila. A seconda del colore

dell'esplosione provocata dall'attacco, è possibile individuare lo status negativo causato dal !Fuoco:

6 possibilità su 16	• piccole esplosioni nere	-->	Status Veleno
5 possibilità su 16	• piccole esplosioni porpora	-->	Status Cecità
4 possibilità su 16	• grandi esplosioni rosse	-->	Status Confusione
1 possibilità su 16	• grande X grigia	-->	Status Ade

NOTE

- lo Status Confusione viene inflitto anche ai mostri che di norma sono immuni ad esso
- lo Status Ade viene inflitto anche se il mostro è un Non-morto

BONUS ESP \ Livello 2 •• 150 PAB

"Aumenta l'ESP guadagnata in battaglia di una volta e mezza."

Al termine della battaglia, il personaggio ottiene il 50% in più di Punti Esperienza rispetto alla quantità normale che dovrebbe ricevere.

!COMBINA \ Livello 3 •• 300 PAB

"Prepara e fa saltare esplosivi che danneggiano tutti i nemici."

Il comando !Combina consente al personaggio di mescolare tra di loro due Oggetti, tra Medicine e Ingredienti, per ottenere un nuovo attacco che viene utilizzato subito. Dopo aver selezionato il comando:

- indicare con il cursore uno dei tre Colpi e premere il tasto A
- indicare con il cursore il secondo Oggetto e premere il tasto A
- indicare con il cursore il bersaglio dell'Abilità e premere il tasto A

NOTE

- il primo Oggetto da selezionare è sempre uno dei tre Colpi: Colpo di tuono, Colpo esplosivo oppure Colpo secco. Il secondo invece appartiene alla seguente lista: Ago dorato, Cenere, Guscio solido, Infuso di difesa, Infuso di forza, Infuso di Golia, Infuso eroico, Infuso rapido, Materia oscura, Mazzuolo, Shuriken, Shuriken di Fuuma, Testo d'acqua, Testo di fuoco, Testo di tuono e Zanna di drago.
- il comando !Combina consuma un esemplare di ogni Oggetto utilizzato e colpisce sempre tutti i nemici.
- a parità di secondo Oggetto, le tecniche che utilizzano il Colpo di tuono causano danni notevoli, quelle che richiedono il Colpo esplosivo provocano danni moderati mentre quelle realizzate tramite il Colpo secco infliggono danni lievi.
- tutti gli attacchi che possono infliggere anche status negativi hanno il 75% di possibilità che ciò avvenga, indipendentemente dal tipo di Colpo utilizzato.

PER MAGGIORI INFORMAZIONI VEDERE LA SEZIONE 6: TECNICHE.

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

L'Artigliere può equipaggiare:

•• ARMI

Bastarda	Pugnale	Spada lunga
Coltello	Pugnale danzante	Spadino
Coltello di mithril	Pugnale d'aria	Spadone
Coltello ladro	Pugnale d'oricalco	Stocco runico
Excalipur	Pugnale sicario	Trinciapolli
Gladio	Spada antica	Tritamago
Lama onirica	Spada di corallo	Ultima
Lama runica	Spada di mithril	

•• PROTEZIONI MANO

Scudo adamantino	Scudo di ferro	Scudo d'oro
Scudo della forza	Scudo di Genji	Scudo Egida
Scudo di bronzo	Scudo di mithril	Scudo focum
Scudo di cristallo	Scudo di pelle	Scudo gelum

•• PROTEZIONI TESTA

Berretto di pelle	Corona regale	Maschera di tigre
Berretto verde	Fascia torta	Mitra del saggio
Cappello piumato	Forcina dorata	Tiara di Lamia
Cappuccio nero	Ipnocorona	
Cerchietto	Magicappello	

•• PROTEZIONI CORPO

Abito di Gaia	Fascia della forza	Veste di Vishnu
Abito nero	Giubba di pelle	Veste illusoria
Completo ninja	Kenpo Gi	Veste luminosa
Corazza adamantina	Maglia ossea	Veste nera
Corazza argentea	Veste bianca	Veste signorile
Corazza di rame	Veste di cotone	
Cotta saggia	Veste di seta	

•• ACCESSORI

Anello angelico	Bracciale d'argento	Sandali d'Ermete
Anello di corallo	Bracciale della forza	Scarpe di pelle
Anello focum	Gala iper	Sfera del caos
Anello maledetto	Lenti d'argento	Sfera di cristallo
Anello protettivo	Mantello elfico	Zucca kornago
Anello Reflex	Mantello stregone	
Bracciale adamantino	Nocche kaiser	

+-----+
| CRESCITA PV E PM |
+-----+

La seguente tabella elenca i PV ed i PM che i personaggi possiedono man mano che aumentano di Livello, quando svolgono questo Lavoro:

- Galuf non può fare l'Artigliere

	BARTZ		FARIS		GALUF		KRILE		LENNA	
LV	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM
1	40	3	38	3	39	4
2	50	9	48	9	49	10
3	60	15	60	15	58	15	59	16
4	81	20	80	21	77	21	78	22
5	101	26	100	27	96	27	98	28

6		121	32		120	32			116	33		118	34
7		142	38		140	38			135	39		137	40
8		162	43		160	44			155	45		157	46
9		182	49		180	50			174	51		177	52
10		203	55		200	56			193	57		196	58
11		243	61		240	62			232	63		236	64
12		284	66		280	67			271	68		275	70
13		325	72		320	73			310	74		315	76
14		365	78		360	79			348	80		354	82
15		406	83		400	85			387	86		393	88
16		446	89		440	91			426	92		433	94
17		487	95		480	96			465	98		472	100
18		528	101		520	102			503	104		511	106
19		568	106		560	108			542	110		551	112
20		609	112		600	114			581	116		590	118
21		650	118		640	120			620	122		630	124
22		690	123		680	125			658	127		669	130
23		731	129		720	131			697	133		708	136
24		771	135		760	137			736	139		748	142
25		812	141		800	143			775	145		787	148
26		853	146		840	149			813	151		826	154
27		893	152		880	155			852	157		866	160
28		934	158		920	160			891	163		905	166
29		975	163		960	166			930	169		945	172
30		1.015	169		1.000	172			968	175		984	178
31		1.076	175		1.060	178			1.026	181		1.043	184
32		1.137	181		1.120	184			1.085	187		1.102	190
33		1.198	186		1.180	189			1.143	192		1.161	196
34		1.259	192		1.240	195			1.201	198		1.220	202
35		1.320	198		1.300	201			1.259	204		1.279	208
36		1.401	203		1.380	207			1.336	210		1.358	214
37		1.482	209		1.460	213			1.414	216		1.437	220
38		1.564	215		1.540	218			1.491	222		1.515	226
39		1.645	221		1.620	224			1.569	228		1.594	232
40		1.726	226		1.700	230			1.646	234		1.673	238
41		1.828	232		1.800	236			1.743	240		1.771	244
42		1.929	238		1.900	242			1.840	246		1.870	250
43		2.031	244		2.000	248			1.937	252		1.968	256
44		2.132	249		2.100	253			2.034	257		2.067	262
45		2.234	255		2.200	259			2.131	263		2.165	268
46		2.356	261		2.320	265			2.247	269		2.283	274
47		2.478	266		2.440	271			2.363	275		2.401	280
48		2.600	272		2.560	277			2.480	281		2.520	286
49		2.721	278		2.680	282			2.596	287		2.638	292
50		2.843	284		2.800	288			2.712	293		2.756	298
51		2.965	289		2.920	294			2.828	299		2.874	304
52		3.087	295		3.040	300			2.945	305		2.992	310
53		3.209	301		3.160	306			3.061	311		3.110	316
54		3.331	306		3.280	311			3.177	316		3.228	322
55		3.453	312		3.400	317			3.293	322		3.346	328
56		3.575	318		3.520	323			3.410	328		3.465	334
57		3.696	324		3.640	329			3.526	334		3.583	340
58		3.818	329		3.760	335			3.642	340		3.701	346
59		3.940	335		3.880	341			3.758	346		3.819	352
60		4.062	341		4.000	346			3.875	352		3.937	358
61		4.164	346		4.100	352			3.971	358		4.035	364
62		4.265	352		4.200	358			4.068	364		4.134	370
63		4.367	358		4.300	364			4.165	370		4.232	376
64		4.468	364		4.400	370			4.262	376		4.331	382
65		4.570	369		4.500	375			4.359	381		4.429	388

66		4.671	375		4.600	381			4.456	387		4.528	394
67		4.773	381		4.700	387			4.553	393		4.626	400
68		4.875	386		4.800	393			4.650	399		4.725	406
69		4.976	392		4.900	399			4.746	405		4.823	412
70		5.078	398		5.000	404			4.843	411		4.921	418
71		5.179	404		5.100	410			4.940	417		5.020	424
72		5.281	409		5.200	416			5.037	423		5.118	430
73		5.382	415		5.300	422			5.134	429		5.217	436
74		5.484	421		5.400	428			5.231	435		5.315	442
75		5.585	427		5.500	434			5.328	441		5.414	448
76		5.687	432		5.600	439			5.425	446		5.512	454
77		5.789	438		5.700	445			5.521	452		5.610	460
78		5.890	444		5.800	451			5.618	458		5.709	466
79		5.992	449		5.900	457			5.715	464		5.807	472
80		6.093	455		6.000	463			5.812	470		5.906	478
81		6.195	461		6.100	468			5.909	476		6.004	484
82		6.296	467		6.200	474			6.006	482		6.103	490
83		6.398	472		6.300	480			6.103	488		6.201	496
84		6.500	478		6.400	486			6.200	494		6.300	502
85		6.601	484		6.500	492			6.296	500		6.398	508
86		6.703	489		6.600	497			6.393	505		6.496	514
87		6.804	495		6.700	503			6.490	511		6.595	520
88		6.906	501		6.800	509			6.587	517		6.693	526
89		7.007	507		6.900	515			6.684	523		6.792	532
90		7.109	512		7.000	521			6.781	529		6.890	538
91		7.210	518		7.100	527			6.878	535		6.989	544
92		7.312	524		7.200	532			6.975	541		7.087	550
93		7.414	529		7.300	538			7.071	547		7.185	556
94		7.515	535		7.400	544			7.168	553		7.284	562
95		7.617	541		7.500	550			7.265	559		7.382	568
96		7.718	547		7.600	556			7.362	565		7.481	574
97		7.820	552		7.700	561			7.459	570		7.579	580
98		7.921	558		7.800	567			7.556	576		7.678	586
99		8.023	564		7.900	573			7.653	582		7.776	592

LV		PV	PM		PV	PM		PV	PM		PV	PM		PV	PM
		BARTZ			FARIS			GALUF			KRILE			LENNA	

BALLERINO

[@04BA]

PARAMETRI

CARATTERISTICHE

Forza	29	.#####	.	Numero di Abilità	• tre
Agilità	29	.#####	.	PAB totali	• 400
Resistenza	14	.###	.		
Magia	19	.###	.		

ABILITÀ

Livello 1	!Flirt	25 PAB	
Livello 2	!Danza	50 PAB	- Abilità innata attiva
Livello 3	Usa fiocchi	325 PAB	- Abilità innata passiva

OGGETTI UTILIZZABILI

- .Coltelli (Armi)
- .Cappelli (Protezioni)

.Maglie (Protezioni)
.Tuniche (Protezioni)

DOVE SI OTTIENE

MN1 • [RR.aH] • Rovine di Ronka - Cristallo di Terra

il Ballerino è uno dei Lavori che si ottiene nella sala dove era custodito il Cristallo della Terra: il frammento corrispondente è quello posizionato più a sinistra.

Il Ballerino è un Lavoro piuttosto scadente. Nonostante possieda una discreta Agilità e la possibilità di equipaggiare il Fiocco, che lo protegge dalla maggior parte degli status negativi, le sue Abilità non sono molto efficaci nè in fase offensiva, nè in fase difensiva.

+-----+
| ANALISI DELLE ABILITÀ |
+-----+

!FLIRT \ Livello 1 •• 25 PAB

"Ammalia i nemici e fa perdere loro la voglia di attaccare."

Il personaggio colpisce un bersaglio con una serie di cuori. La tecnica ha il 50% di possibilità di infliggere lo Status Ammaliato. Un nemico che subisce questo status particolare, terminerà il suo turno successivo senza eseguire alcuna azione, mentre sullo schermo apparirà il messaggio "Sotto ipnosi!". Lo status verrà rimosso automaticamente subito dopo la comparsa di tale messaggio.

Nel caso in cui il personaggio stia equipaggiando l'Abito iridescente, le Pantofole rosse oppure la Tiara di Lamia, il !Flirt avrà il doppio delle possibilità di andare a segno. Un bersaglio che si trova in Status Furia, oppure che subisce tale status dopo essere stato colpito dal !Flirt, ignorerà quest'ultimo ed attaccherà normalmente.

!DANZA \ Livello 2 •• 50 PAB •• Abilità innata attiva

"Esegue balli che stregano i nemici."

Il personaggio esegue contro un bersaglio una delle quattro danze, scelta a caso dal gioco. Tutti gli attacchi sono disponibili sin da quando si ottiene questo Lavoro ed ognuno di essi ha il 25% di possibilità di essere eseguito:

DANZA DI SPADE

la tecnica causa danni fisici quattro volte più elevati del normale. Nel caso in cui il personaggio stia equipaggiando l'Abito iridescente, le Pantofole rosse oppure la Tiara di Lamia, la Danza di spade avrà il 50% di possibilità di essere eseguita mentre il Tango ammaliante smetterà di essere utilizzato. Questa tecnica viene eseguita casualmente anche nel caso in cui si stia indossando il Pugnale danzante, indipendentemente dal Lavoro svolto dal personaggio.

DANZA FRENETICA

la tecnica sottrae PV al nemico e li dona al personaggio. Eseguendolo contro un mostro di tipo Non-morto, sarà quest'ultimo invece ad assorbire i PV del personaggio.

TANGO AMMALIANTE

la tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga il nemico ad attaccare i suoi alleati oppure a curare gli eroi. Nel caso in cui il personaggio stia equipaggiando l'Abito iridescente, le Pantofole rosse oppure la Tiara di Lamia, il Tango ammaliante smetterà di essere utilizzato mentre la Danza di spade avrà il 50% di possibilità di essere eseguita.

VALZER MISTERIOSO

la tecnica sottrae PM al nemico e li dona al personaggio. Eseguendolo contro un mostro di tipo Non-morto, sarà quest'ultimo invece ad assorbire i PM del personaggio.

USA FIOCCHI \ Livello 3 •• 325 PAB •• Abilità innata passiva

"Permette di indossare i fiocchi."

Questa Abilità consente a qualsiasi Lavoro di indossare alcuni Oggetti che appartengono all'equipaggiamento esclusivo dei Ballerini:

Abito iridescente	(Maglia)
Fiocco	(Cappello)
Mangiauomini	(Coltello)
Pantofole rosse	(Accessorio)

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

Il Ballerino può equipaggiare:

•• ARMI

Coltello	Pugnale	Spadino
Coltello di mithril	Pugnale danzante	Trinciapolli
Coltello ladro	Pugnale d'aria	Tritamago
Gladio	Pugnale d'oricalco	
Mangiauomini	Pugnale sicario	

•• PROTEZIONI MANO

(nessuna)

•• PROTEZIONI TESTA

Berretto di pelle	Corona regale	Magicappello
Berretto verde	Fascia torta	Maschera di tigre
Cappello piumato	Fiocco	Mitra del saggio
Cappuccio nero	Forcina dorata	Tiara di Lamia
Cerchietto	Ipnocorona	

•• PROTEZIONI CORPO

Abito di Gaia	Cotta saggia	Veste di seta
Abito iridescente	Fascia della forza	Veste di Vishnu
Abito nero	Giubba di pelle	Veste illusoria
Completo ninja	Kenpo Gi	Veste luminosa
Corazza adamantina	Maglia ossea	Veste nera
Corazza argentea	Veste bianca	Veste signorile
Corazza di rame	Veste di cotone	

•• ACCESSORI

Anello angelico	Bracciale d'argento	Pantofole rosse
-----------------	---------------------	-----------------

Anello di corallo	Bracciale della forza	Sandali d'Ermete
Anello focum	Gala iper	Scarpe di pelle
Anello maledetto	Lenti d'argento	Sfera del caos
Anello protettivo	Mantello elfico	Sfera di cristallo
Anello Reflex	Mantello stregone	Zucca kornago
Bracciale adamantino	Nocche kaiser	

```

+-----+
|  CRESCITA PV E PM  |
+-----+

```

La seguente tabella elenca i PV ed i PM che i personaggi possiedono man mano che aumentano di Livello, quando svolgono questo Lavoro:

	BARTZ		FARIS		GALUF		KRILE		LENNA	
LV	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM
1	30	3	31	3	28	3	29	3
2	38	8	39	7	35	8	36	8
3	45	13	45	13	46	12	43	13	44	13
4	61	17	60	18	62	17	57	18	58	18
5	76	22	75	23	78	22	71	23	73	24
6	91	27	90	28	93	27	86	28	88	29
7	107	32	105	33	109	31	100	33	102	34
8	122	37	120	38	125	36	115	38	117	39
9	137	42	135	43	140	41	129	43	132	44
10	153	47	150	48	156	46	143	48	146	49
11	183	52	180	53	187	51	172	54	176	55
12	214	56	210	57	218	55	201	59	205	60
13	245	61	240	62	250	60	230	64	235	65
14	275	66	270	67	281	65	258	69	264	70
15	306	71	300	72	312	70	287	74	293	75
16	336	76	330	77	343	74	316	79	323	80
17	367	81	360	82	375	79	345	84	352	85
18	398	86	390	87	406	84	373	89	381	91
19	428	91	420	92	437	89	402	94	411	96
20	459	95	450	97	468	94	431	99	440	101
21	490	100	480	102	500	98	460	104	470	106
22	520	105	510	107	531	103	488	109	499	111
23	551	110	540	112	562	108	517	114	528	116
24	581	115	570	117	593	113	546	119	558	122
25	612	120	600	122	625	117	575	124	587	127
26	643	125	630	127	656	122	603	129	616	132
27	673	130	660	132	687	127	632	135	646	137
28	704	134	690	137	718	132	661	140	675	142
29	735	139	720	142	750	137	690	145	705	147
30	765	144	750	147	781	141	718	150	734	152
31	811	149	795	152	828	146	761	155	778	158
32	857	154	840	157	875	151	805	160	822	163
33	903	159	885	162	921	156	848	165	866	168
34	949	164	930	167	968	160	891	170	910	173
35	995	169	975	172	1.015	165	934	175	954	178
36	1.056	173	1.035	177	1.078	170	991	180	1.013	183
37	1.117	178	1.095	182	1.140	175	1.049	185	1.072	189
38	1.179	183	1.155	187	1.203	180	1.106	190	1.130	194
39	1.240	188	1.215	192	1.265	184	1.164	195	1.189	199
40	1.301	193	1.275	197	1.328	189	1.221	200	1.248	204
41	1.378	198	1.350	202	1.406	194	1.293	205	1.321	209
42	1.454	203	1.425	207	1.484	199	1.365	210	1.395	214

43	1.531	208	1.500	212	1.562	204	1.437	216	1.468	220
44	1.607	212	1.575	216	1.640	208	1.509	221	1.542	225
45	1.684	217	1.650	221	1.718	213	1.581	226	1.615	230
46	1.776	222	1.740	226	1.812	218	1.667	231	1.703	235
47	1.868	227	1.830	231	1.906	223	1.753	236	1.791	240
48	1.960	232	1.920	236	2.000	227	1.840	241	1.880	245
49	2.051	237	2.010	241	2.093	232	1.926	246	1.968	250
50	2.143	242	2.100	246	2.187	237	2.012	251	2.056	256
51	2.235	247	2.190	251	2.281	242	2.098	256	2.144	261
52	2.327	251	2.280	256	2.375	247	2.185	261	2.232	266
53	2.419	256	2.370	261	2.468	251	2.271	266	2.320	271
54	2.511	261	2.460	266	2.562	256	2.357	271	2.408	276
55	2.603	266	2.550	271	2.656	261	2.443	276	2.496	281
56	2.695	271	2.640	276	2.750	266	2.530	281	2.585	287
57	2.786	276	2.730	281	2.843	270	2.616	286	2.673	292
58	2.878	281	2.820	286	2.937	275	2.702	291	2.761	297
59	2.970	286	2.910	291	3.031	280	2.788	297	2.849	302
60	3.062	290	3.000	296	3.125	285	2.875	302	2.937	307
61	3.139	295	3.075	301	3.203	290	2.946	307	3.010	312
62	3.215	300	3.150	306	3.281	294	3.018	312	3.084	317
63	3.292	305	3.225	311	3.359	299	3.090	317	3.157	323
64	3.368	310	3.300	316	3.437	304	3.162	322	3.231	328
65	3.445	315	3.375	321	3.515	309	3.234	327	3.304	333
66	3.521	320	3.450	326	3.593	313	3.306	332	3.378	338
67	3.598	325	3.525	331	3.671	318	3.378	337	3.451	343
68	3.675	329	3.600	336	3.750	323	3.450	342	3.525	348
69	3.751	334	3.675	341	3.828	328	3.521	347	3.598	354
70	3.828	339	3.750	346	3.906	333	3.593	352	3.671	359
71	3.904	344	3.825	351	3.984	337	3.665	357	3.745	364
72	3.981	349	3.900	356	4.062	342	3.737	362	3.818	369
73	4.057	354	3.975	361	4.140	347	3.809	367	3.892	374
74	4.134	359	4.050	366	4.218	352	3.881	372	3.965	379
75	4.210	364	4.125	371	4.296	357	3.953	378	4.039	385
76	4.287	368	4.200	375	4.375	361	4.025	383	4.112	390
77	4.364	373	4.275	380	4.453	366	4.096	388	4.185	395
78	4.440	378	4.350	385	4.531	371	4.168	393	4.259	400
79	4.517	383	4.425	390	4.609	376	4.240	398	4.332	405
80	4.593	388	4.500	395	4.687	380	4.312	403	4.406	410
81	4.670	393	4.575	400	4.765	385	4.384	408	4.479	415
82	4.746	398	4.650	405	4.843	390	4.456	413	4.553	421
83	4.823	403	4.725	410	4.921	395	4.528	418	4.626	426
84	4.900	407	4.800	415	5.000	400	4.600	423	4.700	431
85	4.976	412	4.875	420	5.078	404	4.671	428	4.773	436
86	5.053	417	4.950	425	5.156	409	4.743	433	4.846	441
87	5.129	422	5.025	430	5.234	414	4.815	438	4.920	446
88	5.206	427	5.100	435	5.312	419	4.887	443	4.993	452
89	5.282	432	5.175	440	5.390	423	4.959	448	5.067	457
90	5.359	437	5.250	445	5.468	428	5.031	453	5.140	462
91	5.435	442	5.325	450	5.546	433	5.103	459	5.214	467
92	5.512	446	5.400	455	5.625	438	5.175	464	5.287	472
93	5.589	451	5.475	460	5.703	443	5.246	469	5.360	477
94	5.665	456	5.550	465	5.781	447	5.318	474	5.434	482
95	5.742	461	5.625	470	5.859	452	5.390	479	5.507	488
96	5.818	466	5.700	475	5.937	457	5.462	484	5.581	493
97	5.895	471	5.775	480	6.015	462	5.534	489	5.654	498
98	5.971	476	5.850	485	6.093	466	5.606	494	5.728	503
99	6.048	481	5.925	490	6.171	471	5.678	499	5.801	508

LV	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

=====

BARDO

[@04BR]

=====

PARAMETRI

CARATTERISTICHE

Forza	16	.###	.	Numero di Abilità	• tre
Agilità	32	.#####	.	PAB totali	• 175
Resistenza	15	.###	.		
Magia	35	.#####	.		

ABILITÀ

Livello 1	!Ritirata	25 PAB	
Livello 2	Usa arpe	50 PAB	- Abilità innata passiva
Livello 3	!Canto	100 PAB	- Abilità innata attiva

OGGETTI UTILIZZABILI

- .Arpe (Armi)
- .Coltelli (Armi)
- .Cappelli (Protezioni)
- .Maglie (Protezioni)
- .Tuniche (Protezioni)

DOVE SI OTTIENE

MN1 • [FC.aA] • Foresta dei chocobo neri - Radura
 dopo essere entrati nella città di Mezzaluna, recarsi in questa località,
 per trovare un chocobo nero. Una volta catturato, si riceverà automaticamente
 il lavoro Bardo.

Il Bardo è un Lavoro non troppo utile. Da un lato possiede parametri piuttosto bassi, dall'altro può fornire un discreto supporto al gruppo grazie all'abilità !Canto. Essa gli permette di infliggere status negativi ai nemici oppure di

potenziare tutti i personaggi, senza consumare PM; data la natura delle sue tecniche, è consigliato posizionare il Bardo in seconda fila.

```
+-----+
| ANALISI DELLE ABILITÀ |
+-----+
```

!RITIRATA \ Livello 1 •• 25 PAB

"Permette di nascondersi per evitare gli attacchi nemici."

Il Bardo esce dallo schermo, estraniandosi dal combattimento, sino all'inizio del suo turno successivo. Durante questo periodo di tempo, il personaggio non può essere colpito in alcun modo: un attacco fisico o una magia che erano state scagliate singolarmente contro di lui andranno a vuoto mentre una magia lanciata su tutto il gruppo non considererà il Bardo tra i bersagli. Nel caso in cui tutti i personaggi eseguano questo comando, il gruppo fuggerà via dalla battaglia.

L'abilità !Ritirata viene disattivata automaticamente al termine dello scontro

oppure manualmente selezionando il comando !Ritorno. Tramite quest'ultimo, il Bardo torna visibile e riprende ad essere un personaggio attivo durante la battaglia.

USA ARPE \ Livello 2 •• 50 PAB •• Abilità innata passiva

"Permette di usare le arpe."

Questa Abilità consente a qualsiasi Lavoro di equipaggiare le Armi di tipo Arpa, esclusive dei Bardi:

Arma sognante
Arpa argentata
Arpa di Apollo
Arpa di Lamia

In aggiunta, i parametri Agilità e Magia del Lavoro svolto dal personaggio diventano pari a quelli del Bardo (rispettivamente 32 e 35 unità) ma solo se i primi sono di base inferiori a quest'ultimi; in caso contrario, il Lavoro conserverà la propria Agilità o la propria Magia predefinita.

!CANTO \ Livello 3 •• 100 PAB •• Abilità innata attiva

"Esegue canti magici con effetti differenti."

Il Bardo sfrutta le sue abilità musicali in battaglia per infliggere status negativi ai nemici oppure per potenziare tutto il resto del gruppo, senza però consumare PM. Di norma, una volta ottenuto questo Lavoro, non si possiederà alcuna Canzone, le quali dovranno essere imparate soddisfacendo determinate condizioni; tuttavia esse si potranno ottenere anche prima degli eventi della Foresta dei chocobo neri, rimanendo però inutilizzabili sino ad allora. Dopo aver imparato una Canzone, essa sarà disponibile per l'interno gruppo per tutta la durata dell'avventura. Questo comando non può essere eseguito se l'eroe si trova in Status Mutismo oppure in Status Rana.

PER MAGGIORI INFORMAZIONI VEDERE LA SEZIONE 6: TECNICHE.

+-----+

| EQUIPAGGIAMENTO |

+-----+

Il Bardo può equipaggiare:

•• ARMI

Arma sognante	Coltello ladro	Pugnale sicario
Arpa argentata	Gladio	Spadino
Arpa di Apollo	Pugnale	Trinciapolli
Arpa di Lamia	Pugnale danzante	Tritamago
Coltello	Pugnale d'aria	
Coltello di mithril	Pugnale d'oricalco	

•• PROTEZIONI MANO

(nessuna)

•• PROTEZIONI TESTA

Berretto di pelle	Corona regale	Magicappello
Cappello piumato	Forcina dorata	Mitra del saggio
Cerchietto	Ipnocorona	Tiara di Lamia

•• PROTEZIONI CORPO

Abito di Gaia	Veste bianca	Veste luminosa
Cotta saggia	Veste di cotone	Veste nera
Giubba di pelle	Veste di seta	Veste signorile

•• ACCESSORI

Anello angelico	Bracciale d'argento	Sandali d'Ermete
Anello di corallo	Bracciale della forza	Scarpe di pelle
Anello focum	Gala iper	Sfera del caos
Anello maledetto	Lenti d'argento	Sfera di cristallo
Anello protettivo	Mantello elfico	Zucca kornago
Anello Reflex	Mantello stregone	
Bracciale adamantino	Nocche kaiser	

+-----+
 | CRESCITA PV E PM |
 +-----+

La seguente tabella elenca i PV ed i PM che i personaggi possiedono man mano che aumentano di Livello, quando svolgono questo Lavoro:

	BARTZ		FARIS		GALUF		KRILE		LENNA	
LV	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM
1	31	4	31	4	29	4	30	4
2	39	10	39	10	36	10	37	11
3	46	17	45	17	47	16	44	17	45	17
4	62	23	61	23	63	23	58	24	60	24
5	78	29	76	30	79	29	73	30	75	31
6	93	36	91	36	95	35	88	37	90	37
7	109	42	107	43	111	41	102	43	105	44
8	125	48	122	49	127	48	117	50	120	51
9	140	55	137	56	143	54	132	56	135	57
10	156	61	153	62	159	60	146	63	150	64
11	187	68	183	69	191	67	176	70	180	71
12	218	74	214	75	223	73	205	76	210	77
13	250	80	245	81	255	79	235	83	240	84
14	281	87	275	88	286	85	264	89	270	90
15	312	93	306	94	318	92	293	96	300	97
16	343	99	336	101	350	98	323	102	330	104
17	375	106	367	107	382	104	352	109	360	110
18	406	112	398	114	414	110	381	115	390	117
19	437	119	428	120	446	117	411	122	420	124
20	468	125	459	127	478	123	440	129	450	130
21	500	131	490	133	510	129	470	135	480	137
22	531	138	520	140	541	136	499	142	510	144
23	562	144	551	146	573	142	528	148	540	150
24	593	150	581	153	605	148	558	155	570	157
25	625	157	612	159	637	154	587	161	600	164
26	656	163	643	166	669	161	616	168	630	170
27	687	170	673	172	701	167	646	175	660	177
28	718	176	704	178	733	173	675	181	690	184
29	750	182	735	185	765	180	705	188	720	190
30	781	189	765	191	796	186	734	194	750	197
31	828	195	811	198	844	192	778	201	795	204
32	875	201	857	204	892	198	822	207	840	210
33	921	208	903	211	940	205	866	214	885	217
34	968	214	949	217	988	211	910	220	930	224

35		1.015	221		995	224		1.035	217		954	227		975	230
36		1.078	227		1.056	230		1.099	224		1.013	234		1.035	237
37		1.140	233		1.117	237		1.163	230		1.072	240		1.095	244
38		1.203	240		1.179	243		1.227	236		1.130	247		1.155	250
39		1.265	246		1.240	250		1.290	242		1.189	253		1.215	257
40		1.328	252		1.301	256		1.354	249		1.248	260		1.275	264
41		1.406	259		1.378	263		1.434	255		1.321	266		1.350	270
42		1.484	265		1.454	269		1.514	261		1.395	273		1.425	277
43		1.562	272		1.531	276		1.593	268		1.468	280		1.500	284
44		1.640	278		1.607	282		1.673	274		1.542	286		1.575	290
45		1.718	284		1.684	288		1.753	280		1.615	293		1.650	297
46		1.812	291		1.776	295		1.848	286		1.703	299		1.740	303
47		1.906	297		1.868	301		1.944	293		1.791	306		1.830	310
48		2.000	303		1.960	308		2.040	299		1.880	312		1.920	317
49		2.093	310		2.051	314		2.135	305		1.968	319		2.010	323
50		2.187	316		2.143	321		2.231	311		2.056	325		2.100	330
51		2.281	323		2.235	327		2.326	318		2.144	332		2.190	337
52		2.375	329		2.327	334		2.422	324		2.232	339		2.280	343
53		2.468	335		2.419	340		2.518	330		2.320	345		2.370	350
54		2.562	342		2.511	347		2.613	337		2.408	352		2.460	357
55		2.656	348		2.603	353		2.709	343		2.496	358		2.550	363
56		2.750	354		2.695	360		2.805	349		2.585	365		2.640	370
57		2.843	361		2.786	366		2.900	355		2.673	371		2.730	377
58		2.937	367		2.878	373		2.996	362		2.761	378		2.820	383
59		3.031	374		2.970	379		3.091	368		2.849	385		2.910	390
60		3.125	380		3.062	385		3.187	374		2.937	391		3.000	397
61		3.203	386		3.139	392		3.267	381		3.010	398		3.075	403
62		3.281	393		3.215	398		3.346	387		3.084	404		3.150	410
63		3.359	399		3.292	405		3.426	393		3.157	411		3.225	417
64		3.437	405		3.368	411		3.506	399		3.231	417		3.300	423
65		3.515	412		3.445	418		3.585	406		3.304	424		3.375	430
66		3.593	418		3.521	424		3.665	412		3.378	430		3.450	437
67		3.671	425		3.598	431		3.745	418		3.451	437		3.525	443
68		3.750	431		3.675	437		3.825	425		3.525	444		3.600	450
69		3.828	437		3.751	444		3.904	431		3.598	450		3.675	457
70		3.906	444		3.828	450		3.984	437		3.671	457		3.750	463
71		3.984	450		3.904	457		4.064	443		3.745	463		3.825	470
72		4.062	456		3.981	463		4.143	450		3.818	470		3.900	477
73		4.140	463		4.057	470		4.223	456		3.892	476		3.975	483
74		4.218	469		4.134	476		4.303	462		3.965	483		4.050	490
75		4.296	476		4.210	483		4.382	469		4.039	490		4.125	497
76		4.375	482		4.287	489		4.462	475		4.112	496		4.200	503
77		4.453	488		4.364	495		4.542	481		4.185	503		4.275	510
78		4.531	495		4.440	502		4.621	487		4.259	509		4.350	516
79		4.609	501		4.517	508		4.701	494		4.332	516		4.425	523
80		4.687	507		4.593	515		4.781	500		4.406	522		4.500	530
81		4.765	514		4.670	521		4.860	506		4.479	529		4.575	536
82		4.843	520		4.746	528		4.940	512		4.553	535		4.650	543
83		4.921	527		4.823	534		5.020	519		4.626	542		4.725	550
84		5.000	533		4.900	541		5.100	525		4.700	549		4.800	556
85		5.078	539		4.976	547		5.179	531		4.773	555		4.875	563
86		5.156	546		5.053	554		5.259	538		4.846	562		4.950	570
87		5.234	552		5.129	560		5.339	544		4.920	568		5.025	576
88		5.312	558		5.206	567		5.418	550		4.993	575		5.100	583
89		5.390	565		5.282	573		5.498	556		5.067	581		5.175	590
90		5.468	571		5.359	580		5.578	563		5.140	588		5.250	596
91		5.546	578		5.435	586		5.657	569		5.214	595		5.325	603
92		5.625	584		5.512	592		5.737	575		5.287	601		5.400	610
93		5.703	590		5.589	599		5.817	582		5.360	608		5.475	616
94		5.781	597		5.665	605		5.896	588		5.434	614		5.550	623

95		5.859	603		5.742	612		5.976	594		5.507	621		5.625	630
96		5.937	609		5.818	618		6.056	600		5.581	627		5.700	636
97		6.015	616		5.895	625		6.135	607		5.654	634		5.775	643
98		6.093	622		5.971	631		6.215	613		5.728	640		5.850	650
99		6.171	629		6.048	638		6.295	619		5.801	647		5.925	656

```

+-----+-----+-----+-----+
LV |      PV  PM |      PV  PM |      PV  PM |      PV  PM |      PV  PM
+-----+-----+-----+-----+
          BARTZ          FARIS          GALUF          KRILE          LENNA

```

```

=====
BERSERKER [04BE]
=====

```

PARAMETRI			CARATTERISTICHE
Forza	45	.#####	Numero di Abilità • due
Agilità	15	.####	PAB totali • 500
Resistenza	49	.#####	
Magia	1	.#	

ABILITÀ

Livello 1	Furia	100 PAB	- Abilità innata passiva
Livello 2	Usa asce	400 PAB	- Abilità innata passiva

OGGETTI UTILIZZABILI

- .Asce (Armi)
- .Coltelli (Armi)
- .Martelli (Armi)
- .Armature (Protezioni)
- .Cappelli (Protezioni)
- .Elmi (Protezioni)
- .Maglie (Protezioni)
- .Scudi (Protezioni)
- .Tuniche (Protezioni)

DOVE SI OTTIENE

MN1 • [TW.aL] • Torre di Walz - Cristallo d'Acqua
il Berserker è uno dei Lavori che si ottiene nella sala dove era custodito il Cristallo dell'Acqua: il frammento corrispondente è quello posizionato più a sud ovest.

Il Berserker è come un'arma a doppio taglio: sul campo di battaglia è un guerriero eccellente, con una gran quantità di PV e la possibilità di causare danni fisici ingenti tuttavia non si può controllare in alcun modo. Per questo motivo è consigliato usarlo solo negli scontri facili oppure quando bisogna semplicemente aumentare di Livello.

```

+-----+
| ANALISI DELLE ABILITÀ |
+-----+

```

FURIA \ Livello 1 •• 100 PAB •• Abilità innata passiva

"Attacca senza sosta fino a quando tutti i nemici sono stati sconfitti."

Una volta equipaggiato questo Lavoro, il personaggio si ritroverà in automatico in Status Furia, il quale non potrà essere rimosso. Durante la battaglia, il Berserker agisce in automatico, colpendo avversari a caso, può eseguire esclusivamente il semplice attacco fisico, la cui potenza offensiva viene aumentata del 50%, e diventa immune allo Status Confusione.

Qualsiasi altra Abilità attiva equipaggiata dal personaggio non si potrà eseguire tuttavia si riceveranno ugualmente gli eventuali bonus che essa dona ai parametri. Le Abilità passive invece non verranno penalizzate, ma solo se esse sono compatibili con lo Status Furia del personaggio: ad esempio l'abilità Contrattacco funzionerà normalmente mentre Farmacologia sarà inutile perchè non sarà possibile utilizzare gli Oggetti in battaglia.

USA ASCE \ Livello 2 •• 400 PAB •• Abilità innata passiva

"Permette di usare le asce."

Questa Abilità consente a qualsiasi Lavoro di equipaggiare le Armi di tipo Ascia e di tipo Martello, tipiche dei Berserker:

Asce	Martelli
.Ammazzaorchi	.Maglio di Gaia
.Ascia guerriera	.Maglio di mithril
.Ascia runica	.Maglio di Thor
.Ascia titanica	.Maglio guerriero
.Ascia tossica	
.Falce mortale	
.Spaccaterra	

In aggiunta, il parametro Forza del Lavoro svolto dal personaggio diventa pari a quello del Berserker (45 unità) ma solo se il primo è di base inferiore a quest'ultimo; in caso contrario, il Lavoro conserverà la propria Forza predefinita.

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

Il Berserker può equipaggiare:

•• ARMI

Ammazzaorchi	Falce mortale	Pugnale d'aria
Ascia guerriera	Gladio	Pugnale d'oricalco
Ascia runica	Maglio di Gaia	Pugnale sicario
Ascia titanica	Maglio di mithril	Spaccaterra
Ascia tossica	Maglio di Thor	Spadino
Coltello	Maglio guerriero	Trinciapolli
Coltello di mithril	Pugnale	Tritamago
Coltello ladro	Pugnale danzante	

•• PROTEZIONI MANO

Scudo adamantino	Scudo di ferro	Scudo d'oro
Scudo della forza	Scudo di Genji	Scudo Egida
Scudo di bronzo	Scudo di mithril	Scudo focum
Scudo di cristallo	Scudo di pelle	Scudo gelum

•• PROTEZIONI TESTA

Berretto di pelle	Elmo di bronzo	Elmo d'oro
-------------------	----------------	------------

Cappello piumato	Elmo di cristallo	Elmo grandioso
Corona di rovi	Elmo di ferro	Ipnocorona
Corona regale	Elmo di Genji	
Elmo adamantino	Elmo di mithril	

•• PROTEZIONI CORPO

Abito nero	Corazza argentea	Kenpo Gi
Armatura adamantina	Corazza di rame	Maglia ossea
Armatura di cristallo	Fascia della forza	Maximilian
Armatura di Genji	Giubba di bronzo	Veste di Vishnu
Armatura d'oro	Giubba di ferro	Veste illusoria
Completo ninja	Giubba di mithril	
Corazza adamantina	Giubba di pelle	

•• ACCESSORI

Anello angelico	Guanti di Genji	Nocche kaiser
Anello di corallo	Guanti di mithril	Sandali d'Ermete
Anello focum	Guanti titanici	Scarpe di pelle
Anello maledetto	Lenti d'argento	Sfera del caos
Anello protettivo	Manopole	Sfera di cristallo
Anello Reflex	Mantello elfico	Zucca kornago
Gala iper	Mantello stregone	

+-----+
| CRESCITA PV E PM |
+-----+

La seguente tabella elenca i PV ed i PM che i personaggi possiedono man mano che aumentano di Livello, quando svolgono questo Lavoro:

	BARTZ		FARIS		GALUF		KRILE		LENNA	
LV	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM
1	52	2	53	2	50	2	51	2
2	65	5	66	5	63	5	64	5
3	78	8	77	8	79	8	75	9	76	9
4	105	11	103	12	106	11	101	12	102	12
5	131	14	129	15	132	14	126	15	128	16
6	157	18	155	18	159	17	151	19	153	19
7	183	21	181	21	185	20	177	22	179	23
8	210	24	207	25	212	23	202	25	205	26
9	236	27	233	28	239	26	227	29	230	30
10	262	30	259	31	265	29	253	32	256	33
11	315	34	311	35	318	33	303	36	307	37
12	367	37	363	38	371	36	354	39	358	40
13	420	40	415	41	425	39	405	42	410	43
14	472	43	466	44	478	42	455	46	461	47
15	525	46	518	48	531	45	506	49	512	50
16	577	49	570	51	584	48	556	52	563	54
17	630	53	622	54	637	51	607	56	615	57
18	682	56	674	57	690	54	658	59	666	61
19	735	59	726	61	743	57	708	63	717	64
20	787	62	778	64	796	60	759	66	768	68
21	840	65	830	67	850	63	810	69	820	71
22	892	69	881	71	903	67	860	73	871	75
23	945	72	933	74	956	70	911	76	922	78
24	997	75	985	77	1.009	73	961	79	973	82
25	1.050	78	1.037	80	1.062	76	1.012	83	1.025	85
26	1.102	81	1.089	84	1.115	79	1.063	86	1.076	89

27		1.155	85		1.141	87		1.168	82		1.113	90		1.127	92
28		1.207	88		1.193	90		1.221	85		1.164	93		1.178	95
29		1.260	91		1.245	94		1.275	88		1.215	96		1.230	99
30		1.312	94		1.296	97		1.328	91		1.265	100		1.281	102
31		1.391	97		1.374	100		1.407	94		1.341	103		1.358	106
32		1.470	100		1.452	103		1.487	97		1.417	106		1.435	109
33		1.548	104		1.530	107		1.567	101		1.493	110		1.511	113
34		1.627	107		1.608	110		1.646	104		1.569	113		1.588	116
35		1.706	110		1.685	113		1.726	107		1.645	117		1.665	120
36		1.811	113		1.789	117		1.832	110		1.746	120		1.768	123
37		1.916	116		1.893	120		1.939	113		1.847	123		1.870	127
38		2.021	120		1.997	123		2.045	116		1.949	127		1.973	130
39		2.126	123		2.100	126		2.151	119		2.050	130		2.075	134
40		2.231	126		2.204	130		2.257	122		2.151	133		2.178	137
41		2.362	129		2.334	133		2.390	125		2.278	137		2.306	141
42		2.493	132		2.464	136		2.523	128		2.404	140		2.434	144
43		2.625	136		2.593	140		2.656	132		2.531	144		2.562	148
44		2.756	139		2.723	143		2.789	135		2.657	147		2.690	151
45		2.887	142		2.853	146		2.921	138		2.784	150		2.818	154
46		3.045	145		3.008	149		3.081	141		2.936	154		2.972	158
47		3.202	148		3.164	153		3.240	144		3.088	157		3.126	161
48		3.360	151		3.320	156		3.400	147		3.240	160		3.280	165
49		3.517	155		3.475	159		3.559	150		3.391	164		3.433	168
50		3.675	158		3.631	162		3.718	153		3.543	167		3.587	172
51		3.832	161		3.786	166		3.878	156		3.695	171		3.741	175
52		3.990	164		3.942	169		4.037	159		3.847	174		3.895	179
53		4.147	167		4.098	172		4.196	162		3.999	177		4.048	182
54		4.305	171		4.253	176		4.356	166		4.151	181		4.202	186
55		4.462	174		4.409	179		4.515	169		4.303	184		4.356	189
56		4.620	177		4.565	182		4.675	172		4.455	187		4.510	193
57		4.777	180		4.720	185		4.834	175		4.606	191		4.663	196
58		4.935	183		4.876	189		4.993	178		4.758	194		4.817	200
59		5.092	187		5.031	192		5.153	181		4.910	198		4.971	203
60		5.250	190		5.187	195		5.312	184		5.062	201		5.125	206
61		5.381	193		5.317	199		5.445	187		5.189	204		5.253	210
62		5.512	196		5.446	202		5.578	190		5.315	208		5.381	213
63		5.643	199		5.576	205		5.710	193		5.442	211		5.509	217
64		5.775	202		5.706	208		5.843	196		5.568	214		5.637	220
65		5.906	206		5.835	212		5.976	200		5.695	218		5.765	224
66		6.037	209		5.965	215		6.109	203		5.821	221		5.893	227
67		6.168	212		6.095	218		6.242	206		5.948	225		6.021	231
68		6.300	215		6.225	222		6.375	209		6.075	228		6.150	234
69		6.431	218		6.354	225		6.507	212		6.201	231		6.278	238
70		6.562	222		6.484	228		6.640	215		6.328	235		6.406	241
71		6.693	225		6.614	231		6.773	218		6.454	238		6.534	245
72		6.825	228		6.743	235		6.906	221		6.581	241		6.662	248
73		6.956	231		6.873	238		7.039	224		6.707	245		6.790	252
74		7.087	234		7.003	241		7.171	227		6.834	248		6.918	255
75		7.218	238		7.132	245		7.304	231		6.960	252		7.046	259
76		7.350	241		7.262	248		7.437	234		7.087	255		7.175	262
77		7.481	244		7.392	251		7.570	237		7.214	258		7.303	265
78		7.612	247		7.521	254		7.703	240		7.340	262		7.431	269
79		7.743	250		7.651	258		7.835	243		7.467	265		7.559	272
80		7.875	253		7.781	261		7.968	246		7.593	268		7.687	276
81		8.006	257		7.910	264		8.101	249		7.720	272		7.815	279
82		8.137	260		8.040	267		8.234	252		7.846	275		7.943	283
83		8.268	263		8.170	271		8.367	255		7.973	279		8.071	286
84		8.400	266		8.300	274		8.500	258		8.100	282		8.200	290
85		8.531	269		8.429	277		8.632	261		8.226	285		8.328	293
86		8.662	273		8.559	281		8.765	265		8.353	289		8.456	297

87	8.793	276	8.689	284	8.898	268	8.479	292	8.584	300
88	8.925	279	8.818	287	9.031	271	8.606	295	8.712	304
89	9.056	282	8.948	290	9.164	274	8.732	299	8.840	307
90	9.187	285	9.078	294	9.296	277	8.859	302	8.968	311
91	9.318	289	9.207	297	9.429	280	8.985	306	9.096	314
92	9.450	292	9.337	300	9.562	283	9.112	309	9.225	317
93	9.581	295	9.467	304	9.695	286	9.239	312	9.353	321
94	9.712	298	9.596	307	9.828	289	9.365	316	9.481	324
95	9.843	301	9.726	310	9.960	292	9.492	319	9.609	328
96	9.975	304	9.856	313	9.999	295	9.618	322	9.737	331
97	9.999	308	9.985	317	9.999	299	9.745	326	9.865	335
98	9.999	311	9.999	320	9.999	302	9.871	329	9.993	338
99	9.999	314	9.999	323	9.999	305	9.998	333	9.999	342

LV	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM
	BARTZ		FARIS		GALUF		KRILE		LENNA	

CAVALIERE

[@04CA]

PARAMETRI

CARATTERISTICHE

Forza	47	.#####	.	Numero di Abilità	• sei
Agilità	25	.#####	.	PAB totali	• 690
Resistenza	44	.#####	.		
Magia	10	.##	.		

ABILITÀ

Livello 1	Protezione	10 PAB	- Abilità innata passiva
Livello 2	!Altruismo	30 PAB	- Abilità innata attiva
Livello 3	Due mani	50 PAB	
Livello 4	Usa scudi	100 PAB	- Abilità innata passiva
Livello 5	Usa armatura	150 PAB	- Abilità innata passiva
Livello 6	Usa spade	350 PAB	- Abilità innata passiva

OGGETTI UTILIZZABILI

.Coltelli	(Armi)
.Spade	(Armi)
.Spade da Cavaliere	(Armi)
.Armature	(Protezioni)
.Cappelli	(Protezioni)
.Elmi	(Protezioni)
.Maglie	(Protezioni)
.Scudi	(Protezioni)
.Tuniche	(Protezioni)

DOVE SI OTTIENE

MN1 • [TA.aH] • Tempio dell'Aria - Cristallo d'Aria

il Cavaliere è uno dei Lavori che si ottiene automaticamente nella sala dove era custodito il Cristallo dell'Aria.

Il Cavaliere è un ottimo Lavoro, sia in fase offensiva, sia in fase difensiva. Nel primo caso, grazie ai suoi parametri elevati ed alla capacità di utilizzare Armi potenti, il Cavaliere è in grado di causare danni elevati a qualsiasi

nemico. In fase difensiva invece, il personaggio può fare da scudo al gruppo grazie alle abilità Protezione e !Altruismo.

+-----+
| ANALISI DELLE ABILITÀ |
+-----+

PROTEZIONE \ Livello 1 •• 10 PAB •• Abilità innata passiva

"Protegge dagli attacchi gli alleati in difficoltà."

Il personaggio protegge automaticamente qualsiasi alleato si trovi in Status Critico: nel caso in cui quest'ultimo venga attaccato, il personaggio si posiziona davanti all'alleato, subendo il danno al suo posto. L'Abilità si attiva solo se il personaggio nel frattempo non abbia subito gli status Ade, Confusione, Furia, Paralisi, Pietra, Sonno, Stop o Zombie.

Una volta raggiunto il Livello Perfetto per il Cavaliere, i lavori Mimo e Tuttofare potranno utilizzare automaticamente questa Abilità, anche senza equipaggiarla.

!ALTRUISMO \ Livello 2 •• 30 PAB •• Abilità innata attiva

"Assorbe completamente un attacco fisico diretto."

Usando questa Abilità, per tutta la durata del proprio turno, il personaggio rimane in posizione di difesa e non subisce alcun danno fisico, nel caso in cui venga attaccato. Se il personaggio è colpito da una tecnica che prevede danni fisici e lo Status Piaga, il personaggio non verrà ferito dai primi ma subirà ugualmente il secondo.

Il comando !Altruismo può funzionare assieme alle abilità Protezione oppure Contrattacco: nel primo caso il personaggio non subirà danni fisici quando intercetterà l'assalto diretto ad un suo alleato mentre nel secondo caso il personaggio potrà contrattaccare in automatico dopo aver neutralizzato la tecnica nemica.

DUE MANI \ Livello 3 •• 50 PAB

"Fa impugnare spade, katana ed asce a due mani per raddoppiare il danno inferto."

Usando questa Abilità, il personaggio utilizza due mani per impugnare la propria Arma però perde la capacità di equipaggiare uno Scudo. Le Armi che possono essere impugunate con due mani sono:

Ammazzaorchi	[Asc]	Maglio guerriero	[Mar]
Apocalisse	[SdC]	Masamune	[Kat]
Ascia guerriera	[Asc]	Mazza	[Bas]
Ascia runica	[Asc]	Mazza di Zeus	[Bas]
Ascia titanica	[Asc]	Mazza ferrata	[Bas]
Ascia tossica	[Asc]	Murakumo	[Kat]
Ashura	[Kat]	Murasame	[Kat]
Bastarda	[Spa]	Mutsunokami	[Kat]
Brando gelum	[SdC]	Osafune	[Kat]
Difensore	[SdC]	Ragnarok	[SdC]
Excalibur	[SdC]	Sfregio eolico	[Kat]

Excalipur	[Spa]	Spaccaterra	[Asc]
Falce mortale	[Asc]	Spada antica	[Spa]
Kikuichimonji	[Kat]	Spada di corallo	[Spa]
Kotetsu	[Kat]	Spada di mithril	[Spa]
Lama del coraggio	[SdC]	Spada focum	[SdC]
Lama onirica	[Spa]	Spada lunga	[Spa]
Lama runica	[Spa]	Spadone	[Spa]
Maglio di Gaia	[Mar]	Stocco runico	[Spa]
Maglio di mithril	[Mar]	Ultima	[Spa]
Maglio di Thor	[Mar]	Verga	[Bas]

Legenda

[Asc] Ascia	[Mar] Martello
[Bas] Bastone	[Spa] Spada
[Kat] Katana	[SdC] Spada da Cavaliere

- per verificare se un'Arma è impugnabile con due mani, recarsi nel Menù Oggetti, selezionarla e spingere nuovamente il tasto A su di essa: nella schermata aggiuntiva, in caso positivo, apparirà la scritta 'Impugnabile a due mani'.

In aggiunta, il parametro Forza del Lavoro svolto dal personaggio viene fissato a 37 unità ma solo se questo è di base inferiore a tale valore; in caso contrario, il Lavoro conserverà la propria Forza predefinita.

USA SCUDI \ Livello 4 •• 100 PAB •• Abilità innata passiva

"Permette di usare gli scudi."

Questa Abilità consente a qualsiasi Lavoro di equipaggiare gli Scudi usati dai Cavalieri:

- | | |
|----------------------|--------------------|
| - Scudo adamantino | - Scudo di mithril |
| - Scudo della forza | - Scudo di pelle |
| - Scudo di bronzo | - Scudo d'oro |
| - Scudo di cristallo | - Scudo Egida |
| - Scudo di ferro | - Scudo focum |
| - Scudo di Genji | - Scudo gelum |

USA ARMATURA \ Livello 5 •• 150 PAB •• Abilità innata passiva

"Permette di indossare le armature."

Questa Abilità consente a qualsiasi Lavoro di equipaggiare le varie Protezioni per il corpo indossate dai Cavalieri:

Maglie	Armature	Tuniche
- Completo ninja	- Armatura adamantina	- Abito nero
- Corazza adamantina	- Armatura di cristallo	
- Corazza argentea	- Armatura di Genji	
- Corazza di rame	- Armatura d'oro	
- Fascia della forza	- Giubba di bronzo	
- Giubba di pelle	- Giubba di ferro	
- Kenpo Gi	- Giubba di mithril	
- Maglia ossea	- Maximilian	
- Veste di Vishnu		
- Veste illusoria		

"Permette di usare le spade."

Questa Abilità consente a qualsiasi Lavoro di equipaggiare le Spade e le Spade da Cavaliere:

Spade	Spade da Cavaliere
- Bastarda	- Apocalisse
- Excalipur	- Brando gelum
- Lama onirica	- Difensore
- Lama runica	- Excalibur
- Spada antica	- Lama del coraggio
- Spada di corallo	- Ragnarok
- Spada di mithril	- Spada emorys
- Spada lunga	- Spada focum
- Spadone	
- Stocco runico	
- Ultima	

In aggiunta, il parametro Forza del Lavoro svolto dal personaggio diventa pari a quello del Cavaliere (47 unità) ma solo se il primo è di base inferiore a quest'ultimo; in caso contrario, il Lavoro conserverà la propria Forza predefinita.

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

Il Cavaliere può equipaggiare:

•• ARMI

Apocalisse	Lama onirica	Spada emorys
Bastarda	Lama runica	Spada focum
Brando gelum	Pugnale	Spada lunga
Coltello	Pugnale danzante	Spadino
Coltello di mithril	Pugnale d'aria	Spadone
Coltello ladro	Pugnale d'oricalco	Stocco runico
Difensore	Pugnale sicario	Trinciapolli
Excalibur	Ragnarok	Tritamago
Excalipur	Spada antica	Ultima
Gladio	Spada di corallo	
Lama del coraggio	Spada di mithril	

•• PROTEZIONI MANO

Scudo adamantino	Scudo di ferro	Scudo d'oro
Scudo della forza	Scudo di Genji	Scudo Egida
Scudo di bronzo	Scudo di mithril	Scudo focum
Scudo di cristallo	Scudo di pelle	Scudo gelum

•• PROTEZIONI TESTA

Berretto di pelle	Elmo di bronzo	Elmo d'oro
Cappello piumato	Elmo di cristallo	Elmo grandioso
Corona di rovi	Elmo di ferro	Ipnocorona
Corona regale	Elmo di Genji	
Elmo adamantino	Elmo di mithril	

•• PROTEZIONI CORPO

Abito nero	Corazza argentea	Kenpo Gi
Armatura adamantina	Corazza di rame	Maglia ossea
Armatura di cristallo	Fascia della forza	Maximilian
Armatura di Genji	Giubba di bronzo	Veste di Vishnu
Armatura d'oro	Giubba di ferro	Veste illusoria
Completo ninja	Giubba di mithril	
Corazza adamantina	Giubba di pelle	

•• ACCESSORI

Anello angelico	Guanti di Genji	Nocche kaiser
Anello di corallo	Guanti di mithril	Sandali d'Ermete
Anello focum	Guanti titanici	Scarpe di pelle
Anello maledetto	Lenti d'argento	Sfera del caos
Anello protettivo	Manopole	Sfera di cristallo
Anello Reflex	Mantello elfico	Zucca kornago
Gala iper	Mantello stregone	

```
+-----+
|  CRESCITA PV E PM  |
+-----+
```

La seguente tabella elenca i PV ed i PM che i personaggi possiedono man mano che aumentano di Livello, quando svolgono questo Lavoro:

	BARTZ		FARIS		GALUF		KRILE		LENNA	
LV	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM
1	49	2	50	2	47	2	48	2
2	61	6	62	6	59	7	60	7
3	74	10	73	11	75	10	71	11	72	11
4	98	14	97	15	100	14	95	15	96	15
5	123	18	121	19	125	18	118	19	120	20
6	148	22	146	23	150	22	142	23	144	24
7	172	26	170	27	175	26	166	28	168	28
8	197	30	195	31	200	30	190	32	192	33
9	222	34	219	35	225	34	213	36	216	37
10	246	38	243	39	250	38	237	40	240	41
11	296	43	292	44	300	42	285	45	288	46
12	345	47	341	48	350	45	332	49	336	50
13	395	51	390	52	400	49	380	53	385	54
14	444	55	438	56	450	53	427	57	433	58
15	493	59	487	60	500	57	475	61	481	63
16	543	63	536	64	550	61	522	66	529	67
17	592	67	585	68	600	65	570	70	577	71
18	641	71	633	72	650	69	617	74	625	76
19	691	75	682	77	700	73	665	78	673	80
20	740	79	731	81	750	77	712	82	721	84
21	790	83	780	85	800	81	760	87	770	89
22	839	87	828	89	850	85	807	91	818	93
23	888	91	877	93	900	89	855	95	866	97
24	938	95	926	97	950	93	902	99	914	102
25	987	99	975	101	1.000	97	950	104	962	106
26	1.036	103	1.023	105	1.050	101	997	108	1.010	110
27	1.086	107	1.072	110	1.100	105	1.045	112	1.058	115
28	1.135	111	1.121	114	1.150	108	1.092	116	1.106	119
29	1.185	115	1.170	118	1.200	112	1.140	120	1.155	123
30	1.234	119	1.218	122	1.250	116	1.187	125	1.203	127
31	1.308	123	1.291	126	1.325	120	1.258	129	1.275	132
32	1.382	127	1.365	130	1.400	124	1.330	133	1.347	136

33		1.456	131		1.438	134		1.475	128		1.401	137		1.419	140
34		1.530	135		1.511	138		1.550	132		1.472	142		1.491	145
35		1.604	139		1.584	143		1.625	136		1.543	146		1.564	149
36		1.703	143		1.681	147		1.725	140		1.638	150		1.660	153
37		1.802	147		1.779	151		1.825	144		1.733	154		1.756	158
38		1.900	151		1.876	155		1.925	148		1.828	158		1.852	162
39		1.999	155		1.974	159		2.025	152		1.923	163		1.949	166
40		2.098	159		2.071	163		2.125	156		2.018	167		2.045	171
41		2.221	163		2.193	167		2.250	160		2.137	171		2.165	175
42		2.345	167		2.315	171		2.375	164		2.256	175		2.285	179
43		2.468	172		2.437	176		2.500	168		2.375	180		2.406	184
44		2.592	176		2.559	180		2.625	171		2.493	184		2.526	188
45		2.715	180		2.681	184		2.750	175		2.612	188		2.646	192
46		2.863	184		2.827	188		2.900	179		2.755	192		2.791	196
47		3.011	188		2.973	192		3.050	183		2.897	196		2.935	201
48		3.160	192		3.120	196		3.200	187		3.040	201		3.080	205
49		3.308	196		3.266	200		3.350	191		3.182	205		3.224	209
50		3.456	200		3.412	204		3.500	195		3.325	209		3.368	214
51		3.604	204		3.558	209		3.650	199		3.467	213		3.513	218
52		3.752	208		3.705	213		3.800	203		3.610	217		3.657	222
53		3.900	212		3.851	217		3.950	207		3.752	222		3.801	227
54		4.048	216		3.997	221		4.100	211		3.895	226		3.946	231
55		4.196	220		4.143	225		4.250	215		4.037	230		4.090	235
56		4.345	224		4.290	229		4.400	219		4.180	234		4.235	240
57		4.493	228		4.436	233		4.550	223		4.322	239		4.379	244
58		4.641	232		4.582	237		4.700	227		4.465	243		4.523	248
59		4.789	236		4.728	242		4.850	231		4.607	247		4.668	253
60		4.937	240		4.875	246		5.000	234		4.750	251		4.812	257
61		5.060	244		4.996	250		5.125	238		4.868	255		4.932	261
62		5.184	248		5.118	254		5.250	242		4.987	260		5.053	265
63		5.307	252		5.240	258		5.375	246		5.106	264		5.173	270
64		5.431	256		5.362	262		5.500	250		5.225	268		5.293	274
65		5.554	260		5.484	266		5.625	254		5.343	272		5.414	278
66		5.678	264		5.606	270		5.750	258		5.462	277		5.534	283
67		5.801	268		5.728	275		5.875	262		5.581	281		5.654	287
68		5.925	272		5.850	279		6.000	266		5.700	285		5.775	291
69		6.048	276		5.971	283		6.125	270		5.818	289		5.895	296
70		6.171	280		6.093	287		6.250	274		5.937	293		6.015	300
71		6.295	284		6.215	291		6.375	278		6.056	298		6.135	304
72		6.418	288		6.337	295		6.500	282		6.175	302		6.256	309
73		6.542	292		6.459	299		6.625	286		6.293	306		6.376	313
74		6.665	296		6.581	303		6.750	290		6.412	310		6.496	317
75		6.789	301		6.703	308		6.875	294		6.531	315		6.617	322
76		6.912	305		6.825	312		7.000	297		6.650	319		6.737	326
77		7.035	309		6.946	316		7.125	301		6.768	323		6.857	330
78		7.159	313		7.068	320		7.250	305		6.887	327		6.978	334
79		7.282	317		7.190	324		7.375	309		7.006	331		7.098	339
80		7.406	321		7.312	328		7.500	313		7.125	336		7.218	343
81		7.529	325		7.434	332		7.625	317		7.243	340		7.339	347
82		7.653	329		7.556	336		7.750	321		7.362	344		7.459	352
83		7.776	333		7.678	341		7.875	325		7.481	348		7.579	356
84		7.900	337		7.800	345		8.000	329		7.600	352		7.700	360
85		8.023	341		7.921	349		8.125	333		7.718	357		7.820	365
86		8.146	345		8.043	353		8.250	337		7.837	361		7.940	369
87		8.270	349		8.165	357		8.375	341		7.956	365		8.060	373
88		8.393	353		8.287	361		8.500	345		8.075	369		8.181	378
89		8.517	357		8.409	365		8.625	349		8.193	374		8.301	382
90		8.640	361		8.531	369		8.750	353		8.312	378		8.421	386
91		8.764	365		8.653	374		8.875	357		8.431	382		8.542	391
92		8.887	369		8.775	378		9.000	360		8.550	386		8.662	395

93		9.010	373		8.896	382		9.125	364		8.668	390		8.782	399
94		9.134	377		9.018	386		9.250	368		8.787	395		8.903	403
95		9.257	381		9.140	390		9.375	372		8.906	399		9.023	408
96		9.381	385		9.262	394		9.500	376		9.025	403		9.143	412
97		9.504	389		9.384	398		9.625	380		9.143	407		9.264	416
98		9.628	393		9.506	402		9.750	384		9.262	412		9.384	421
99		9.751	397		9.628	407		9.875	388		9.381	416		9.504	425

```

-----+-----+-----+-----+-----+
LV |      PV  PM |      PV  PM |      PV  PM |      PV  PM |      PV  PM
-----+-----+-----+-----+-----+
          BARTZ          FARIS          GALUF          KRILE          LENNA

```

=====
CRONOMAGO

[@04CM]
=====

PARAMETRI

CARATTERISTICHE

Forza	19	.####	.	Numero di Abilità	• sette
Agilità	26	.#####	.	PAB totali	• 530
Resistenza	21	.####	.		
Magia	48	.#####	.		

ABILITÀ

Livello 1	!Tempo	10 PAB	
Livello 2	!Tempo	20 PAB	
Livello 3	!Tempo	30 PAB	
Livello 4	!Tempo	50 PAB	
Livello 5	!Tempo	70 PAB	
Livello 6	!Tempo	100 PAB	- Abilità innata attiva
Livello 7	Usa ferule	250 PAB	- Abilità innata passiva

OGGETTI UTILIZZABILI

- .Bacchette (Armi)
- .Bastoni (Armi)
- .Coltelli (Armi)
- .Cappelli (Protezioni)
- .Maglie (Protezioni)
- .Tuniche (Protezioni)

DOVE SI OTTIENE

MN1 • [TW.aL] • Torre di Walz - Cristallo d'Acqua
il Cronomago è uno dei Lavori che si ottiene nella sala dove era custodito il
Cristallo dell'Acqua: il frammento corrispondente è quello posizionato più a
sud est.

Il Cronomago è un buon Lavoro di supporto: questi non possiede grandi capacità
offensive, nè è in grado di curare il gruppo tuttavia risulta ugualmente molto
utile grazie alla Magia Temporale, che gli permette di donare status positivi e
di infliggere quelli negativi.

```

+-----+
| ANALISI DELLE ABILITÀ |
+-----+

```

"Lancia incantesimi di magia temporale."

Questa Abilità consente al personaggio di utilizzare la Magia Temporale, tecniche in grado di modificare lo status del gruppo oppure dei nemici, al costo di alcuni PM. Esse si ottengono acquistandole presso alcuni negozi oppure all'interno di determinati forzieri. Dopo aver imparato una Magia Temporale, essa potrà essere utilizzata da tutti i personaggi per l'intera durata dell'avventura e non potrà essere comprata una seconda volta. Questo comando non può essere eseguito se l'eroe si trova in Status Mutismo oppure in Status Rana.

Mentre il Cronomago può utilizzare sin da subito tutte le Magie Temporalì, gli altri Lavori non solo devono equipaggiare l'abilità !Tempo ma devono anche aver ottenuto per essa un Livello del Lavoro sufficientemente alto per eseguire la tecnica desiderata: man mano che tale Livello aumenta, gli altri Lavori avranno a disposizione un maggior numero di Magie Temporalì tra cui scegliere.

Nonostante sia suddiviso per Livelli, nel Menù Abilità il comando Tempo! apparirà una sola volta e farà riferimento al più alto Livello del Lavoro raggiunto.

Le Magie Temporalì di Livello 1 sono:

- Adagio
- Rigene
- Velocità

In aggiunta, il parametro Magia del Lavoro svolto dal personaggio viene fissato a 38 unità ma solo se questo è di base inferiore a tale valore; in caso contrario, il Lavoro conserverà la propria Magia predefinita.

PER MAGGIORI INFORMAZIONI VEDERE LA SEZIONE 6: TECNICHE.

"Lancia incantesimi di magia temporale."

Questa Abilità permette di usare, oltre le Magie Temporalì già a disposizione, anche le seguenti tecniche:

- Fretta
- Levitazione
- Mutismo

In aggiunta, il parametro Magia del Lavoro svolto dal personaggio viene fissato a 40 unità ma solo se questo è di base inferiore a tale valore; in caso contrario, il Lavoro conserverà la propria Magia predefinita.

"Lancia incantesimi di magia temporale."

Questa Abilità permette di usare, oltre le Magie Temporalì già a disposizione, anche le seguenti tecniche:

- Antima
- Stop
- Warp

In aggiunta, il parametro Magia del Lavoro svolto dal personaggio viene fissato a 42 unità ma solo se questo è di base inferiore a tale valore; in caso contrario, il Lavoro conserverà la propria Magia predefinita.

!TEMPO \ Livello 4 •• 50 PAB

"Lancia incantesimi di magia temporale."

Questa Abilità permette di usare, oltre le Magie Temporali già a disposizione, anche le seguenti tecniche:

- Adagioga
- Cometa
- Ritorno

In aggiunta, il parametro Magia del Lavoro svolto dal personaggio viene fissato a 44 unità ma solo se questo è di base inferiore a tale valore; in caso contrario, il Lavoro conserverà la propria Magia predefinita.

!TEMPO \ Livello 5 •• 70 PAB

"Lancia incantesimi di magia temporale."

Questa Abilità permette di usare, oltre le Magie Temporali già a disposizione, anche le seguenti tecniche:

- Andantega
- Antimaga
- Vecchiaia

In aggiunta, il parametro Magia del Lavoro svolto dal personaggio viene fissato a 46 unità ma solo se questo è di base inferiore a tale valore; in caso contrario, il Lavoro conserverà la propria Magia predefinita.

!TEMPO \ Livello 6 •• 100 PAB •• Abilità innata attiva

"Lancia incantesimi di magia temporale."

Questa Abilità permette di usare, oltre le Magie Temporali già a disposizione, anche le seguenti tecniche:

- Meteora
- Oblio
- Rapidità

In aggiunta, il parametro Magia del Lavoro svolto dal personaggio viene fissato a 48 unità ma solo se questo è di base inferiore a tale valore; in caso contrario, il Lavoro conserverà la propria Magia predefinita.

USA FERULE \ Livello 7 •• 250 PAB •• Abilità innata passiva

"Permette di usare le ferule."

Questa Abilità consente a qualsiasi Lavoro di equipaggiare le Bacchette ed i Bastoni, tipici dei Cronomaghi:

- | | |
|-----------|---------|
| Bacchette | Bastoni |
| - Ferula | - Mazza |

- | | |
|----------------------|----------------------|
| - Ferula demoniaca | - Mazza di Zeus |
| - Ferula focum | - Mazza ferrata |
| - Ferula gelum | - Verga |
| - Ferula malvagia | - Verga curativa |
| - Ferula superiore | - Verga del giudizio |
| - Ferula tonum | - Verga del saggio |
| - Ferula tossica | - Verga della Luce |
| - Scettro prodigioso | - Verga potente |

+-----+

| EQUIPAGGIAMENTO |

+-----+

Il Cronomago può equipaggiare:

•• ARMI

Coltello	Ferula tossica	Scettro prodigioso
Coltello di mithril	Gladio	Spadino
Coltello ladro	Mazza	Trinciapolli
Ferula	Mazza di Zeus	Tritamago
Ferula demoniaca	Mazza ferrata	Verga
Ferula focum	Pugnale	Verga curativa
Ferula gelum	Pugnale danzante	Verga del giudizio
Ferula malvagia	Pugnale d'aria	Verga del saggio
Ferula superiore	Pugnale d'oricalco	Verga della Luce
Ferula tonum	Pugnale sicario	Verga potente

•• PROTEZIONI MANO

(nessuna)

•• PROTEZIONI TESTA

Berretto di pelle	Corona regale	Magicappello
Cappello piumato	Forcina dorata	Mitra del saggio
Cerchietto	Ipnocorona	Tiara di Lamia

•• PROTEZIONI CORPO

Abito di Gaia	Veste bianca	Veste luminosa
Cotta saggia	Veste di cotone	Veste nera
Giubba di pelle	Veste di seta	Veste signorile

•• ACCESSORI

Anello angelico	Bracciale d'argento	Sandali d'Ermete
Anello di corallo	Bracciale della forza	Scarpe di pelle
Anello focum	Gala iper	Sfera del caos
Anello maledetto	Lenti d'argento	Sfera di cristallo
Anello protettivo	Mantello elfico	Zucca kornago
Anello Reflex	Mantello stregone	
Bracciale adamantino	Nocche kaiser	

+-----+

| CRESCITA PV E PM |

+-----+

La seguente tabella elenca i PV ed i PM che i personaggi possiedono man mano che aumentano di Livello, quando svolgono questo Lavoro:

	BARTZ			FARIS			GALUF			KRILE			LENNA		
LV	PV	PM		PV	PM		PV	PM		PV	PM		PV	PM	

1	35	5	35	5	33	5	33	5
2	43	12	44	12	41	12	42	13
3	52	20	51	20	53	20	49	20	50	21
4	70	27	68	28	71	27	66	28	67	28
5	87	35	85	35	89	35	82	36	84	36
6	105	43	103	43	106	42	99	44	101	44
7	122	50	120	51	124	50	115	51	118	52
8	140	58	137	58	142	57	132	59	135	60
9	157	65	154	66	160	65	149	67	151	68
10	175	73	171	74	178	72	165	75	168	76
11	210	81	206	82	213	80	198	83	202	84
12	245	88	240	89	249	87	231	90	236	91
13	280	96	275	97	285	95	265	98	270	99
14	315	103	309	105	320	102	298	106	303	107
15	350	111	343	112	356	110	331	114	337	115
16	385	118	378	120	391	117	364	121	371	123
17	420	126	412	128	427	125	397	129	405	131
18	455	134	446	135	463	132	430	137	438	139
19	490	141	481	143	498	140	463	145	472	147
20	525	149	515	151	534	147	496	153	506	154
21	560	156	550	158	570	155	530	160	540	162
22	595	164	584	166	605	162	563	168	573	170
23	630	172	618	174	641	170	596	176	607	178
24	665	179	653	181	676	177	629	184	641	186
25	700	187	687	189	712	185	662	191	675	194
26	735	194	721	197	748	192	695	199	708	202
27	770	202	756	205	783	200	728	207	742	210
28	805	210	790	212	819	207	761	215	776	217
29	840	217	825	220	855	215	795	223	810	225
30	875	225	859	228	890	222	828	230	843	233
31	927	232	910	235	944	230	877	238	894	241
32	980	240	962	243	997	237	927	246	945	249
33	1.032	248	1.014	251	1.050	245	977	254	995	257
34	1.085	255	1.065	258	1.104	252	1.026	261	1.046	265
35	1.137	263	1.117	266	1.157	260	1.076	269	1.096	273
36	1.207	270	1.185	274	1.229	267	1.142	277	1.164	280
37	1.277	278	1.254	281	1.300	275	1.209	285	1.231	288
38	1.347	286	1.323	289	1.371	282	1.275	293	1.299	296
39	1.417	293	1.392	297	1.442	290	1.341	300	1.366	304
40	1.487	301	1.460	304	1.514	297	1.407	308	1.434	312
41	1.575	308	1.546	312	1.603	305	1.490	316	1.518	320
42	1.662	316	1.632	320	1.692	312	1.573	324	1.603	328
43	1.750	324	1.718	328	1.781	320	1.656	332	1.687	336
44	1.837	331	1.804	335	1.870	327	1.739	339	1.771	343
45	1.925	339	1.890	343	1.959	335	1.821	347	1.856	351
46	2.030	346	1.993	351	2.066	342	1.921	355	1.957	359
47	2.135	354	2.096	358	2.173	350	2.020	363	2.058	367
48	2.240	361	2.200	366	2.280	357	2.120	370	2.160	375
49	2.345	369	2.303	374	2.386	365	2.219	378	2.261	383
50	2.450	377	2.406	381	2.493	372	2.318	386	2.362	391
51	2.555	384	2.509	389	2.600	380	2.418	394	2.463	399
52	2.660	392	2.612	397	2.707	387	2.517	402	2.565	406
53	2.765	399	2.715	404	2.814	395	2.616	409	2.666	414
54	2.870	407	2.818	412	2.921	402	2.716	417	2.767	422
55	2.975	415	2.921	420	3.028	410	2.815	425	2.868	430
56	3.080	422	3.025	427	3.135	417	2.915	433	2.970	438
57	3.185	430	3.128	435	3.241	425	3.014	440	3.071	446
58	3.290	437	3.231	443	3.348	432	3.113	448	3.172	454
59	3.395	445	3.334	451	3.455	440	3.213	456	3.273	462

60		3.500	453		3.437	458		3.562	447		3.312	464		3.375	469
61		3.587	460		3.523	466		3.651	455		3.395	472		3.459	477
62		3.675	468		3.609	474		3.740	462		3.478	479		3.543	485
63		3.762	475		3.695	481		3.829	470		3.560	487		3.628	493
64		3.850	483		3.781	489		3.918	477		3.643	495		3.712	501
65		3.937	491		3.867	497		4.007	485		3.726	503		3.796	509
66		4.025	498		3.953	504		4.096	492		3.809	510		3.881	517
67		4.112	506		4.039	512		4.185	500		3.892	518		3.965	525
68		4.200	513		4.125	520		4.275	507		3.975	526		4.050	532
69		4.287	521		4.210	527		4.364	515		4.057	534		4.134	540
70		4.375	529		4.296	535		4.453	522		4.140	542		4.218	548
71		4.462	536		4.382	543		4.542	530		4.223	549		4.303	556
72		4.550	544		4.468	550		4.631	537		4.306	557		4.387	564
73		4.637	551		4.554	558		4.720	545		4.389	565		4.471	572
74		4.725	559		4.640	566		4.809	552		4.471	573		4.556	580
75		4.812	567		4.726	574		4.898	560		4.554	581		4.640	588
76		4.900	574		4.812	581		4.987	567		4.637	588		4.725	595
77		4.987	582		4.898	589		5.076	575		4.720	596		4.809	603
78		5.075	589		4.984	597		5.165	582		4.803	604		4.893	611
79		5.162	597		5.070	604		5.254	590		4.885	612		4.978	619
80		5.250	604		5.156	612		5.343	597		4.968	619		5.062	627
81		5.337	612		5.242	620		5.432	605		5.051	627		5.146	635
82		5.425	620		5.328	627		5.521	612		5.134	635		5.231	643
83		5.512	627		5.414	635		5.610	620		5.217	643		5.315	651
84		5.600	635		5.500	643		5.700	627		5.300	651		5.400	658
85		5.687	642		5.585	650		5.789	635		5.382	658		5.484	666
86		5.775	650		5.671	658		5.878	642		5.465	666		5.568	674
87		5.862	658		5.757	666		5.967	650		5.548	674		5.653	682
88		5.950	665		5.843	673		6.056	657		5.631	682		5.737	690
89		6.037	673		5.929	681		6.145	665		5.714	689		5.821	698
90		6.125	680		6.015	689		6.234	672		5.796	697		5.906	706
91		6.212	688		6.101	697		6.323	680		5.879	705		5.990	714
92		6.300	696		6.187	704		6.412	687		5.962	713		6.075	721
93		6.387	703		6.273	712		6.501	695		6.045	721		6.159	729
94		6.475	711		6.359	720		6.590	702		6.128	728		6.243	737
95		6.562	718		6.445	727		6.679	710		6.210	736		6.328	745
96		6.650	726		6.531	735		6.768	717		6.293	744		6.412	753
97		6.737	734		6.617	743		6.857	725		6.376	752		6.496	761
98		6.825	741		6.703	750		6.946	732		6.459	759		6.581	769
99		6.912	749		6.789	758		7.035	740		6.542	767		6.665	777

LV		PV	PM		PV	PM		PV	PM		PV	PM		PV	PM
		BARTZ			FARIS			GALUF			KRILE			LENNA	

DOMATORE

[@04DO]

PARAMETRI

CARATTERISTICHE

Forza	37	.#####	.	Numero di Abilità	• quattro
Agilità	25	.#####	.	PAB totali	• 460
Resistenza	32	.#####	.		
Magia	21	.####	.		

ABILITÀ

Livello 1	!Doma	10 PAB
Livello 2	!Controlla	50 PAB

Livello 3 Usa fruste 100 PAB - Abilità innata passiva
Livello 4 !Cattura 300 PAB - Abilità innata attiva

OGGETTI UTILIZZABILI

.Coltelli (Armi)
.Fruste (Armi)
.Cappelli (Protezioni)
.Maglie (Protezioni)
.Tuniche (Protezioni)

DOVE SI OTTIENE

MN1 • [CK.aA] • Castello Karnak - Cortile

il Domatore è uno dei Lavori che si ottiene automaticamente dopo essere sfuggiti al crollo del Castello Karnak.

Il Domatore è un ottimo Lavoro di supporto, una volta imparata l'abilità !Controlla. Essa permette al personaggio di soggiogare un nemico e di usare le sue tecniche, semplificando così gli scontri: ciò risulta molto utile quando si si utilizza questo comando contro il mostro più pericoloso presente sul campo di battaglia. Per via di questa Abilità e della capacità di equipaggiare le Fruste, si consiglia di posizionare il Domatore in seconda fila.

+-----+
| ANALISI DELLE ABILITÀ |
+-----+

!DOMA \ Livello 1 •• 10 PAB

"Calma le creature magiche."

Il personaggio infligge ad un nemico lo Status Stop, il quale impedisce per diversi secondi al mostro di svolgere qualsiasi azione. Di norma questa tecnica dovrebbe funzionare solo contro i nemici di tipo Bestia magica tuttavia, a causa di un'anomalia del gioco, il comando !Doma va a segno solo contro i mostri che non appartengono a quella categoria.

!CONTROLLA \ Livello 2 •• 50 PAB

"Prende il controllo di un mostro."

Il personaggio prende il controllo di un nemico. Nel caso in cui la tecnica vada a segno, il mostro si volgerà dal lato opposto, come se si trovasse in Status Confusione. Da quel momento in poi, sino al termine della battaglia, al posto di usare le proprie Abilità, durante il proprio turno il personaggio sarà in grado di eseguire solo le tecniche del nemico controllato.

Il comando !Controlla ha il 40% di possibilità di andare a segno e tale percentuale diventa il 75%, nel caso in cui si stia equipaggiando il cappello Ipnocorona. Alcuni mostri sono immuni a questa Abilità inoltre non è possibile controllare i nemici che si trovano sotto gli effetti dello Status Furia.

Il mostro si libererà dal controllo nel caso in cui subisca un attacco fisico oppure se il personaggio che lo sta manovrando riceva gli status Ade, Confusione, Furia, Paralisi, Pietra, Sonno, Stop o Zombie. Eventuali danni fisici o magici subiti dal personaggio invece non spezzeranno il controllo sul

nemico.

Questa Abilità può essere utilizzata per imparare facilmente le Magie Blu: è sufficiente prendere il controllo di un mostro in possesso della tecnica che si vuole ottenere e poi usarla contro il Mago Blu o contro il personaggio che sta equipaggiando l'abilità Apprendere. Anche se nel riquadro delle tecniche nemiche può apparire più volte la stessa abilità, all'atto pratico ognuna di esse produce lo stesso effetto.

PER MAGGIORI INFORMAZIONI VEDERE LA SEZIONE 9: NEMICI.

USA FRUSTE \ Livello 3 •• 100 PAB •• Abilità innata passiva

"Permette di usare le fruste."

Questa Abilità consente a qualsiasi Lavoro di equipaggiare le Armi di tipo Frusta, esclusive dei Domatori:

Baffo di drago
Faunacida
Frusta
Frusta catena
Frusta scioccante
Sferza focum

In aggiunta, i parametri Agilità e Forza del Lavoro svolto dal personaggio diventano pari a quelli del Domatore (rispettivamente 37 e 25 unità) ma solo se i primi sono di base inferiori a quest'ultimi; in caso contrario, il Lavoro conserverà la propria Agilità o la propria Forza predefinita.

!CATTURA \ Livello 4 •• 300 PAB •• Abilità innata attiva

"Cattura un mostro indebolito."

Il bersaglio viene circondato da una serie di fumi viola e viene intrappolato in una borraccia, che poi diventa di proprietà del personaggio. La tecnica rimuove un nemico dal campo di battaglia e permette al gruppo di poterlo usare in seguito.

Una volta imprigionato un mostro, il comando !Cattura viene sostituito dal comando !Libera: eseguendo quest'ultimo, il personaggio rilascia sul campo di battaglia il nemico catturato, il quale utilizza una sua tecnica personale contro gli altri mostri, oppure a beneficio del gruppo, per poi svanire.

Prima di poter imprigionare un nemico è necessario che i suoi PV attuali siano inferiori a 1/8 dei suoi PV massimi: in caso contrario, il comando !Cattura fallirà sempre; equipaggiando l'accessorio Zucca kornago invece, è sufficiente che i PV attuali del bersaglio siano meno della metà dei suoi PV massimi affinché questa Abilità vada a segno. Alcuni nemici sono immuni a questo comando.

Il mostro imprigionato può essere liberato all'interno della stessa battaglia oppure rimarrà a disposizione del gruppo e potrà essere rilasciato durante un qualsiasi scontro successivo. Il personaggio che può liberare il nemico può essere lo stesso che lo ha imprigionato oppure chiunque stia equipaggiando l'abilità !Cattura: per tale motivo, prima di catturare un altro mostro bisogna rilasciare quello che già si possiede.

Nel caso in cui si imprigioni un nemico, si smetta di svolgere questo Lavoro o

si rimuova l'abilità !Cattura, il mostro rimarrà comunque a disposizione del gruppo e potrà essere liberato non appena un personaggio diventerà un Domatore oppure equipaggerà l'abilità !Cattura.

PER MAGGIORI INFORMAZIONI VEDERE LA SEZIONE 9: NEMICI.

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

Il Domatore può equipaggiare:

•• ARMI

Baffo di drago	Frusta catena	Pugnale d'oricalco
Coltello	Frusta scioccante	Pugnale sicario
Coltello di mithril	Gladio	Sferza focum
Coltello ladro	Pugnale	Spadino
Faunacida	Pugnale danzante	Trinciapolli
Frusta	Pugnale d'aria	Tritamago

•• PROTEZIONI MANO
 (nessuna)

•• PROTEZIONI TESTA

Berretto di pelle	Cappuccio nero	Ipnocorona
Berretto verde	Corona regale	Maschera di tigre
Cappello piumato	Fascia torta	

•• PROTEZIONI CORPO

Abito nero	Corazza di rame	Maglia ossea
Completo ninja	Fascia della forza	Veste di Vishnu
Corazza adamantina	Giubba di pelle	Veste illusoria
Corazza argentea	Kenpo Gi	

•• ACCESSORI

Anello angelico	Bracciale d'argento	Sandali d'Ermete
Anello di corallo	Bracciale della forza	Scarpe di pelle
Anello focum	Gala iper	Sfera del caos
Anello maledetto	Lenti d'argento	Sfera di cristallo
Anello protettivo	Mantello elfico	Zucca kornago
Anello Reflex	Mantello stregone	
Bracciale adamantino	Nocche kaiser	

+-----+
 | CRESCITA PV E PM |
 +-----+

La seguente tabella elenca i PV ed i PM che i personaggi possiedono man mano che aumentano di Livello, quando svolgono questo Lavoro:

	BARTZ		FARIS		GALUF		KRILE		LENNA	
LV	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM
1	41	3	42	3	40	3	40	3
2	52	8	53	8	50	8	50	8
3	62	13	61	13	63	13	60	14	60	14
4	83	18	82	18	85	18	80	19	81	19
5	104	23	103	24	106	23	100	24	101	24

6		125	28		123	29		127	28		120	29		121	30
7		146	33		144	34		148	33		140	35		142	35
8		167	38		165	39		170	38		160	40		162	40
9		188	43		185	44		191	43		180	45		182	46
10		209	48		206	49		212	48		200	50		203	51
11		251	54		247	55		255	53		240	56		243	57
12		293	59		288	60		297	57		280	61		284	62
13		335	64		330	65		340	62		320	66		325	67
14		376	69		371	70		382	67		360	71		365	73
15		418	74		412	75		425	72		400	77		406	78
16		460	79		453	80		467	77		440	82		446	83
17		502	84		495	85		510	82		480	87		487	89
18		544	89		536	91		552	87		520	92		528	94
19		586	94		577	96		595	92		560	98		568	99
20		628	99		618	101		637	97		600	103		609	105
21		670	104		660	106		680	102		640	108		650	110
22		711	109		701	111		722	107		680	113		690	115
23		753	114		742	116		765	112		720	119		731	121
24		795	119		783	122		807	117		760	124		771	126
25		837	124		825	127		850	122		800	129		812	131
26		879	129		866	132		892	127		840	134		853	137
27		921	135		907	137		935	132		880	140		893	142
28		963	140		948	142		977	137		920	145		934	147
29		1.005	145		990	147		1.020	142		960	150		975	153
30		1.046	150		1.031	152		1.062	147		1.000	155		1.015	158
31		1.109	155		1.093	158		1.126	152		1.060	161		1.076	163
32		1.172	160		1.155	163		1.190	157		1.120	166		1.137	169
33		1.235	165		1.216	168		1.253	162		1.180	171		1.198	174
34		1.298	170		1.278	173		1.317	167		1.240	176		1.259	179
35		1.360	175		1.340	178		1.381	172		1.300	182		1.320	185
36		1.444	180		1.423	183		1.466	177		1.380	187		1.401	190
37		1.528	185		1.505	189		1.551	182		1.460	192		1.482	195
38		1.612	190		1.588	194		1.636	187		1.540	197		1.564	201
39		1.695	195		1.670	199		1.721	192		1.620	203		1.645	206
40		1.779	200		1.753	204		1.806	197		1.700	208		1.726	211
41		1.884	205		1.856	209		1.912	202		1.800	213		1.828	217
42		1.989	210		1.959	214		2.018	207		1.900	218		1.929	222
43		2.093	216		2.062	220		2.125	212		2.000	224		2.031	228
44		2.198	221		2.165	225		2.231	216		2.100	229		2.132	233
45		2.303	226		2.268	230		2.337	221		2.200	234		2.234	238
46		2.428	231		2.392	235		2.465	226		2.320	239		2.356	244
47		2.554	236		2.516	240		2.592	231		2.440	245		2.478	249
48		2.680	241		2.640	245		2.720	236		2.560	250		2.600	254
49		2.805	246		2.763	250		2.847	241		2.680	255		2.721	260
50		2.931	251		2.887	256		2.975	246		2.800	260		2.843	265
51		3.056	256		3.011	261		3.102	251		2.920	266		2.965	270
52		3.182	261		3.135	266		3.230	256		3.040	271		3.087	276
53		3.308	266		3.258	271		3.357	261		3.160	276		3.209	281
54		3.433	271		3.382	276		3.485	266		3.280	281		3.331	286
55		3.559	276		3.506	281		3.612	271		3.400	287		3.453	292
56		3.685	281		3.630	287		3.740	276		3.520	292		3.575	297
57		3.810	286		3.753	292		3.867	281		3.640	297		3.696	302
58		3.936	291		3.877	297		3.995	286		3.760	302		3.818	308
59		4.061	297		4.001	302		4.122	291		3.880	308		3.940	313
60		4.187	302		4.125	307		4.250	296		4.000	313		4.062	318
61		4.292	307		4.228	312		4.356	301		4.100	318		4.164	324
62		4.396	312		4.331	317		4.462	306		4.200	323		4.265	329
63		4.501	317		4.434	323		4.568	311		4.300	329		4.367	334
64		4.606	322		4.537	328		4.675	316		4.400	334		4.468	340
65		4.710	327		4.640	333		4.781	321		4.500	339		4.570	345

66		4.815	332		4.743	338		4.887	326		4.600	344		4.671	350
67		4.920	337		4.846	343		4.993	331		4.700	350		4.773	356
68		5.025	342		4.950	348		5.100	336		4.800	355		4.875	361
69		5.129	347		5.053	354		5.206	341		4.900	360		4.976	366
70		5.234	352		5.156	359		5.312	346		5.000	365		5.078	372
71		5.339	357		5.259	364		5.418	351		5.100	371		5.179	377
72		5.443	362		5.362	369		5.525	356		5.200	376		5.281	382
73		5.548	367		5.465	374		5.631	361		5.300	381		5.382	388
74		5.653	372		5.568	379		5.737	366		5.400	386		5.484	393
75		5.757	378		5.671	385		5.843	371		5.500	392		5.585	399
76		5.862	383		5.775	390		5.950	375		5.600	397		5.687	404
77		5.967	388		5.878	395		6.056	380		5.700	402		5.789	409
78		6.071	393		5.981	400		6.162	385		5.800	407		5.890	415
79		6.176	398		6.084	405		6.268	390		5.900	413		5.992	420
80		6.281	403		6.187	410		6.375	395		6.000	418		6.093	425
81		6.385	408		6.290	415		6.481	400		6.100	423		6.195	431
82		6.490	413		6.393	421		6.587	405		6.200	428		6.296	436
83		6.595	418		6.496	426		6.693	410		6.300	434		6.398	441
84		6.700	423		6.600	431		6.800	415		6.400	439		6.500	447
85		6.804	428		6.703	436		6.906	420		6.500	444		6.601	452
86		6.909	433		6.806	441		7.012	425		6.600	449		6.703	457
87		7.014	438		6.909	446		7.118	430		6.700	455		6.804	463
88		7.118	443		7.012	452		7.225	435		6.800	460		6.906	468
89		7.223	448		7.115	457		7.331	440		6.900	465		7.007	473
90		7.328	453		7.218	462		7.437	445		7.000	470		7.109	479
91		7.432	459		7.321	467		7.543	450		7.100	476		7.210	484
92		7.537	464		7.425	472		7.650	455		7.200	481		7.312	489
93		7.642	469		7.528	477		7.756	460		7.300	486		7.414	495
94		7.746	474		7.631	482		7.862	465		7.400	491		7.515	500
95		7.851	479		7.734	488		7.968	470		7.500	497		7.617	505
96		7.956	484		7.837	493		8.075	475		7.600	502		7.718	511
97		8.060	489		7.940	498		8.181	480		7.700	507		7.820	516
98		8.165	494		8.043	503		8.287	485		7.800	512		7.921	521
99		8.270	499		8.146	508		8.393	490		7.900	518		8.023	527

LV		PV	PM		PV	PM		PV	PM		PV	PM		PV	PM
		BARTZ			FARIS			GALUF			KRILE			LENNA	

DRAGONE

[@04DR]

PARAMETRI

CARATTERISTICHE

Forza	42	.#####	.	Numero di Abilità	• tre
Agilità	29	.#####	.	PAB totali	• 600
Resistenza	39	.#####	.		
Magia	12	.##	.		

ABILITÀ

Livello 1	!Salto	50 PAB	-	Abilità innata attiva
Livello 2	!Drakonen	150 PAB		
Livello 3	Usa lance	400 PAB	-	Abilità innata passiva

OGGETTI UTILIZZABILI

.Coltelli (Armi)
.Lance (Armi)

.Armature (Protezioni)
.Cappelli (Protezioni)
.Elmi (Protezioni)
.Maglie (Protezioni)
.Scudi (Protezioni)
.Tuniche (Protezioni)

DOVE SI OTTIENE

MN1 • [RR.aH] • Rovine di Ronka - Cristallo di Terra

il Dragone è uno dei Lavori che si ottiene nella sala dove era custodito il Cristallo della Terra: il frammento corrispondente è quello posizionato più a destra.

Il Dragone è un Lavoro insolito. Per via dei suoi parametri, risulta essere un buon guerriero sul campo di battaglia ma la sua specialità risiede nell'abilità !Salto, che gli permette di allontanarsi per diversi secondi dallo schermo, divenendo così impossibile da colpire per i nemici. Per via delle proprietà del comando !Salto, il Dragone è uno dei Lavori di tipo offensivo che rimane ugualmente efficace anche dalla seconda fila.

+-----+
| ANALISI DELLE ABILITÀ |
+-----+

!SALTO \ Livello 1 •• 50 PAB •• Abilità innata attiva

"Balza in aria e colpisce i nemici dall'alto. La potenza è raddoppiata se si impugna una lancia."

Il personaggio compie un grande balzo per poi ricadere su un nemico e causargli danni fisici. Quest'ultimi vengono raddoppiati nel caso in cui l'eroe stia equipaggiando una Lancia oppure le armi Lancia gemella, Mangiauomini, Verga del giudizio o Verga della Luce.

Mentre il personaggio si trova in volo, questi non può essere colpito in alcun modo: un attacco fisico o una magia che erano state scagliate singolarmente contro di lui andranno a vuoto mentre una magia lanciata su tutto il gruppo non lo considererà tra i bersagli. Se il personaggio si trova sotto l'effetto di uno status a tempo, come Reflex oppure Sentenza, il timer di quest'ultimo non scorrerà mentre l'eroe non è visibile sullo schermo.

Questa Abilità infligge la stessa quantità di danni anche se viene eseguita dalla seconda fila inoltre ignora le eventuali proprietà speciali dell'Arma impugnata: per esempio, l'Ascia runica di norma consuma PM per eseguire attacchi critici tuttavia, eseguendo il !Salto mentre la si equipaggia, il personaggio causerà danni normali ed i PM non verranno utilizzati.

!DRAKONEN \ Livello 2 •• 150 PAB

"Un colpo di dragone che assorbe PV e PM."

Il bersaglio viene colpito da un drago azzurro. La tecnica assorbe PV e PM del nemico e li dona al personaggio; usandola contro un mostro di tipo Non-morto, sarà quest'ultimo invece ad assorbire i PV ed i PM del personaggio. La quantità di PV e PM che si possono assorbire è circa la metà di quelli ottenibili rispettivamente tramite le magie nere Parassita e Osmosi tuttavia, a differenza

di quest'ultime, il comando !Drakonen non potrà mai mancare il bersaglio.

USA LANCE \ Livello 3 •• 400 PAB •• Abilità innata passiva

"Permette di usare le lance."

Questa Abilità consente a qualsiasi Lavoro di equipaggiare le Lance, tipiche dei Dragoni:

- Giavellotto	- Lancia pesante
- Lancia	- Lancia sacra
- Lancia di mithril	- Longinus
- Lancia di vento	- Partigiana
- Lancia dragone	- Tridente

In aggiunta, il parametro Forza del Lavoro svolto dal personaggio diventa pari a quello del Dragone (42 unità) ma solo se il primo è di base inferiore a quest'ultimo; in caso contrario, il Lavoro conserverà la propria Forza predefinita.

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

Il Dragone può equipaggiare:

•• ARMI

Coltello	Lancia dragone	Pugnale d'oricalco
Coltello di mithril	Lancia pesante	Pugnale sicario
Coltello ladro	Lancia sacra	Spadino
Giavellotto	Longinus	Tridente
Gladio	Partigiana	Trinciapolli
Lancia	Pugnale	Tritamago
Lancia di mithril	Pugnale danzante	
Lancia di vento	Pugnale d'aria	

•• PROTEZIONI MANO

Scudo adamantino	Scudo di ferro	Scudo d'oro
Scudo della forza	Scudo di Genji	Scudo Egida
Scudo di bronzo	Scudo di mithril	Scudo focum
Scudo di cristallo	Scudo di pelle	Scudo gelum

•• PROTEZIONI TESTA

Berretto di pelle	Elmo di bronzo	Elmo d'oro
Cappello piumato	Elmo di cristallo	Elmo grandioso
Corona di rovi	Elmo di ferro	Ipnocorona
Corona regale	Elmo di Genji	
Elmo adamantino	Elmo di mithril	

•• PROTEZIONI CORPO

Abito nero	Corazza argentea	Kenpo Gi
Armatura adamantina	Corazza di rame	Maglia ossea
Armatura di cristallo	Fascia della forza	Maximilian
Armatura di Genji	Giubba di bronzo	Veste di Vishnu
Armatura d'oro	Giubba di ferro	Veste illusoria
Completo ninja	Giubba di mithril	
Corazza adamantina	Giubba di pelle	

•• ACCESSORI

Anello angelico	Guanti di Genji	Nocche kaiser
Anello di corallo	Guanti di mithril	Sandali d'Ermete
Anello focum	Guanti titanici	Scarpe di pelle
Anello maledetto	Lenti d'argento	Sfera del caos
Anello protettivo	Manopole	Sfera di cristallo
Anello Reflex	Mantello elfico	Zucca kornago
Gala iper	Mantello stregone	

```

+-----+
|  CRESCITA PV E PM  |
+-----+

```

La seguente tabella elenca i PV ed i PM che i personaggi possiedono man mano che aumentano di Livello, quando svolgono questo Lavoro:

	BARTZ		FARIS		GALUF		KRILE		LENNA	
LV	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM
1	46	2	46	2	44	2	45	3
2	57	7	58	6	55	7	56	7
3	69	11	68	11	70	11	66	11	67	12
4	92	15	91	15	93	15	88	16	90	16
5	115	19	114	20	117	19	110	20	112	21
6	138	23	136	24	140	23	133	24	135	25
7	161	28	159	28	164	27	155	29	157	30
8	185	32	182	33	187	31	177	33	180	34
9	208	36	205	37	210	35	199	38	202	39
10	231	40	228	41	234	39	221	42	225	43
11	277	45	273	46	281	44	266	47	270	48
12	323	49	319	50	328	48	310	51	315	52
13	370	53	365	54	375	52	355	55	360	57
14	416	57	410	58	421	56	399	60	405	61
15	462	61	456	63	468	60	443	64	450	66
16	508	66	501	67	515	64	488	69	495	70
17	555	70	547	71	562	68	532	73	540	75
18	601	74	593	76	609	72	576	77	585	79
19	647	78	638	80	656	77	621	82	630	84
20	693	82	684	84	703	81	665	86	675	88
21	740	87	730	89	750	85	710	91	720	93
22	786	91	775	93	796	89	754	95	765	97
23	832	95	821	97	843	93	798	99	810	102
24	878	99	866	102	890	97	843	104	855	106
25	925	104	912	106	937	101	887	108	900	111
26	971	108	958	110	984	105	931	113	945	115
27	1.017	112	1.003	115	1.031	110	976	117	990	120
28	1.063	116	1.049	119	1.078	114	1.020	121	1.035	124
29	1.110	120	1.095	123	1.125	118	1.065	126	1.080	129
30	1.156	125	1.140	127	1.171	122	1.109	130	1.125	133
31	1.225	129	1.209	132	1.242	126	1.175	135	1.192	138
32	1.295	133	1.277	136	1.312	130	1.242	139	1.260	142
33	1.364	137	1.345	140	1.382	134	1.309	143	1.327	147
34	1.433	142	1.414	145	1.453	138	1.375	148	1.395	151
35	1.503	146	1.482	149	1.523	143	1.442	152	1.462	156
36	1.595	150	1.574	153	1.617	147	1.530	157	1.552	160
37	1.688	154	1.665	158	1.710	151	1.619	161	1.642	165
38	1.780	158	1.756	162	1.804	155	1.708	165	1.732	169
39	1.873	163	1.847	166	1.898	159	1.797	170	1.822	174
40	1.965	167	1.939	171	1.992	163	1.885	174	1.912	178
41	2.081	171	2.053	175	2.109	167	1.996	179	2.025	183

42		2.196	175		2.167	179		2.226	171		2.107	183		2.137	187
43		2.312	180		2.281	184		2.343	176		2.218	188		2.250	192
44		2.428	184		2.395	188		2.460	180		2.329	192		2.362	196
45		2.543	188		2.509	192		2.578	184		2.440	196		2.475	201
46		2.682	192		2.646	196		2.718	188		2.573	201		2.610	205
47		2.821	196		2.783	201		2.859	192		2.706	205		2.745	210
48		2.960	201		2.920	205		3.000	196		2.840	210		2.880	214
49		3.098	205		3.056	209		3.140	200		2.973	214		3.015	219
50		3.237	209		3.193	214		3.281	204		3.106	218		3.150	223
51		3.376	213		3.330	218		3.421	209		3.239	223		3.285	228
52		3.515	217		3.467	222		3.562	213		3.372	227		3.420	232
53		3.653	222		3.604	227		3.703	217		3.505	232		3.555	237
54		3.792	226		3.741	231		3.843	221		3.638	236		3.690	241
55		3.931	230		3.878	235		3.984	225		3.771	240		3.825	246
56		4.070	234		4.015	240		4.125	229		3.905	245		3.960	250
57		4.208	239		4.151	244		4.265	233		4.038	249		4.095	255
58		4.347	243		4.288	248		4.406	237		4.171	254		4.230	259
59		4.486	247		4.425	253		4.546	242		4.304	258		4.365	264
60		4.625	251		4.562	257		4.687	246		4.437	262		4.500	268
61		4.740	255		4.676	261		4.804	250		4.548	267		4.612	273
62		4.856	260		4.790	265		4.921	254		4.659	271		4.725	277
63		4.971	264		4.904	270		5.039	258		4.770	276		4.837	282
64		5.087	268		5.018	274		5.156	262		4.881	280		4.950	286
65		5.203	272		5.132	278		5.273	266		4.992	284		5.062	291
66		5.318	277		5.246	283		5.390	270		5.103	289		5.175	295
67		5.434	281		5.360	287		5.507	275		5.214	293		5.287	300
68		5.550	285		5.475	291		5.625	279		5.325	298		5.400	304
69		5.665	289		5.589	296		5.742	283		5.435	302		5.512	309
70		5.781	293		5.703	300		5.859	287		5.546	306		5.625	313
71		5.896	298		5.817	304		5.976	291		5.657	311		5.737	318
72		6.012	302		5.931	309		6.093	295		5.768	315		5.850	322
73		6.128	306		6.045	313		6.210	299		5.879	320		5.962	327
74		6.243	310		6.159	317		6.328	303		5.990	324		6.075	331
75		6.359	315		6.273	322		6.445	308		6.101	329		6.187	336
76		6.475	319		6.387	326		6.562	312		6.212	333		6.300	340
77		6.590	323		6.501	330		6.679	316		6.323	337		6.412	345
78		6.706	327		6.615	334		6.796	320		6.434	342		6.525	349
79		6.821	331		6.729	339		6.914	324		6.545	346		6.637	354
80		6.937	336		6.843	343		7.031	328		6.656	351		6.750	358
81		7.053	340		6.957	347		7.148	332		6.767	355		6.862	363
82		7.168	344		7.071	352		7.265	336		6.878	359		6.975	367
83		7.284	348		7.185	356		7.382	341		6.989	364		7.087	372
84		7.400	352		7.300	360		7.500	345		7.100	368		7.200	376
85		7.515	357		7.414	365		7.617	349		7.210	373		7.312	381
86		7.631	361		7.528	369		7.734	353		7.321	377		7.425	385
87		7.746	365		7.642	373		7.851	357		7.432	381		7.537	390
88		7.862	369		7.756	378		7.968	361		7.543	386		7.650	394
89		7.978	374		7.870	382		8.085	365		7.654	390		7.762	399
90		8.093	378		7.984	386		8.203	369		7.765	395		7.875	403
91		8.209	382		8.098	391		8.320	374		7.876	399		7.987	408
92		8.325	386		8.212	395		8.437	378		7.987	403		8.100	412
93		8.440	390		8.326	399		8.554	382		8.098	408		8.212	417
94		8.556	395		8.440	403		8.671	386		8.209	412		8.325	421
95		8.671	399		8.554	408		8.789	390		8.320	417		8.437	426
96		8.787	403		8.668	412		8.906	394		8.431	421		8.550	430
97		8.903	407		8.782	416		9.023	398		8.542	425		8.662	435
98		9.018	412		8.896	421		9.140	402		8.653	430		8.775	439
99		9.134	416		9.010	425		9.257	407		8.764	434		8.887	444

LV		PV	PM		PV	PM		PV	PM		PV	PM		PV	PM
----	--	----	----	--	----	----	--	----	----	--	----	----	--	----	----

BARTZ

FARIS

GALUF

KRILE

LENNA

GEOMANTE

[@04GE]

PARAMETRI

CARATTERISTICHE

Forza	28	.#####	.	Numero di Abilità	• tre
Agilità	26	.#####	.	PAB totali	• 175
Resistenza	28	.#####	.		
Magia	48	.#####	.		

ABILITÀ

Livello 1	!Gaia	25 PAB	-	Abilità innata attiva
Livello 2	Trova trappole	50 PAB	-	Abilità innata passiva
Livello 3	Piè leggero	100 PAB	-	Abilità innata passiva

OGGETTI UTILIZZABILI

- .Campane (Armi)
- .Coltelli (Armi)
- .Cappelli (Protezioni)
- .Maglie (Protezioni)
- .Tuniche (Protezioni)

DOVE SI OTTIENE

MN1 • [CK.aA] • Castello Karnak - Cortile
 il Geomante è uno dei Lavori che si ottiene automaticamente dopo essere sfuggiti al crollo del Castello Karnak.

Il Geomante è un Lavoro piuttosto scadente. Il suo unico pregio risiede nel comando !Gaia, che può sostituire le tecniche magiche, con il vantaggio di non consumare i PM. Le altre due Abilità invece sono solo passive e possono essere eguagliate dalla magia temporale Levitazione e per questo motivo risultano poco utili. Poichè le tecniche del !Gaia non sono penalizzate dalla seconda fila, è consigliato posizionare il Geomante nelle retrovie.

```
+-----+
| ANALISI DELLE ABILITÀ |
+-----+
```

```
!GAIA \          Livello 1 •• 25 PAB •• Abilità innata attiva
```

"Attacca i nemici sfruttando l'energia del terreno circostante."

Questa Abilità permette al personaggio di utilizzare, senza consumare PM, alcune tecniche speciali, che dipendono dal suo Livello e dal tipo di terreno su cui si sta svolgendo lo scontro.

Ogni superficie possiede sino a quattro attacchi distinti e quello eseguito viene scelto casualmente ma secondo un determinato criterio. Una volta usato il comando !Gaia, il gioco genera un numero casuale, compreso tra 00 ed il valore del Livello attuale del personaggio e, a seconda del risultato, viene eseguita una precisa tecnica:

da 00 a 10 --> attacco 1 (molto debole)
da 11 a 20 --> attacco 2 (debole)
da 21 a 50 --> attacco 3 (forte)
da 51 a 99 --> attacco 4 (molto forte)

Di conseguenza:

- più è alto il Livello del personaggio, più aumenta la possibilità di eseguire tecniche efficaci
- un personaggio che possiede un Livello pari o inferiore a 10 può utilizzare solo gli attacchi più deboli
- le tecniche più potenti possono essere eseguite solo dai personaggi che hanno raggiunto almeno il Livello 51

PER MAGGIORI INFORMAZIONI VEDERE LA SEZIONE 6: TECNICHE.

TROVA TRAPPOLE \ Livello 2 •• 50 PAB •• Abilità innata passiva

"Scova buchi e trappole nel terreno."

Di norma, camminando su una superficie fragile, essa si frantumerà ed il Capogruppo precipiterà di conseguenza. Equipaggiando questa Abilità, il suolo cederà ugualmente ma senza che il personaggio ci abbia poggiato i piedi sopra, evitando così di precipitare. Tuttavia, una volta generata un'apertura nel pavimento, il Capogruppo potrà comunque cadere al suo interno. Lo stesso

effetto si può ottenere attivando lo Status Levitazione anche su un solo personaggio del gruppo.

PIÈ LEGGERO \ Livello 3 •• 100 PAB •• Abilità innata passiva

"Protegge dai danni causati da terreni pericolosi."

Quando ci si trova su una superficie pericolosa, come il magma oppure i fiori velenosi, si subiranno poi danni ad ogni passo compiuto. Equipaggiando questa Abilità, sarà possibile muoversi lungo tali superfici senza però rimanerne feriti: è sufficiente che un solo personaggio la equipaggi affinché tutto il gruppo diventi immune a questi pericoli. Lo stesso effetto si può ottenere attivando lo Status Levitazione anche su un solo personaggio del gruppo.

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

Il Geomante può equipaggiare:

•• ARMI

Campana di Gaia	Gladio	Spadino
Campana maligna	Pugnale	Squilla runica
Campanellina	Pugnale danzante	Trinciapolli
Coltello	Pugnale d'aria	Tritamago
Coltello di mithril	Pugnale d'oricalco	
Coltello ladro	Pugnale sicario	

•• PROTEZIONI MANO
(nessuna)

•• PROTEZIONI TESTA

Berretto di pelle	Corona regale	Magicappello
Cappello piumato	Forcina dorata	Mitra del saggio
Cerchietto	Ipnocorona	Tiara di Lamia

•• PROTEZIONI CORPO

Abito di Gaia	Veste bianca	Veste luminosa
Cotta saggia	Veste di cotone	Veste nera
Giubba di pelle	Veste di seta	Veste signorile

•• ACCESSORI

Anello angelico	Bracciale d'argento	Sandali d'Ermete
Anello di corallo	Bracciale della forza	Scarpe di pelle
Anello focum	Gala iper	Sfera del caos
Anello maledetto	Lenti d'argento	Sfera di cristallo
Anello protettivo	Mantello elfico	Zucca kornago
Anello Reflex	Mantello stregone	
Bracciale adamantino	Nocche kaiser	

+-----+
| CRESCITA PV E PM |
+-----+

La seguente tabella elenca i PV ed i PM che i personaggi possiedono man mano che aumentano di Livello, quando svolgono questo Lavoro:

	BARTZ		FARIS		GALUF		KRILE		LENNA	
LV	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM
1	39	5	40	5	37	5	38	5
2	49	12	50	12	46	12	47	13
3	59	20	58	20	60	20	56	20	57	21
4	78	27	77	28	80	27	75	28	76	28
5	98	35	96	35	100	35	93	36	95	36
6	118	43	116	43	120	42	112	44	114	44
7	137	50	135	51	140	50	131	51	133	52
8	157	58	155	58	160	57	150	59	152	60
9	177	65	174	66	180	65	168	67	171	68
10	196	73	193	74	200	72	187	75	190	76
11	236	81	232	82	240	80	225	83	228	84
12	275	88	271	89	280	87	262	90	266	91
13	315	96	310	97	320	95	300	98	305	99
14	354	103	348	105	360	102	337	106	343	107
15	393	111	387	112	400	110	375	114	381	115
16	433	118	426	120	440	117	412	121	419	123
17	472	126	465	128	480	125	450	129	457	131
18	511	134	503	135	520	132	487	137	495	139
19	551	141	542	143	560	140	525	145	533	147
20	590	149	581	151	600	147	562	153	571	154
21	630	156	620	158	640	155	600	160	610	162
22	669	164	658	166	680	162	637	168	648	170
23	708	172	697	174	720	170	675	176	686	178
24	748	179	736	181	760	177	712	184	724	186
25	787	187	775	189	800	185	750	191	762	194
26	826	194	813	197	840	192	787	199	800	202
27	866	202	852	205	880	200	825	207	838	210
28	905	210	891	212	920	207	862	215	876	217
29	945	217	930	220	960	215	900	223	915	225
30	984	225	968	228	1.000	222	937	230	953	233
31	1.043	232	1.026	235	1.060	230	993	238	1.010	241

32		1.102	240		1.085	243		1.120	237		1.050	246		1.067	249
33		1.161	248		1.143	251		1.180	245		1.106	254		1.124	257
34		1.220	255		1.201	258		1.240	252		1.162	261		1.181	265
35		1.279	263		1.259	266		1.300	260		1.218	269		1.239	273
36		1.358	270		1.336	274		1.380	267		1.293	277		1.315	280
37		1.437	278		1.414	281		1.460	275		1.368	285		1.391	288
38		1.515	286		1.491	289		1.540	282		1.443	293		1.467	296
39		1.594	293		1.569	297		1.620	290		1.518	300		1.544	304
40		1.673	301		1.646	304		1.700	297		1.593	308		1.620	312
41		1.771	308		1.743	312		1.800	305		1.687	316		1.715	320
42		1.870	316		1.840	320		1.900	312		1.781	324		1.810	328
43		1.968	324		1.937	328		2.000	320		1.875	332		1.906	336
44		2.067	331		2.034	335		2.100	327		1.968	339		2.001	343
45		2.165	339		2.131	343		2.200	335		2.062	347		2.096	351
46		2.283	346		2.247	351		2.320	342		2.175	355		2.211	359
47		2.401	354		2.363	358		2.440	350		2.287	363		2.325	367
48		2.520	361		2.480	366		2.560	357		2.400	370		2.440	375
49		2.638	369		2.596	374		2.680	365		2.512	378		2.554	383
50		2.756	377		2.712	381		2.800	372		2.625	386		2.668	391
51		2.874	384		2.828	389		2.920	380		2.737	394		2.783	399
52		2.992	392		2.945	397		3.040	387		2.850	402		2.897	406
53		3.110	399		3.061	404		3.160	395		2.962	409		3.011	414
54		3.228	407		3.177	412		3.280	402		3.075	417		3.126	422
55		3.346	415		3.293	420		3.400	410		3.187	425		3.240	430
56		3.465	422		3.410	427		3.520	417		3.300	433		3.355	438
57		3.583	430		3.526	435		3.640	425		3.412	440		3.469	446
58		3.701	437		3.642	443		3.760	432		3.525	448		3.583	454
59		3.819	445		3.758	451		3.880	440		3.637	456		3.698	462
60		3.937	453		3.875	458		4.000	447		3.750	464		3.812	469
61		4.035	460		3.971	466		4.100	455		3.843	472		3.907	477
62		4.134	468		4.068	474		4.200	462		3.937	479		4.003	485
63		4.232	475		4.165	481		4.300	470		4.031	487		4.098	493
64		4.331	483		4.262	489		4.400	477		4.125	495		4.193	501
65		4.429	491		4.359	497		4.500	485		4.218	503		4.289	509
66		4.528	498		4.456	504		4.600	492		4.312	510		4.384	517
67		4.626	506		4.553	512		4.700	500		4.406	518		4.479	525
68		4.725	513		4.650	520		4.800	507		4.500	526		4.575	532
69		4.823	521		4.746	527		4.900	515		4.593	534		4.670	540
70		4.921	529		4.843	535		5.000	522		4.687	542		4.765	548
71		5.020	536		4.940	543		5.100	530		4.781	549		4.860	556
72		5.118	544		5.037	550		5.200	537		4.875	557		4.956	564
73		5.217	551		5.134	558		5.300	545		4.968	565		5.051	572
74		5.315	559		5.231	566		5.400	552		5.062	573		5.146	580
75		5.414	567		5.328	574		5.500	560		5.156	581		5.242	588
76		5.512	574		5.425	581		5.600	567		5.250	588		5.337	595
77		5.610	582		5.521	589		5.700	575		5.343	596		5.432	603
78		5.709	589		5.618	597		5.800	582		5.437	604		5.528	611
79		5.807	597		5.715	604		5.900	590		5.531	612		5.623	619
80		5.906	604		5.812	612		6.000	597		5.625	619		5.718	627
81		6.004	612		5.909	620		6.100	605		5.718	627		5.814	635
82		6.103	620		6.006	627		6.200	612		5.812	635		5.909	643
83		6.201	627		6.103	635		6.300	620		5.906	643		6.004	651
84		6.300	635		6.200	643		6.400	627		6.000	651		6.100	658
85		6.398	642		6.296	650		6.500	635		6.093	658		6.195	666
86		6.496	650		6.393	658		6.600	642		6.187	666		6.290	674
87		6.595	658		6.490	666		6.700	650		6.281	674		6.385	682
88		6.693	665		6.587	673		6.800	657		6.375	682		6.481	690
89		6.792	673		6.684	681		6.900	665		6.468	689		6.576	698
90		6.890	680		6.781	689		7.000	672		6.562	697		6.671	706
91		6.989	688		6.878	697		7.100	680		6.656	705		6.767	714

92		7.087	696		6.975	704		7.200	687		6.750	713		6.862	721
93		7.185	703		7.071	712		7.300	695		6.843	721		6.957	729
94		7.284	711		7.168	720		7.400	702		6.937	728		7.053	737
95		7.382	718		7.265	727		7.500	710		7.031	736		7.148	745
96		7.481	726		7.362	735		7.600	717		7.125	744		7.243	753
97		7.579	734		7.459	743		7.700	725		7.218	752		7.339	761
98		7.678	741		7.556	750		7.800	732		7.312	759		7.434	769
99		7.776	749		7.653	758		7.900	740		7.406	767		7.529	777

LV		PV	PM		PV	PM		PV	PM		PV	PM		PV	PM
		BARTZ			FARIS			GALUF			KRILE			LENNA	

GLADIATORE

[@04GL]

PARAMETRI

CARATTERISTICHE

Forza	50	.#####.	Numero di Abilità	• quattro
Agilità	38	.#####.	PAB totali	• 700
Resistenza	27	.#####		
Magia	10	.##		

ABILITÀ

Livello 1	Fascino	30 PAB	
Livello 2	!Colpo finale	70 PAB	- Abilità innata attiva
Livello 3	Lunga portata	150 PAB	
Livello 4	!Blitz	450 PAB	

OGGETTI UTILIZZABILI

.Archi	(Armi)
.Asce	(Armi)
.Coltelli	(Armi)
.Lance	(Armi)
.Spade	(Armi)
.Spade da Cavaliere	(Armi)
.Armature	(Protezioni)
.Cappelli	(Protezioni)
.Elmi	(Protezioni)
.Maglie	(Protezioni)
.Scudi	(Protezioni)
.Tuniche	(Protezioni)

DOVE SI OTTIENE

MN3 • [RO.aB] • Reame oscuro - Piano terra
il Gladiatore è uno dei Lavori che si ottiene raccogliendo i frammenti posti nella parte bassa di questa stanza: il frammento corrispondente è quello posizionato al centro.

Il Gladiatore è un buon Lavoro di tipo esclusivamente offensivo. Le sue caratteristiche migliori sono una Forza molto elevata, unita ad una notevole Agilità, che gli permettono di attaccare frequentemente e di infliggere danni ingenti. In aggiunta, il Gladiatore è in grado di equipaggiare un gran numero di Armi diverse, il che lo rendono efficace sia in prima linea che nelle retrovie.

+-----+
| ANALISI DELLE ABILITÀ |
+-----+

FASCINO \ Livello 1 •• 30 PAB

"Attrae i colpi nemici."

Questa Abilità in realtà aumenta la frequenza con la quale si affrontano i nemici mentre si esplora una località o ci si trova sulla Mappa del mondo perciò è utile quando si vuole crescere di Livello.

!COLPO FINALE \ Livello 2 •• 70 PAB •• Abilità innata attiva

"Un potente attacco che colpisce il nemico nel suo punto debole ed infligge danni enormi."

Il personaggio attacca un singolo bersaglio, producendo uno dei seguenti effetti:

- .la tecnica causa 9.999 PV di danni fisici elementali
- .oppure la tecnica eseguita è un semplice Attacco Critico
- .oppure la tecnica manca completamente il bersaglio

NOTE

- l'Elemento utilizzato non dipende dall'Arma equipaggiata bensì solo dal personaggio che esegue il comando:
 - Bartz --> Aria
 - Faris --> Fuoco
 - Galuf --> non può svolgere questo Lavoro
 - Krile --> Terra
 - Lenna --> Acqua
- ad eccezione dei boss, se il bersaglio colpito risulta debole all'Elemento utilizzato dal personaggio, allora esso verrà eliminato istantaneamente.
- nel caso in cui il bersaglio sia immune oppure assorba l'Elemento del !Colpo finale, la tecnica, rispettivamente, non gli causerà alcun danno oppure gli ripristinerà 9.999 PV. Per quanto riguarda Krile, poichè il suo Elemento è la Terra, il suo !Colpo finale mancherà sempre i nemici volanti.
- le probabilità di ottenere i vari effetti dipenderanno sempre dal Livello del Lavoro raggiunto attualmente dal Gladiatore, anche nel caso in cui l'abilità !Colpo finale venga equipaggiata da un altro Lavoro:

	-- LIV. 0 --	LIV. 1	-- LIV. 2 --	LIV. 3	-- LIV. 4 --
Attacco elementale!	25,00%	31,25%	37,50%	43,75%	50,00%
Colpo critico!	37,50%	37,50%	31,25%	25,00%	25,00%
Tentativo fallito	37,50%	31,25%	31,25%	31,25%	25,00%

LUNGA PORTATA \ Livello 3 •• 150 PAB

"Attacca i nemici dalla seconda linea senza penalità, quale che sia l'arma impugnata."

Posizionandosi in seconda fila, il personaggio causerà la metà dei danni con i propri attacchi fisici. Equipaggiando questa Abilità, l'eroe non subirà tale

penalità e continuerà ad infliggere la stessa quantità di danni fisici anche dalla seconda linea e con qualsiasi Arma.

!BLITZ \

Livello 4 •• 450 PAB

"Attacca tutti i nemici."

Il personaggio colpisce tutti i mostri, causando loro una quantità di danni fisici pari al 75% di quella di un attacco fisico normale dell'eroe. Il !Blitz ignora le eventuali proprietà speciali dell'Arma impugnata, ad eccezione di quelle che riguardano gli Attacchi critici, inoltre non funziona con le Armi che si basano sul parametro Magia.

Per esempio, lo Scettro prodigioso non potrà lanciare alcuna magia mentre l'Ascia runica eseguirà ugualmente attacchi critici al costo di alcuni PM infine le Arpe non provocheranno alcun danno.

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

Il Gladiatore può equipaggiare:

•• ARMI

Aevicida	Coltello	Pugnale danzante
Ammazzaorchi	Coltello di mithril	Pugnale d'aria
Apocalisse	Coltello ladro	Pugnale d'oricalco
Arco assassino	Difensore	Pugnale sicario
Arco d'argento	Excalibur	Ragnarok
Arco di Artemide	Excalipur	Spaccaterra
Arco di Hayate	Falce mortale	Spada antica
Arco di Yoichi	Giavellotto	Spada di corallo
Arco elfico	Gladio	Spada di mithril
Arco fatato	Lama del coraggio	Spada emorys
Arco focum	Lama onirica	Spada focum
Arco gelum	Lama runica	Spada lunga
Arco magico	Lancia	Spadino
Arco oscuro	Lancia di mithril	Spadone
Arco tonum	Lancia di vento	Stocco runico
Ascia guerriera	Lancia dragone	Tridente
Ascia runica	Lancia pesante	Trinciapolli
Ascia titanica	Lancia sacra	Tritamago
Ascia tossica	Longinus	Ultima
Bastarda	Partigiana	
Brando gelum	Pugnale	

•• PROTEZIONI MANO

Scudo adamantino	Scudo di ferro	Scudo d'oro
Scudo della forza	Scudo di Genji	Scudo Egida
Scudo di bronzo	Scudo di mithril	Scudo focum
Scudo di cristallo	Scudo di pelle	Scudo gelum

•• PROTEZIONI TESTA

Berretto di pelle	Elmo di bronzo	Elmo d'oro
Cappello piumato	Elmo di cristallo	Elmo grandioso
Corona di rovi	Elmo di ferro	Ipnocorona
Corona regale	Elmo di Genji	
Elmo adamantino	Elmo di mithril	

•• PROTEZIONI CORPO

Abito nero	Corazza argentea	Kenpo Gi
Armatura adamantina	Corazza di rame	Maglia ossea
Armatura di cristallo	Fascia della forza	Maximilian
Armatura di Genji	Giubba di bronzo	Veste di Vishnu
Armatura d'oro	Giubba di ferro	Veste illusoria
Completo ninja	Giubba di mithril	
Corazza adamantina	Giubba di pelle	

•• ACCESSORI

Anello angelico	Guanti di Genji	Nocche kaiser
Anello di corallo	Guanti di mithril	Sandali d'Ermete
Anello focum	Guanti titanici	Scarpe di pelle
Anello maledetto	Lenti d'argento	Sfera del caos
Anello protettivo	Manopole	Sfera di cristallo
Anello Reflex	Mantello elfico	Zucca kornago
Gala iper	Mantello stregone	

+-----+
 | CRESCITA PV E PM |
 +-----+

La seguente tabella elenca i PV ed i PM che i personaggi possiedono man mano che aumentano di Livello, quando svolgono questo Lavoro:

- Galuf non può fare il Gladiatore

	BARTZ		FARIS		GALUF		KRILE		LENNA	
LV	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM
1	38	2	36	2	37	2
2	48	6	46	7	46	7
3	58	10	57	11	55	11	56	11
4	77	14	76	15	73	15	75	15
5	96	18	95	19	92	19	93	20
6	116	22	114	23	110	23	112	24
7	135	26	133	27	129	28	131	28
8	155	30	152	31	147	32	150	33
9	174	34	171	35	165	36	168	37
10	193	38	190	39	184	40	187	41
11	232	43	228	44	221	45	225	46
12	271	47	266	48	258	49	262	50
13	310	51	305	52	295	53	300	54
14	348	55	343	56	331	57	337	58
15	387	59	381	60	368	61	375	63
16	426	63	419	64	405	66	412	67
17	465	67	457	68	442	70	450	71
18	503	71	495	72	479	74	487	76
19	542	75	533	77	516	78	525	80
20	581	79	571	81	553	82	562	84
21	620	83	610	85	590	87	600	89
22	658	87	648	89	626	91	637	93
23	697	91	686	93	663	95	675	97
24	736	95	724	97	700	99	712	102
25	775	99	762	101	737	104	750	106
26	813	103	800	105	774	108	787	110
27	852	107	838	110	811	112	825	115
28	891	111	876	114	848	116	862	119
29	930	115	915	118	885	120	900	123

30		968	119		953	122			921	125		937	127
31		1.026	123		1.010	126			977	129		993	132
32		1.085	127		1.067	130			1.032	133		1.050	136
33		1.143	131		1.124	134			1.087	137		1.106	140
34		1.201	135		1.181	138			1.143	142		1.162	145
35		1.259	139		1.239	143			1.198	146		1.218	149
36		1.336	143		1.315	147			1.272	150		1.293	153
37		1.414	147		1.391	151			1.345	154		1.368	158
38		1.491	151		1.467	155			1.419	158		1.443	162
39		1.569	155		1.544	159			1.493	163		1.518	166
40		1.646	159		1.620	163			1.567	167		1.593	171
41		1.743	163		1.715	167			1.659	171		1.687	175
42		1.840	167		1.810	171			1.751	175		1.781	179
43		1.937	172		1.906	176			1.843	180		1.875	184
44		2.034	176		2.001	180			1.935	184		1.968	188
45		2.131	180		2.096	184			2.028	188		2.062	192
46		2.247	184		2.211	188			2.138	192		2.175	196
47		2.363	188		2.325	192			2.249	196		2.287	201
48		2.480	192		2.440	196			2.360	201		2.400	205
49		2.596	196		2.554	200			2.470	205		2.512	209
50		2.712	200		2.668	204			2.581	209		2.625	214
51		2.828	204		2.783	209			2.691	213		2.737	218
52		2.945	208		2.897	213			2.802	217		2.850	222
53		3.061	212		3.011	217			2.913	222		2.962	227
54		3.177	216		3.126	221			3.023	226		3.075	231
55		3.293	220		3.240	225			3.134	230		3.187	235
56		3.410	224		3.355	229			3.245	234		3.300	240
57		3.526	228		3.469	233			3.355	239		3.412	244
58		3.642	232		3.583	237			3.466	243		3.525	248
59		3.758	236		3.698	242			3.576	247		3.637	253
60		3.875	240		3.812	246			3.687	251		3.750	257
61		3.971	244		3.907	250			3.779	255		3.843	261
62		4.068	248		4.003	254			3.871	260		3.937	265
63		4.165	252		4.098	258			3.964	264		4.031	270
64		4.262	256		4.193	262			4.056	268		4.125	274
65		4.359	260		4.289	266			4.148	272		4.218	278
66		4.456	264		4.384	270			4.240	277		4.312	283
67		4.553	268		4.479	275			4.332	281		4.406	287
68		4.650	272		4.575	279			4.425	285		4.500	291
69		4.746	276		4.670	283			4.517	289		4.593	296
70		4.843	280		4.765	287			4.609	293		4.687	300
71		4.940	284		4.860	291			4.701	298		4.781	304
72		5.037	288		4.956	295			4.793	302		4.875	309
73		5.134	292		5.051	299			4.885	306		4.968	313
74		5.231	296		5.146	303			4.978	310		5.062	317
75		5.328	301		5.242	308			5.070	315		5.156	322
76		5.425	305		5.337	312			5.162	319		5.250	326
77		5.521	309		5.432	316			5.254	323		5.343	330
78		5.618	313		5.528	320			5.346	327		5.437	334
79		5.715	317		5.623	324			5.439	331		5.531	339
80		5.812	321		5.718	328			5.531	336		5.625	343
81		5.909	325		5.814	332			5.623	340		5.718	347
82		6.006	329		5.909	336			5.715	344		5.812	352
83		6.103	333		6.004	341			5.807	348		5.906	356
84		6.200	337		6.100	345			5.900	352		6.000	360
85		6.296	341		6.195	349			5.992	357		6.093	365
86		6.393	345		6.290	353			6.084	361		6.187	369
87		6.490	349		6.385	357			6.176	365		6.281	373
88		6.587	353		6.481	361			6.268	369		6.375	378
89		6.684	357		6.576	365			6.360	374		6.468	382

90		6.781	361		6.671	369			6.453	378		6.562	386
91		6.878	365		6.767	374			6.545	382		6.656	391
92		6.975	369		6.862	378			6.637	386		6.750	395
93		7.071	373		6.957	382			6.729	390		6.843	399
94		7.168	377		7.053	386			6.821	395		6.937	403
95		7.265	381		7.148	390			6.914	399		7.031	408
96		7.362	385		7.243	394			7.006	403		7.125	412
97		7.459	389		7.339	398			7.098	407		7.218	416
98		7.556	393		7.434	402			7.190	412		7.312	421
99		7.653	397		7.529	407			7.282	416		7.406	425

LV	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM
	BARTZ		FARIS		GALUF		KRILE		LENNA	

=====

INVOCATORE

[@04IN]

=====

PARAMETRI

CARATTERISTICHE

Forza	14	.###	.	Numero di Abilità	• sei
Agilità	23	.#####	.	PAB totali	• 750
Resistenza	23	.#####	.		
Magia	57	.#####	.		

ABILITÀ

Livello 1	!Invoca	15 PAB	
Livello 2	!Invoca	30 PAB	
Livello 3	!Invoca	45 PAB	
Livello 4	!Invoca	60 PAB	
Livello 5	!Invoca	100 PAB	- Abilità innata attiva
Livello 6	!Chiama	500 PAB	

OGGETTI UTILIZZABILI

- .Bacchette (Armi)
- .Coltelli (Armi)
- .Cappelli (Protezioni)
- .Maglie (Protezioni)
- .Tuniche (Protezioni)

DOVE SI OTTIENE

MN1 • [TW.aL] • Torre di Walz - Cristallo d'Acqua

l'Invoker è uno dei Lavori che si ottiene nella sala dove era custodito il Cristallo dell'Acqua: il frammento corrispondente è quello posizionato più a nord.

L'Invoker è un ottimo Lavoro, che può essere efficace sia in fase offensiva che in fase di supporto. Soprattutto quando si affrontano numerosi nemici, grazie alle Invocazioni, il personaggio può causare notevoli danni magici a tutti loro oppure è in grado di donare status positivi al gruppo. Essendo un Lavoro basato esclusivamente sulla magia, è consigliato posizionarlo in seconda fila.

+-----+

!INVOCA \ Livello 1 •• 15 PAB

"Invoca creature magiche in proprio aiuto."

Questa Abilità consente al personaggio di evocare creature mistiche, in grado di attaccare tutti i nemici oppure di proteggere il gruppo, al costo di alcuni PM. Di norma, le Invocazioni si ottengono sconfiggendo le rispettive creature in battaglia. Questo comando non può essere eseguito se l'eroe si trova in Status Mutismo oppure in Status Rana.

Mentre l'Invocatore può evocare sin da subito tutte le creature mistiche, gli altri Lavori non solo devono equipaggiare l'abilità !Invoca ma devono anche aver ottenuto per essa un Livello del Lavoro sufficientemente alto per eseguire la tecnica desiderata: man mano che tale Livello aumenta, gli altri Lavori avranno a disposizione un maggior numero di creature magiche tra cui scegliere.

Nonostante sia suddiviso per Livelli, nel Menù Abilità il comando Invoca! apparirà una sola volta e farà riferimento al più alto Livello del Lavoro raggiunto.

Le Invocazioni di Livello 1 sono:

- Chocobo
- Remora
- Sylph

In aggiunta, il parametro Magia del Lavoro svolto dal personaggio viene fissato a 41 unità ma solo se questo è di base inferiore a tale valore; in caso contrario, il Lavoro conserverà la propria Magia predefinita.

PER MAGGIORI INFORMAZIONI VEDERE LA SEZIONE 6: TECNICHE.

!INVOCA \ Livello 2 •• 30 PAB

"Invoca creature magiche in proprio aiuto."

Questa Abilità permette di usare, oltre le Invocazioni già a disposizione, anche le seguenti creature mistiche:

- Ifrit
- Ramuh
- Shiva

In aggiunta, il parametro Magia del Lavoro svolto dal personaggio viene fissato a 45 unità ma solo se questo è di base inferiore a tale valore; in caso contrario, il Lavoro conserverà la propria Magia predefinita.

!INVOCA \ Livello 3 •• 45 PAB

"Invoca creature magiche in proprio aiuto."

Questa Abilità permette di usare, oltre le Invocazioni già a disposizione, anche le seguenti creature mistiche:

- Catoblepas
- Golem
- Titano

In aggiunta, il parametro Magia del Lavoro svolto dal personaggio viene fissato a 49 unità ma solo se questo è di base inferiore a tale valore; in caso contrario, il Lavoro conserverà la propria Magia predefinita.

!INVOCA \ Livello 4 •• 60 PAB

"Invoca creature magiche in proprio aiuto."

Questa Abilità permette di usare, oltre le Invocazioni già a disposizione, anche le seguenti creature mistiche:

- Carbuncle
- Odino
- Syldra

In aggiunta, il parametro Magia del Lavoro svolto dal personaggio viene fissato a 53 unità ma solo se questo è di base inferiore a tale valore; in caso contrario, il Lavoro conserverà la propria Magia predefinita.

!INVOCA \ Livello 5 •• 100 PAB •• Abilità innata attiva

"Invoca creature magiche in proprio aiuto."

Questa Abilità permette di usare, oltre le Invocazioni già a disposizione, anche le seguenti creature mistiche:

- Bahamut
- Fenice
- Leviatano

In aggiunta, il parametro Magia del Lavoro svolto dal personaggio viene fissato a 57 unità ma solo se questo è di base inferiore a tale valore; in caso contrario, il Lavoro conserverà la propria Magia predefinita.

!CHIAMA \ Livello 6 •• 150 PAB

"Invoca una creatura a caso al costo di 0 PM. Chissà chi... o cosa arriverà..."

Tramite questa Abilità, il personaggio invoca una creatura mistica scelta casualmente dal gioco, tra quelle a disposizione, senza consumare PM.

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

L'Invocatore può equipaggiare:

•• ARMI

Coltello	Ferula malvagia	Pugnale d'aria
Coltello di mithril	Ferula superiore	Pugnale d'oricalco
Coltello ladro	Ferula tonum	Pugnale sicario
Ferula	Ferula tossica	Scettro prodigioso
Ferula demoniaca	Gladio	Spadino
Ferula focum	Pugnale	Trinciapolli
Ferula gelum	Pugnale danzante	Tritamago

•• PROTEZIONI MANO
(nessuna)

•• PROTEZIONI TESTA

Berretto di pelle	Corona regale	Magicappello
Cappello piumato	Forcina dorata	Mitra del saggio
Cerchietto	Ipnocorona	Tiara di Lamia

•• PROTEZIONI CORPO

Abito di Gaia	Veste bianca	Veste luminosa
Cotta saggia	Veste di cotone	Veste nera
Giubba di pelle	Veste di seta	Veste signorile

•• ACCESSORI

Anello angelico	Bracciale d'argento	Sandali d'Ermete
Anello di corallo	Bracciale della forza	Scarpe di pelle
Anello focum	Gala iper	Sfera del caos
Anello maledetto	Lenti d'argento	Sfera di cristallo
Anello protettivo	Mantello elfico	Zucca kornago
Anello Reflex	Mantello stregone	
Bracciale adamantino	Nocche kaiser	

+-----+
 | CRESCITA PV E PM |
 +-----+

La seguente tabella elenca i PV ed i PM che i personaggi possiedono man mano che aumentano di Livello, quando svolgono questo Lavoro:

	BARTZ		FARIS		GALUF		KRILE		LENNA	
LV	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM
1	36	5	36	5	34	5	35	5
2	45	14	46	13	42	14	43	14
3	54	22	53	22	55	22	51	23	52	23
4	72	30	71	31	73	30	68	31	70	31
5	90	39	89	39	92	38	85	40	87	40
6	108	47	106	48	110	47	103	48	105	49
7	126	56	124	56	129	55	120	57	122	58
8	145	64	142	65	147	63	137	66	140	66
9	163	73	160	73	165	72	154	74	157	75
10	181	81	178	82	184	80	171	83	175	84
11	217	90	213	91	221	89	206	92	210	93
12	253	98	249	99	258	97	240	100	245	101
13	290	106	285	108	295	105	275	109	280	110
14	326	115	320	116	331	114	309	117	315	119
15	362	123	356	125	368	122	343	126	350	127
16	398	132	391	133	405	130	378	135	385	136
17	435	140	427	142	442	139	412	143	420	145
18	471	149	463	150	479	147	446	152	455	154
19	507	157	498	159	516	155	481	161	490	162
20	543	165	534	167	553	164	515	169	525	171
21	580	174	570	176	590	172	550	178	560	180
22	616	182	605	184	626	180	584	186	595	188
23	652	191	641	193	663	189	618	195	630	197
24	688	199	676	201	700	197	653	204	665	206
25	725	208	712	210	737	205	687	212	700	215
26	761	216	748	218	774	214	721	221	735	223
27	797	225	783	227	811	222	756	230	770	232
28	833	233	819	236	848	230	790	238	805	241
29	870	241	855	244	885	239	825	247	840	249

30		906	250		890	253		921	247		859	255		875	258
31		960	258		944	261		977	255		910	264		927	267
32		1.015	267		997	270		1.032	264		962	273		980	276
33		1.069	275		1.050	278		1.087	272		1.014	281		1.032	284
34		1.123	284		1.104	287		1.143	280		1.065	290		1.085	293
35		1.178	292		1.157	295		1.198	289		1.117	299		1.137	302
36		1.250	300		1.229	304		1.272	297		1.185	307		1.207	310
37		1.323	309		1.300	312		1.345	305		1.254	316		1.277	319
38		1.395	317		1.371	321		1.419	314		1.323	324		1.347	328
39		1.468	326		1.442	329		1.493	322		1.392	333		1.417	337
40		1.540	334		1.514	338		1.567	330		1.460	342		1.487	345
41		1.631	343		1.603	346		1.659	339		1.546	350		1.575	354
42		1.721	351		1.692	355		1.751	347		1.632	359		1.662	363
43		1.812	360		1.781	364		1.843	356		1.718	368		1.750	372
44		1.903	368		1.870	372		1.935	364		1.804	376		1.837	380
45		1.993	376		1.959	381		2.028	372		1.890	385		1.925	389
46		2.102	385		2.066	389		2.138	381		1.993	393		2.030	398
47		2.211	393		2.173	398		2.249	389		2.096	402		2.135	406
48		2.320	402		2.280	406		2.360	397		2.200	411		2.240	415
49		2.428	410		2.386	415		2.470	406		2.303	419		2.345	424
50		2.537	419		2.493	423		2.581	414		2.406	428		2.450	433
51		2.646	427		2.600	432		2.691	422		2.509	437		2.555	441
52		2.755	435		2.707	440		2.802	431		2.612	445		2.660	450
53		2.863	444		2.814	449		2.913	439		2.715	454		2.765	459
54		2.972	452		2.921	457		3.023	447		2.818	462		2.870	467
55		3.081	461		3.028	466		3.134	456		2.921	471		2.975	476
56		3.190	469		3.135	474		3.245	464		3.025	480		3.080	485
57		3.298	478		3.241	483		3.355	472		3.128	488		3.185	494
58		3.407	486		3.348	491		3.466	481		3.231	497		3.290	502
59		3.516	495		3.455	500		3.576	489		3.334	506		3.395	511
60		3.625	503		3.562	509		3.687	497		3.437	514		3.500	520
61		3.715	511		3.651	517		3.779	506		3.523	523		3.587	528
62		3.806	520		3.740	526		3.871	514		3.609	531		3.675	537
63		3.896	528		3.829	534		3.964	522		3.695	540		3.762	546
64		3.987	537		3.918	543		4.056	531		3.781	549		3.850	555
65		4.078	545		4.007	551		4.148	539		3.867	557		3.937	563
66		4.168	554		4.096	560		4.240	547		3.953	566		4.025	572
67		4.259	562		4.185	568		4.332	556		4.039	575		4.112	581
68		4.350	570		4.275	577		4.425	564		4.125	583		4.200	589
69		4.440	579		4.364	585		4.517	572		4.210	592		4.287	598
70		4.531	587		4.453	594		4.609	581		4.296	600		4.375	607
71		4.621	596		4.542	602		4.701	589		4.382	609		4.462	616
72		4.712	604		4.631	611		4.793	597		4.468	618		4.550	624
73		4.803	613		4.720	619		4.885	606		4.554	626		4.637	633
74		4.893	621		4.809	628		4.978	614		4.640	635		4.725	642
75		4.984	630		4.898	637		5.070	623		4.726	644		4.812	651
76		5.075	638		4.987	645		5.162	631		4.812	652		4.900	659
77		5.165	646		5.076	654		5.254	639		4.898	661		4.987	668
78		5.256	655		5.165	662		5.346	648		4.984	669		5.075	677
79		5.346	663		5.254	671		5.439	656		5.070	678		5.162	685
80		5.437	672		5.343	679		5.531	664		5.156	687		5.250	694
81		5.528	680		5.432	688		5.623	673		5.242	695		5.337	703
82		5.618	689		5.521	696		5.715	681		5.328	704		5.425	712
83		5.709	697		5.610	705		5.807	689		5.414	713		5.512	720
84		5.800	705		5.700	713		5.900	698		5.500	721		5.600	729
85		5.890	714		5.789	722		5.992	706		5.585	730		5.687	738
86		5.981	722		5.878	730		6.084	714		5.671	738		5.775	746
87		6.071	731		5.967	739		6.176	723		5.757	747		5.862	755
88		6.162	739		6.056	747		6.268	731		5.843	756		5.950	764
89		6.253	748		6.145	756		6.360	739		5.929	764		6.037	773

90		6.343	756		6.234	764		6.453	748		6.015	773		6.125	781
91		6.434	765		6.323	773		6.545	756		6.101	782		6.212	790
92		6.525	773		6.412	782		6.637	764		6.187	790		6.300	799
93		6.615	781		6.501	790		6.729	773		6.273	799		6.387	807
94		6.706	790		6.590	799		6.821	781		6.359	807		6.475	816
95		6.796	798		6.679	807		6.914	789		6.445	816		6.562	825
96		6.887	807		6.768	816		7.006	798		6.531	825		6.650	834
97		6.978	815		6.857	824		7.098	806		6.617	833		6.737	842
98		7.068	824		6.946	833		7.190	814		6.703	842		6.825	851
99		7.159	832		7.035	841		7.282	823		6.789	851		6.912	860

LV		PV	PM		PV	PM		PV	PM		PV	PM		PV	PM
		BARTZ			FARIS			GALUF			KRILE			LENNA	

LADRO

[@04LD]

PARAMETRI

Forza	25	.#####	.
Agilità	40	.#####.	.
Resistenza	26	.#####	.
Magia	18	.###	.

CARATTERISTICHE

Numero di Abilità • sette
PAB totali • 635

ABILITÀ

Livello 1	Trova passaggi	10 PAB	-	Abilità innata passiva
Livello 2	!Fuga	20 PAB		
Livello 3	Scatto	30 PAB	-	Abilità innata passiva
Livello 4	!Ruba	50 PAB	-	Abilità innata attiva
Livello 5	Vigilanza	75 PAB	-	Abilità innata passiva
Livello 6	!Scippo	150 PAB		
Livello 7	Scaltrezza	300 PAB	-	Abilità innata passiva

OGGETTI UTILIZZABILI

- .Boomerang (Armi)
- .Coltelli (Armi)
- .Cappelli (Protezioni)
- .Maglie (Protezioni)
- .Tuniche (Protezioni)

DOVE SI OTTIENE

MN1 • [TA.aH] • Tempio dell'Aria - Cristallo d'Aria

il Ladro è uno dei Lavori che si ottiene automaticamente nella sala dove era custodito il Cristallo dell'Aria.

Il Ladro è un ottimo Lavoro di supporto. Pur non essendo in grado di causare danni notevoli o di potenziare il gruppo, il Ladro possiede Abilità tali da semplificare l'esplorazione delle località, come la !Fuga ed il Trova passaggi. In aggiunta, questo è l'unico Lavoro che può sottrarre Oggetti ai nemici, permettendo così di accumulare facilmente gli Ingredienti necessari agli altri Lavori.

+-----+

TROVA PASSAGGI \ Livello 1 •• 10 PAB •• Abilità innata passiva

"Scova i passaggi nascosti."

All'interno di alcune località possono essere presenti passaggi segreti invisibili. Tramite questa Abilità, i sentieri nascosti verranno evidenziati da linee grigie, rendendo così molto più semplice individuarli e percorrerli. Una volta raggiunto il Livello Perfetto per il Ladro, i lavori Mimo e Tuttofare potranno utilizzare automaticamente questa Abilità, anche senza equipaggiarla.

!FUGA \ Livello 2 •• 20 PAB

"Rapida fuga dalla battaglia. Potrebbe non funzionare con alcuni nemici."

Di norma, per scappare da uno scontro bisogna tenere premuti contemporaneamente i pulsanti L e R per alcuni secondi, durante i quali però non si potrà compiere alcuna azione e si subiranno gli attacchi nemici. Usando questa Abilità sarà possibile fuggire dalla battaglia in pochi istanti tuttavia non sarà consentito comunque scappare dagli scontri con i boss. Il comando !Fumo del Ninja funziona nello stesso modo.

SCATTO \ Livello 3 •• 30 PAB •• Abilità innata passiva

"Tieni premuto il pulsante B mentre ti muovi per raddoppiare la tua velocità."

Questa Abilità raddoppia la velocità con cui si sposta il Capogruppo nelle varie località quando corre. Nel caso in cui sia stata attivata la voce 'Corsa costante' dal Menù Opzioni, il Capogruppo correrà a velocità normale e si dovrà comunque tenere premuto il tasto B per muoversi più rapidamente. Lo Scatto non funziona sulla Mappa del mondo.

Una volta raggiunto il Livello Perfetto per il Ladro, i lavori Mimo e Tuttofare potranno utilizzare automaticamente questa Abilità, anche senza equipaggiarla.

!RUBA \ Livello 4 •• 50 PAB •• Abilità innata attiva

"Ruba i tesori dei nemici."

Il personaggio ha la possibilità di sottrarre un Oggetto posseduto dal bersaglio: ogni nemico può avere con sé sino ad un massimo di due Oggetti diversi, uno Comune ed uno Raro, ed è possibile rubargli solo uno dei due. Nel caso in cui il furto fallisca, è sempre possibile tentarlo nuovamente ma, dopo essere riusciti a sottrarre un Oggetto, usando di nuovo il comando !Ruba sullo stesso bersaglio, esso fallirà sempre. Equipaggiando l'accessorio Guanti malandrini, solo le possibilità che il furto vada a segno raddoppieranno. Per quanto riguarda le probabilità, lo schema è il seguente:

Tentativo di furto	
40%	60%
+-----+	
Furto riuscito	Furto fallito

10/256		246/256
+-----+		+-----+
Oggetto Raro		Oggetto Comune
(~1,56% totale)		(~38,44% totale)

VIGILANZA \ Livello 5 •• 75 PAB •• Abilità innata passiva

"Impedisce di subire attacchi alle spalle."

Equipaggiando questa Abilità, i nemici non potranno più cogliere i personaggi alle spalle all'inizio di una battaglia. Una volta raggiunto il Livello Perfetto per il Ladro, i lavori Mimo e Tuttofare potranno utilizzare

automaticamente questa Abilità, anche senza equipaggiarla.

!SCIPPO \ Livello 6 •• 150 PAB

"Attacca i nemici e li deruba."

Questa Abilità unisce i comandi !Attacco e !Ruba in un'unica azione: una volta eseguita, il personaggio prima colpisce il bersaglio con la sua Arma e poi prova a sottrargli uno dei suoi Oggetti. Nel caso in cui il furto fallisca, è sempre possibile tentarlo nuovamente ma, dopo essere riusciti a sottrarre un Oggetto, usando di nuovo l'abilità !Scippo sullo stesso bersaglio, l'attacco andrà a segno ma il furto fallirà sempre. Le probabilità di successo dello !Scippo e quelle riguardanti il tipo di Oggetto sottratto sono le stesse dell'abilità !Ruba.

Facendo eseguire questo comando ad un Ninja, oppure ad un personaggio che sta equipaggiando l'abilità Due armi, gli attacchi compiuti saranno due ma il tentativo di furto rimarrà comunque uno. Lo !Scippo inoltre ignora le eventuali proprietà speciali dell'Arma impugnata: per esempio, l'Ascia runica di norma consuma PM per eseguire attacchi critici tuttavia, eseguendo lo !Scippo mentre la si equipaggia, il personaggio causerà danni normali ed i PM non verranno utilizzati. Equipaggiando l'accessorio Guanti malandrini, le possibilità di sottrarre un Oggetto raddoppieranno.

SCALTREZZA \ Livello 7 •• 300 PAB •• Abilità innata passiva

"Dona velocità ed agilità di un ladro."

Questa Abilità rende il parametro Agilità del Lavoro svolto dal personaggio pari a quello del Ladro (40 unità): poichè il Ladro è il Lavoro che possiede l'Agilità più alta in assoluto, qualsiasi altro Lavoro trarrà beneficio da questa Abilità.

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

Il Ladro può equipaggiare:

•• ARMI

Coltello	Lancia gemella	Pugnale sicario
Coltello di mithril	Pugnale	Sole nascente
Coltello ladro	Pugnale danzante	Spadino
Gladio	Pugnale d'aria	Trinciapolli
Lama lunare	Pugnale d'oricalco	Tritamago

•• PROTEZIONI MANO
(nessuna)

•• PROTEZIONI TESTA

Berretto di pelle	Cappuccio nero	Ipnocorona
Berretto verde	Corona regale	Maschera di tigre
Cappello piumato	Fascia torta	

•• PROTEZIONI CORPO

Abito nero	Corazza di rame	Maglia ossea
Completo ninja	Fascia della forza	Veste di Vishnu
Corazza adamantina	Giubba di pelle	Veste illusoria
Corazza argentea	Kenpo Gi	

•• ACCESSORI

Anello angelico	Bracciale d'argento	Nocche kaiser
Anello di corallo	Bracciale della forza	Sandali d'Ermete
Anello focum	Gala iper	Scarpe di pelle
Anello maledetto	Guanti malandrini	Sfera del caos
Anello protettivo	Lenti d'argento	Sfera di cristallo
Anello Reflex	Mantello elfico	Zucca kornago
Bracciale adamantino	Mantello stregone	

+-----+
| CRESCITA PV E PM |
+-----+

La seguente tabella elenca i PV ed i PM che i personaggi possiedono man mano che aumentano di Livello, quando svolgono questo Lavoro:

	BARTZ		FARIS		GALUF		KRILE		LENNA	
LV	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM
1	38	3	38	3	36	3	36	3
2	47	7	48	7	45	8	46	8
3	57	12	56	13	58	12	54	13	55	13
4	76	17	75	17	77	17	72	18	73	18
5	95	22	93	22	96	21	90	23	92	23
6	114	27	112	27	116	26	108	28	110	28
7	133	31	131	32	135	31	126	33	129	33
8	152	36	150	37	155	35	145	38	147	38
9	171	41	168	42	174	40	163	43	165	43
10	190	46	187	47	193	45	181	48	184	48
11	228	51	225	52	232	50	217	53	221	54
12	266	55	262	56	271	54	253	57	258	59
13	305	60	300	61	310	59	290	62	295	64
14	343	65	337	66	348	64	326	67	331	69
15	381	70	375	71	387	68	362	72	368	74
16	419	74	412	76	426	73	398	77	405	79
17	457	79	450	81	465	78	435	82	442	84
18	495	84	487	86	503	82	471	87	479	89
19	533	89	525	91	542	87	507	92	516	94
20	571	94	562	95	581	92	543	97	553	99

21		610	98		600	100		620	96		580	102		590	104
22		648	103		637	105		658	101		616	107		626	109
23		686	108		675	110		697	106		652	112		663	114
24		724	113		712	115		736	110		688	117		700	119
25		762	117		750	120		775	115		725	122		737	124
26		800	122		787	125		813	120		761	127		774	129
27		838	127		825	130		852	125		797	132		811	135
28		876	132		862	134		891	129		833	137		848	140
29		915	137		900	139		930	134		870	142		885	145
30		953	141		937	144		968	139		906	147		921	150
31		1.010	146		993	149		1.026	143		960	152		977	155
32		1.067	151		1.050	154		1.085	148		1.015	157		1.032	160
33		1.124	156		1.106	159		1.143	153		1.069	162		1.087	165
34		1.181	160		1.162	164		1.201	157		1.123	167		1.143	170
35		1.239	165		1.218	169		1.259	162		1.178	172		1.198	175
36		1.315	170		1.293	173		1.336	167		1.250	177		1.272	180
37		1.391	175		1.368	178		1.414	171		1.323	182		1.345	185
38		1.467	180		1.443	183		1.491	176		1.395	187		1.419	190
39		1.544	184		1.518	188		1.569	181		1.468	192		1.493	195
40		1.620	189		1.593	193		1.646	185		1.540	197		1.567	200
41		1.715	194		1.687	198		1.743	190		1.631	202		1.659	205
42		1.810	199		1.781	203		1.840	195		1.721	207		1.751	210
43		1.906	204		1.875	208		1.937	200		1.812	212		1.843	216
44		2.001	208		1.968	212		2.034	204		1.903	216		1.935	221
45		2.096	213		2.062	217		2.131	209		1.993	221		2.028	226
46		2.211	218		2.175	222		2.247	214		2.102	226		2.138	231
47		2.325	223		2.287	227		2.363	218		2.211	231		2.249	236
48		2.440	227		2.400	232		2.480	223		2.320	236		2.360	241
49		2.554	232		2.512	237		2.596	228		2.428	241		2.470	246
50		2.668	237		2.625	242		2.712	232		2.537	246		2.581	251
51		2.783	242		2.737	247		2.828	237		2.646	251		2.691	256
52		2.897	247		2.850	251		2.945	242		2.755	256		2.802	261
53		3.011	251		2.962	256		3.061	246		2.863	261		2.913	266
54		3.126	256		3.075	261		3.177	251		2.972	266		3.023	271
55		3.240	261		3.187	266		3.293	256		3.081	271		3.134	276
56		3.355	266		3.300	271		3.410	260		3.190	276		3.245	281
57		3.469	270		3.412	276		3.526	265		3.298	281		3.355	286
58		3.583	275		3.525	281		3.642	270		3.407	286		3.466	291
59		3.698	280		3.637	286		3.758	275		3.516	291		3.576	297
60		3.812	285		3.750	290		3.875	279		3.625	296		3.687	302
61		3.907	290		3.843	295		3.971	284		3.715	301		3.779	307
62		4.003	294		3.937	300		4.068	289		3.806	306		3.871	312
63		4.098	299		4.031	305		4.165	293		3.896	311		3.964	317
64		4.193	304		4.125	310		4.262	298		3.987	316		4.056	322
65		4.289	309		4.218	315		4.359	303		4.078	321		4.148	327
66		4.384	313		4.312	320		4.456	307		4.168	326		4.240	332
67		4.479	318		4.406	325		4.553	312		4.259	331		4.332	337
68		4.575	323		4.500	329		4.650	317		4.350	336		4.425	342
69		4.670	328		4.593	334		4.746	321		4.440	341		4.517	347
70		4.765	333		4.687	339		4.843	326		4.531	346		4.609	352
71		4.860	337		4.781	344		4.940	331		4.621	351		4.701	357
72		4.956	342		4.875	349		5.037	335		4.712	356		4.793	362
73		5.051	347		4.968	354		5.134	340		4.803	361		4.885	367
74		5.146	352		5.062	359		5.231	345		4.893	366		4.978	372
75		5.242	357		5.156	364		5.328	350		4.984	371		5.070	378
76		5.337	361		5.250	368		5.425	354		5.075	375		5.162	383
77		5.432	366		5.343	373		5.521	359		5.165	380		5.254	388
78		5.528	371		5.437	378		5.618	364		5.256	385		5.346	393
79		5.623	376		5.531	383		5.715	368		5.346	390		5.439	398
80		5.718	380		5.625	388		5.812	373		5.437	395		5.531	403

81	5.814	385	5.718	393	5.909	378	5.528	400	5.623	408
82	5.909	390	5.812	398	6.006	382	5.618	405	5.715	413
83	6.004	395	5.906	403	6.103	387	5.709	410	5.807	418
84	6.100	400	6.000	407	6.200	392	5.800	415	5.900	423
85	6.195	404	6.093	412	6.296	396	5.890	420	5.992	428
86	6.290	409	6.187	417	6.393	401	5.981	425	6.084	433
87	6.385	414	6.281	422	6.490	406	6.071	430	6.176	438
88	6.481	419	6.375	427	6.587	410	6.162	435	6.268	443
89	6.576	423	6.468	432	6.684	415	6.253	440	6.360	448
90	6.671	428	6.562	437	6.781	420	6.343	445	6.453	453
91	6.767	433	6.656	442	6.878	425	6.434	450	6.545	459
92	6.862	438	6.750	446	6.975	429	6.525	455	6.637	464
93	6.957	443	6.843	451	7.071	434	6.615	460	6.729	469
94	7.053	447	6.937	456	7.168	439	6.706	465	6.821	474
95	7.148	452	7.031	461	7.265	443	6.796	470	6.914	479
96	7.243	457	7.125	466	7.362	448	6.887	475	7.006	484
97	7.339	462	7.218	471	7.459	453	6.978	480	7.098	489
98	7.434	466	7.312	476	7.556	457	7.068	485	7.190	494
99	7.529	471	7.406	481	7.653	462	7.159	490	7.282	499

LV	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM
BARTZ		FARIS		GALUF		KRILE		LENNA		

=====

MAGO BIANCO [@04MB]

=====

PARAMETRI		CARATTERISTICHE
Forza	17 .### .	Numero di Abilità • sette
Agilità	25 .##### .	PAB totali • 580
Resistenza	24 .##### .	
Magia	49 .##### .	

ABILITÀ

Livello 1	!Bianca	10 PAB	
Livello 2	!Bianca	20 PAB	
Livello 3	!Bianca	30 PAB	
Livello 4	!Bianca	50 PAB	
Livello 5	!Bianca	70 PAB	
Livello 6	!Bianca	100 PAB	- Abilità innata attiva
Livello 7	PM + 10%	300 PAB	

- OGGETTI UTILIZZABILI
- .Bastoni (Armi)
 - .Cappelli (Protezioni)
 - .Maglie (Protezioni)
 - .Tuniche (Protezioni)

DOVE SI OTTIENE

MN1 • [TA.aH] • Tempio dell'Aria - Cristallo d'Aria

il Mago Bianco è uno dei Lavori che si ottiene automaticamente nella sala dove era custodito il Cristallo dell'Aria.

Il Mago Bianco è il Lavoro di supporto per eccellenza, poichè si basa

esclusivamente sulle magie curative. Esse vengono acquistate gradualmente dai negozi, man mano che si procede nella trama, quindi si possiederà sempre la tecnica curativa adatta alle proprie esigenze. Pur non essendo il suo campo di competenza, il Mago Bianco possiede anche una tecnica offensiva, la magia bianca Sancta, che causa notevoli danni magici di Elemento Sacro. Per via delle sue caratteristiche, è consigliato posizionare il personaggio nelle retrovie.

+-----+
| ANALISI DELLE ABILITÀ |
+-----+

!BIANCA \ Livello 1 •• 10 PAB

"Lancia incantesimi di magia bianca."

Questa Abilità consente al personaggio di utilizzare la Magia Bianca, tecniche in grado di curare il gruppo, al costo di alcuni PM. Esse si ottengono acquistandole presso alcuni negozi oppure all'interno di determinati forzieri. Dopo aver imparato una Magia Bianca, essa potrà essere utilizzata da tutti i personaggi per l'intera durata dell'avventura e non potrà essere comprata una seconda volta. Questo comando non può essere eseguito se l'eroe si trova in Status Mutismo oppure in Status Rana.

Mentre il Mago Bianco può utilizzare sin da subito tutte le Magie Bianche, gli altri Lavori non solo devono equipaggiare l'abilità !Bianca ma devono anche aver ottenuto per essa un Livello del Lavoro sufficientemente alto per eseguire la tecnica desiderata: man mano che tale Livello aumenta, gli altri Lavori avranno a disposizione un maggior numero di Magie Bianche tra cui scegliere.

Nonostante sia suddiviso per Livelli, nel Menù Abilità il comando Bianca! apparirà una sola volta e farà riferimento al più alto Livello del Lavoro raggiunto. Le Magie Bianche di Livello 1 sono:

- Energia
- Scan
- Siero

In aggiunta, il parametro Magia del Lavoro svolto dal personaggio viene fissato a 39 unità ma solo se questo è di base inferiore a tale valore; in caso contrario, il Lavoro conserverà la propria Magia predefinita.

PER MAGGIORI INFORMAZIONI VEDERE LA SEZIONE 6: TECNICHE.

!BIANCA \ Livello 2 •• 20 PAB

"Lancia incantesimi di magia bianca."

Questa Abilità permette di usare, oltre le Magie Bianche già a disposizione, anche le seguenti tecniche:

- Egida
- Mini
- Novox

In aggiunta, il parametro Magia del Lavoro svolto dal personaggio viene fissato a 41 unità ma solo se questo è di base inferiore a tale valore; in caso contrario, il Lavoro conserverà la propria Magia predefinita.

!BIANCA \ Livello 3 •• 30 PAB

"Lancia incantesimi di magia bianca."

Questa Abilità permette di usare, oltre le Magie Bianche già a disposizione, anche le seguenti tecniche:

- Caos
- Energira
- Rinascita

In aggiunta, il parametro Magia del Lavoro svolto dal personaggio viene fissato a 43 unità ma solo se questo è di base inferiore a tale valore; in caso contrario, il Lavoro conserverà la propria Magia predefinita.

!BIANCA \ Livello 4 •• 50 PAB

"Lancia incantesimi di magia bianca."

Questa Abilità permette di usare, oltre le Magie Bianche già a disposizione, anche le seguenti tecniche:

- Bozzolo
- Esna
- Inganno

In aggiunta, il parametro Magia del Lavoro svolto dal personaggio viene fissato a 45 unità ma solo se questo è di base inferiore a tale valore; in caso contrario, il Lavoro conserverà la propria Magia predefinita.

!BIANCA \ Livello 5 •• 70 PAB

"Lancia incantesimi di magia bianca."

Questa Abilità permette di usare, oltre le Magie Bianche già a disposizione, anche le seguenti tecniche:

- Energiga
- Furia
- Reflex

In aggiunta, il parametro Magia del Lavoro svolto dal personaggio viene fissato a 47 unità ma solo se questo è di base inferiore a tale valore; in caso contrario, il Lavoro conserverà la propria Magia predefinita.

!BIANCA \ Livello 6 •• 100 PAB •• Abilità innata attiva

"Lancia incantesimi di magia bianca."

Questa Abilità permette di usare, oltre le Magie Bianche già a disposizione, anche le seguenti tecniche:

- Antimagia
- Miracolo
- Sancta

In aggiunta, il parametro Magia del Lavoro svolto dal personaggio viene fissato a 49 unità ma solo se questo è di base inferiore a tale valore; in caso contrario, il Lavoro conserverà la propria Magia predefinita.

PM + 10% \ Livello 7 •• 300 PAB

"Aumenta i PM massimi del 10%."

Questa Abilità incrementa del 10% i PM massimi del personaggio tuttavia essa non modifica il valore del parametro Magia.

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

Il Mago Bianco può equipaggiare:

•• ARMI

Mazza	Verga	Verga del saggio
Mazza di Zeus	Verga curativa	Verga della Luce
Mazza ferrata	Verga del giudizio	Verga potente

•• PROTEZIONI MANO
(nessuna)

•• PROTEZIONI TESTA

Berretto di pelle	Corona regale	Magicappello
Cappello piumato	Forcina dorata	Mitra del saggio
Cerchietto	Ipnocorona	Tiara di Lamia

•• PROTEZIONI CORPO

Abito di Gaia	Veste bianca	Veste luminosa
Cotta saggia	Veste di cotone	Veste nera
Giubba di pelle	Veste di seta	Veste signorile

•• ACCESSORI

Anello angelico	Bracciale d'argento	Sandali d'Ermete
Anello di corallo	Bracciale della forza	Scarpe di pelle
Anello focum	Gala iper	Sfera del caos
Anello maledetto	Lenti d'argento	Sfera di cristallo
Anello protettivo	Mantello elfico	Zucca kornago
Anello Reflex	Mantello stregone	
Bracciale adamantino	Nocche kaiser	

+-----+
| CRESCITA PV E PM |
+-----+

La seguente tabella elenca i PV ed i PM che i personaggi possiedono man mano che aumentano di Livello, quando svolgono questo Lavoro:

	BARTZ		FARIS		GALUF		KRILE		LENNA	
LV	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM
1	36	5	37	5	35	5	35	5
2	46	12	46	12	43	13	44	13
3	55	20	54	20	56	20	52	21	53	21
4	73	28	72	28	75	27	70	28	71	29
5	92	35	90	36	93	35	87	36	89	37
6	110	43	108	44	112	43	105	44	106	45
7	129	51	126	51	131	50	122	52	124	53
8	147	58	145	59	150	58	140	60	142	61
9	165	66	163	67	168	65	157	68	160	69

10		184	74		181	75		187	73		175	76		178	77
11		221	82		217	83		225	81		210	84		213	85
12		258	89		253	90		262	88		245	91		249	92
13		295	97		290	98		300	96		280	99		285	100
14		331	105		326	106		337	103		315	107		320	108
15		368	112		362	114		375	111		350	115		356	116
16		405	120		398	121		412	118		385	123		391	124
17		442	128		435	129		450	126		420	131		427	132
18		479	135		471	137		487	134		455	139		463	140
19		516	143		507	145		525	141		490	147		498	148
20		553	151		543	153		562	149		525	154		534	156
21		590	158		580	160		600	156		560	162		570	164
22		626	166		616	168		637	164		595	170		605	172
23		663	174		652	176		675	172		630	178		641	180
24		700	181		688	184		712	179		665	186		676	188
25		737	189		725	191		750	187		700	194		712	196
26		774	197		761	199		787	194		735	202		748	204
27		811	205		797	207		825	202		770	210		783	212
28		848	212		833	215		862	210		805	217		819	220
29		885	220		870	223		900	217		840	225		855	228
30		921	228		906	230		937	225		875	233		890	236
31		977	235		960	238		993	232		927	241		944	244
32		1.032	243		1.015	246		1.050	240		980	249		997	252
33		1.087	251		1.069	254		1.106	248		1.032	257		1.050	260
34		1.143	258		1.123	261		1.162	255		1.085	265		1.104	268
35		1.198	266		1.178	269		1.218	263		1.137	273		1.157	276
36		1.272	274		1.250	277		1.293	270		1.207	280		1.229	284
37		1.345	281		1.323	285		1.368	278		1.277	288		1.300	292
38		1.419	289		1.395	293		1.443	286		1.347	296		1.371	300
39		1.493	297		1.468	300		1.518	293		1.417	304		1.442	308
40		1.567	304		1.540	308		1.593	301		1.487	312		1.514	316
41		1.659	312		1.631	316		1.687	308		1.575	320		1.603	324
42		1.751	320		1.721	324		1.781	316		1.662	328		1.692	332
43		1.843	328		1.812	332		1.875	324		1.750	336		1.781	340
44		1.935	335		1.903	339		1.968	331		1.837	343		1.870	347
45		2.028	343		1.993	347		2.062	339		1.925	351		1.959	355
46		2.138	351		2.102	355		2.175	346		2.030	359		2.066	363
47		2.249	358		2.211	363		2.287	354		2.135	367		2.173	371
48		2.360	366		2.320	370		2.400	361		2.240	375		2.280	379
49		2.470	374		2.428	378		2.512	369		2.345	383		2.386	387
50		2.581	381		2.537	386		2.625	377		2.450	391		2.493	395
51		2.691	389		2.646	394		2.737	384		2.555	399		2.600	403
52		2.802	397		2.755	402		2.850	392		2.660	406		2.707	411
53		2.913	404		2.863	409		2.962	399		2.765	414		2.814	419
54		3.023	412		2.972	417		3.075	407		2.870	422		2.921	427
55		3.134	420		3.081	425		3.187	415		2.975	430		3.028	435
56		3.245	427		3.190	433		3.300	422		3.080	438		3.135	443
57		3.355	435		3.298	440		3.412	430		3.185	446		3.241	451
58		3.466	443		3.407	448		3.525	437		3.290	454		3.348	459
59		3.576	451		3.516	456		3.637	445		3.395	462		3.455	467
60		3.687	458		3.625	464		3.750	453		3.500	469		3.562	475
61		3.779	466		3.715	472		3.843	460		3.587	477		3.651	483
62		3.871	474		3.806	479		3.937	468		3.675	485		3.740	491
63		3.964	481		3.896	487		4.031	475		3.762	493		3.829	499
64		4.056	489		3.987	495		4.125	483		3.850	501		3.918	507
65		4.148	497		4.078	503		4.218	491		3.937	509		4.007	515
66		4.240	504		4.168	510		4.312	498		4.025	517		4.096	523
67		4.332	512		4.259	518		4.406	506		4.112	525		4.185	531
68		4.425	520		4.350	526		4.500	513		4.200	532		4.275	539
69		4.517	527		4.440	534		4.593	521		4.287	540		4.364	547

70		4.609	535		4.531	542		4.687	529		4.375	548		4.453	555
71		4.701	543		4.621	549		4.781	536		4.462	556		4.542	563
72		4.793	550		4.712	557		4.875	544		4.550	564		4.631	571
73		4.885	558		4.803	565		4.968	551		4.637	572		4.720	579
74		4.978	566		4.893	573		5.062	559		4.725	580		4.809	587
75		5.070	574		4.984	581		5.156	567		4.812	588		4.898	595
76		5.162	581		5.075	588		5.250	574		4.900	595		4.987	602
77		5.254	589		5.165	596		5.343	582		4.987	603		5.076	610
78		5.346	597		5.256	604		5.437	589		5.075	611		5.165	618
79		5.439	604		5.346	612		5.531	597		5.162	619		5.254	626
80		5.531	612		5.437	619		5.625	604		5.250	627		5.343	634
81		5.623	620		5.528	627		5.718	612		5.337	635		5.432	642
82		5.715	627		5.618	635		5.812	620		5.425	643		5.521	650
83		5.807	635		5.709	643		5.906	627		5.512	651		5.610	658
84		5.900	643		5.800	651		6.000	635		5.600	658		5.700	666
85		5.992	650		5.890	658		6.093	642		5.687	666		5.789	674
86		6.084	658		5.981	666		6.187	650		5.775	674		5.878	682
87		6.176	666		6.071	674		6.281	658		5.862	682		5.967	690
88		6.268	673		6.162	682		6.375	665		5.950	690		6.056	698
89		6.360	681		6.253	689		6.468	673		6.037	698		6.145	706
90		6.453	689		6.343	697		6.562	680		6.125	706		6.234	714
91		6.545	697		6.434	705		6.656	688		6.212	714		6.323	722
92		6.637	704		6.525	713		6.750	696		6.300	721		6.412	730
93		6.729	712		6.615	721		6.843	703		6.387	729		6.501	738
94		6.821	720		6.706	728		6.937	711		6.475	737		6.590	746
95		6.914	727		6.796	736		7.031	718		6.562	745		6.679	754
96		7.006	735		6.887	744		7.125	726		6.650	753		6.768	762
97		7.098	743		6.978	752		7.218	734		6.737	761		6.857	770
98		7.190	750		7.068	759		7.312	741		6.825	769		6.946	778
99		7.282	758		7.159	767		7.406	749		6.912	777		7.035	786

```

-----+-----+-----+-----+-----
LV |      PV  PM |      PV  PM |      PV  PM |      PV  PM |      PV  PM
-----+-----+-----+-----+-----
                BARTZ          FARIS          GALUF          KRILE          LENNA

```

```

=====
MAGO BLU [04MU]
=====

```

```

PARAMETRI                                CARATTERISTICHE
Forza          16 .### .                Numero di Abilità • quattro
Agilità        25 .##### .                PAB totali • 350
Resistenza     27 .##### .
Magia          47 .##### .

```

```

ABILITÀ
Livello 1 !Osserva      10 PAB
Livello 2 Apprendere   20 PAB - Abilità innata passiva
Livello 3 !Blu         70 PAB - Abilità innata attiva
Livello 4 !Analizza    250 PAB

```

```

OGGETTI UTILIZZABILI
.Bacchette (Armi)
.Coltelli (Armi)
.Spade (Armi)
.Cappelli (Protezioni)
.Maglie (Protezioni)

```

.Scudi (Protezioni)
.Tuniche (Protezioni)

DOVE SI OTTIENE

MN1 • [TA.aH] • Tempio dell'Aria - Cristallo d'Aria

il Mago Blu è uno dei Lavori che si ottiene automaticamente nella sala dove era custodito il Cristallo dell'Aria.

Il Mago Blu è un ottimo Lavoro in ogni ambito: pur non essendo un guerriero, può causare discreti danni fisici mentre come mago possiede tecniche sia offensive che di supporto. Tuttavia il Mago Blu mostra la sua potenza sul lungo periodo poichè le sue tecniche devono essere prima imparate dai nemici e non sempre esse sono disponibili. Una volta ottenute un buon numero di Magie Blu, il personaggio è in grado di risolvere facilmente ogni situazione.

+-----+
| ANALISI DELLE ABILITÀ |
+-----+

!OSSERVA \ Livello 1 •• 10 PAB

"Controlla i PV del nemico."

Questa Abilità consente al personaggio di visualizzare i PV attuali ed i PV massimi del bersaglio, senza consumare PM. Usando il comando !Osserva contro un boss, non appariranno i dati sui suoi PV.

APPRENDERE \ Livello 2 •• 20 PAB •• Abilità innata passiva

"Apprende alcuni degli attacchi speciali dei mostri."

Tramite questa Abilità è possibile imparare alcune tecniche speciali dei nemici. Per apprendere questo tipo di attacchi bisogna soddisfare due precise condizioni:

- a. la tecnica deve colpire chi sta equipaggiando questa Abilità o comunque un Mago Blu. Nel caso in cui essa vada a segno contro un nemico oppure contro un altro personaggio, la tecnica non verrà appresa.
- b. la tecnica deve andare segno effettivamente. Nel caso in cui essa manchi il bersaglio oppure non si attivi, la tecnica non verrà appresa. Ad esempio, la magia blu Vecchiaia Liv.2 infligge lo Status Vecchiaia ai bersagli che possiedono un Livello multiplo di 2. Se essa colpisce il personaggio che la deve imparare ma questi non possiede un Livello multiplo di 2 oppure sta equipaggiando un Oggetto che lo protegge dallo Status Vecchiaia, la tecnica non si attiverà e di conseguenza non verrà appresa.

Una volta soddisfatte tali condizioni, al termine dello scontro apparirà un messaggio che indicherà il nome del nuovo attacco imparato. Alla fine della battaglia, lo status del personaggio che lo doveva apprendere è irrilevante: anche nel caso in cui questi si trovi in status Ade, Pietra oppure Zombie, la tecnica risulterà ugualmente appresa.

Durante uno scontro è possibile imparare anche più tecniche inoltre, una volta apprese, esse diventeranno disponibili, a partire dalla battaglia successiva, per qualsiasi personaggio che equipaggi l'abilità !Blu.

Una volta raggiunto il Livello Perfetto per il Mago Blu, i lavori Mimo e Tuttofare potranno utilizzare automaticamente questa Abilità, anche senza equipaggiarla.

!BLU \ Livello 3 •• 70 PAB •• Abilità innata attiva

"Lancia incantesimi di magia blu."

Tramite questa Abilità, il personaggio è in grado di utilizzare, al costo di alcuni PM, particolari tecniche nemiche, imparate tramite l'abilità Apprendi oppure da un Mago Blu. Tali attacchi causano effetti molto diversi tra di loro e possono essere eseguiti anche avendo subito lo Status Mutismo ma non sotto l'influsso dello Status Rana.

In aggiunta, il parametro Magia del Lavoro svolto dal personaggio viene fissato a 47 unità ma solo se questo è di base inferiore a tale valore; in caso contrario, il Lavoro conserverà la propria Magia predefinita.

PER MAGGIORI INFORMAZIONI VEDERE LA SEZIONE 6: TECNICHE.

!ANALIZZA \ Livello 4 •• 250 PAB

"Controlla il livello, i PV, i punti deboli e le condizioni attuali del nemico"

L'Abilità mostra sullo schermo il Livello, i PV attuali, i PV massimi, le eventuali debolezze elementali del nemico e gli eventuali status negativi che possiede. Usando questa Abilità contro un boss, verrà mostrato solo il suo Livello. Il comando !Analizza produce gli stessi effetti della magia bianca Scan ma non consuma PM.

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

Il Mago Blu può equipaggiare:

•• ARMI

Bastarda	Ferula tonum	Spada antica
Coltello	Ferula tossica	Spada di corallo
Coltello di mithril	Gladio	Spada di mithril
Coltello ladro	Lama onirica	Spada lunga
Excalipur	Lama runica	Spadino
Ferula	Pugnale	Spadone
Ferula demoniaca	Pugnale danzante	Stocco runico
Ferula focum	Pugnale d'aria	Trinciapolli
Ferula gelum	Pugnale d'oricalco	Tritamago
Ferula malvagia	Pugnale sicario	Ultima
Ferula superiore	Scettro prodigioso	

•• PROTEZIONI MANO

Scudo adamantino	Scudo di ferro	Scudo d'oro
Scudo della forza	Scudo di Genji	Scudo Egida
Scudo di bronzo	Scudo di mithril	Scudo focum
Scudo di cristallo	Scudo di pelle	Scudo gelum

•• PROTEZIONI TESTA

Berretto di pelle	Corona regale	Maschera di tigre
Berretto verde	Fascia torta	Mitra del saggio
Cappello piumato	Forcina dorata	Tiara di Lamia
Cappuccio nero	Ipnocorona	
Cerchietto	Magicappello	

•• PROTEZIONI CORPO

Abito di Gaia	Fascia della forza	Veste di Vishnu
Abito nero	Giubba di pelle	Veste illusoria
Completo ninja	Kenpo Gi	Veste luminosa
Corazza adamantina	Maglia ossea	Veste nera
Corazza argentea	Veste bianca	Veste signorile
Corazza di rame	Veste di cotone	
Cotta saggia	Veste di seta	

•• ACCESSORI

Anello angelico	Bracciale d'argento	Sandali d'Ermete
Anello di corallo	Bracciale della forza	Scarpe di pelle
Anello focum	Gala iper	Sfera del caos
Anello maledetto	Lenti d'argento	Sfera di cristallo
Anello protettivo	Mantello elfico	Zucca kornago
Anello Reflex	Mantello stregone	
Bracciale adamantino	Nocche kaiser	

+-----+
| CRESCITA PV E PM |
+-----+

La seguente tabella elenca i PV ed i PM che i personaggi possiedono man mano che aumentano di Livello, quando svolgono questo Lavoro:

	BARTZ		FARIS		GALUF		KRILE		LENNA	
LV	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM
1	38	5	39	4	36	5	37	5
2	48	12	49	12	46	12	46	12
3	58	20	57	20	59	19	55	20	56	20
4	77	27	76	27	78	27	73	28	75	28
5	96	35	95	35	98	34	92	35	93	36
6	116	42	114	43	118	41	110	43	112	44
7	135	50	133	50	137	49	129	51	131	51
8	155	57	152	58	157	56	147	58	150	59
9	174	65	171	65	177	64	165	66	168	67
10	193	72	190	73	196	71	184	74	187	75
11	232	80	228	81	236	79	221	82	225	83
12	271	87	266	88	275	86	258	89	262	90
13	310	95	305	96	315	93	295	97	300	98
14	348	102	343	103	354	101	331	105	337	106
15	387	110	381	111	393	108	368	112	375	114
16	426	117	419	118	433	116	405	120	412	121
17	465	125	457	126	472	123	442	128	450	129
18	503	132	495	134	511	130	479	135	487	137
19	542	140	533	141	551	138	516	143	525	145
20	581	147	571	149	590	145	553	151	562	153
21	620	155	610	156	630	153	590	158	600	160
22	658	162	648	164	669	160	626	166	637	168
23	697	170	686	172	708	167	663	174	675	176
24	736	177	724	179	748	175	700	181	712	184
25	775	185	762	187	787	182	737	189	750	191

26		813	192		800	194		826	190		774	197		787	199
27		852	200		838	202		866	197		811	205		825	207
28		891	207		876	210		905	204		848	212		862	215
29		930	215		915	217		945	212		885	220		900	223
30		968	222		953	225		984	219		921	228		937	230
31		1.026	230		1.010	232		1.043	227		977	235		993	238
32		1.085	237		1.067	240		1.102	234		1.032	243		1.050	246
33		1.143	245		1.124	248		1.161	241		1.087	251		1.106	254
34		1.201	252		1.181	255		1.220	249		1.143	258		1.162	261
35		1.259	260		1.239	263		1.279	256		1.198	266		1.218	269
36		1.336	267		1.315	270		1.358	264		1.272	274		1.293	277
37		1.414	275		1.391	278		1.437	271		1.345	281		1.368	285
38		1.491	282		1.467	286		1.515	278		1.419	289		1.443	293
39		1.569	290		1.544	293		1.594	286		1.493	297		1.518	300
40		1.646	297		1.620	301		1.673	293		1.567	304		1.593	308
41		1.743	305		1.715	308		1.771	301		1.659	312		1.687	316
42		1.840	312		1.810	316		1.870	308		1.751	320		1.781	324
43		1.937	320		1.906	324		1.968	316		1.843	328		1.875	332
44		2.034	327		2.001	331		2.067	323		1.935	335		1.968	339
45		2.131	335		2.096	339		2.165	330		2.028	343		2.062	347
46		2.247	342		2.211	346		2.283	338		2.138	351		2.175	355
47		2.363	350		2.325	354		2.401	345		2.249	358		2.287	363
48		2.480	357		2.440	361		2.520	353		2.360	366		2.400	370
49		2.596	365		2.554	369		2.638	360		2.470	374		2.512	378
50		2.712	372		2.668	377		2.756	367		2.581	381		2.625	386
51		2.828	380		2.783	384		2.874	375		2.691	389		2.737	394
52		2.945	387		2.897	392		2.992	382		2.802	397		2.850	402
53		3.061	395		3.011	399		3.110	390		2.913	404		2.962	409
54		3.177	402		3.126	407		3.228	397		3.023	412		3.075	417
55		3.293	410		3.240	415		3.346	404		3.134	420		3.187	425
56		3.410	417		3.355	422		3.465	412		3.245	427		3.300	433
57		3.526	425		3.469	430		3.583	419		3.355	435		3.412	440
58		3.642	432		3.583	437		3.701	427		3.466	443		3.525	448
59		3.758	440		3.698	445		3.819	434		3.576	451		3.637	456
60		3.875	447		3.812	453		3.937	441		3.687	458		3.750	464
61		3.971	455		3.907	460		4.035	449		3.779	466		3.843	472
62		4.068	462		4.003	468		4.134	456		3.871	474		3.937	479
63		4.165	470		4.098	475		4.232	464		3.964	481		4.031	487
64		4.262	477		4.193	483		4.331	471		4.056	489		4.125	495
65		4.359	485		4.289	491		4.429	478		4.148	497		4.218	503
66		4.456	492		4.384	498		4.528	486		4.240	504		4.312	510
67		4.553	500		4.479	506		4.626	493		4.332	512		4.406	518
68		4.650	507		4.575	513		4.725	501		4.425	520		4.500	526
69		4.746	515		4.670	521		4.823	508		4.517	527		4.593	534
70		4.843	522		4.765	529		4.921	515		4.609	535		4.687	542
71		4.940	530		4.860	536		5.020	523		4.701	543		4.781	549
72		5.037	537		4.956	544		5.118	530		4.793	550		4.875	557
73		5.134	545		5.051	551		5.217	538		4.885	558		4.968	565
74		5.231	552		5.146	559		5.315	545		4.978	566		5.062	573
75		5.328	560		5.242	567		5.414	553		5.070	574		5.156	581
76		5.425	567		5.337	574		5.512	560		5.162	581		5.250	588
77		5.521	575		5.432	582		5.610	567		5.254	589		5.343	596
78		5.618	582		5.528	589		5.709	575		5.346	597		5.437	604
79		5.715	590		5.623	597		5.807	582		5.439	604		5.531	612
80		5.812	597		5.718	604		5.906	590		5.531	612		5.625	619
81		5.909	605		5.814	612		6.004	597		5.623	620		5.718	627
82		6.006	612		5.909	620		6.103	604		5.715	627		5.812	635
83		6.103	620		6.004	627		6.201	612		5.807	635		5.906	643
84		6.200	627		6.100	635		6.300	619		5.900	643		6.000	651
85		6.296	635		6.195	642		6.398	627		5.992	650		6.093	658

86		6.393	642		6.290	650		6.496	634		6.084	658		6.187	666
87		6.490	650		6.385	658		6.595	641		6.176	666		6.281	674
88		6.587	657		6.481	665		6.693	649		6.268	673		6.375	682
89		6.684	665		6.576	673		6.792	656		6.360	681		6.468	689
90		6.781	672		6.671	680		6.890	664		6.453	689		6.562	697
91		6.878	680		6.767	688		6.989	671		6.545	697		6.656	705
92		6.975	687		6.862	696		7.087	678		6.637	704		6.750	713
93		7.071	695		6.957	703		7.185	686		6.729	712		6.843	721
94		7.168	702		7.053	711		7.284	693		6.821	720		6.937	728
95		7.265	710		7.148	718		7.382	701		6.914	727		7.031	736
96		7.362	717		7.243	726		7.481	708		7.006	735		7.125	744
97		7.459	725		7.339	734		7.579	715		7.098	743		7.218	752
98		7.556	732		7.434	741		7.678	723		7.190	750		7.312	759
99		7.653	740		7.529	749		7.776	730		7.282	758		7.406	767

LV		PV	PM		PV	PM		PV	PM		PV	PM		PV	PM
		BARTZ			FARIS			GALUF			KRILE			LENNA	

MAGO NERO

[@04MN]

PARAMETRI

CARATTERISTICHE

Forza	15	.###	.	Numero di Abilità	• sette
Agilità	24	.#####	.	PAB totali	• 730
Resistenza	22	.####	.		
Magia	55	.#####	.		

ABILITÀ

Livello 1	!Nera	10 PAB	
Livello 2	!Nera	20 PAB	
Livello 3	!Nera	30 PAB	
Livello 4	!Nera	50 PAB	
Livello 5	!Nera	70 PAB	
Livello 6	!Nera	100 PAB	- Abilità innata attiva
Livello 7	PM + 30%	450 PAB	

OGGETTI UTILIZZABILI

- .Bacchette (Armi)
- .Coltelli (Armi)
- .Cappelli (Protezioni)
- .Maglie (Protezioni)
- .Tuniche (Protezioni)

DOVE SI OTTIENE

MN1 • [TA.aH] • Tempio dell'Aria - Cristallo d'Aria
il Mago Nero è uno dei Lavori che si ottiene automaticamente nella sala dove era custodito il Cristallo dell'Aria.

Il Mago Nero è il Lavoro di tipo offensivo per eccellenza, tra quelli che sfruttano il potere magico, poichè si basa sulle magie d'attacco. Esse vengono acquistate gradualmente dai negozi, man mano che si procede nell'avventura, quindi si possiederà sempre la tecnica offensiva adatta alle proprie esigenze. Poichè il suo parametro Magia è uno dei più alti in assoluto, il Mago Nero

paradossalmente può curare il gruppo meglio del Mago Bianco. Per via delle sue caratteristiche, è consigliato posizionare il personaggio nelle retrovie.

+-----+
| ANALISI DELLE ABILITÀ |
+-----+

!NERA \ Livello 1 •• 10 PAB

"Lancia incantesimi di magia nera."

Questa Abilità consente al personaggio di utilizzare la Magia Nera, tecniche in grado di causare danni elementali e di infliggere status negativi, al costo di alcuni PM. Esse si ottengono acquistandole presso alcuni negozi oppure all'interno di determinati forzieri. Dopo aver imparato una Magia Nera, essa potrà essere utilizzata da tutti i personaggi per l'intera durata dell'avventura e non potrà essere comprata una seconda volta. Questo comando non può essere eseguito se l'eroe si trova in Status Mutismo.

Mentre il Mago Nero può utilizzare sin da subito tutte le Magie Nere, gli altri Lavori non solo devono equipaggiare l'abilità !Nera ma devono anche aver ottenuto per essa un Livello del Lavoro sufficientemente alto per eseguire la tecnica desiderata: man mano che tale Livello aumenta, gli altri Lavori avranno a disposizione un maggior numero di Magie Nere tra cui scegliere.

Nonostante sia suddiviso per Livelli, nel Menù Abilità il comando Nera! apparirà una sola volta e farà riferimento al più alto Livello del Lavoro raggiunto. Le Magie Nere di Livello 1 sono:

- Bufera
- Fuoco
- Tuono

In aggiunta, il parametro Magia del Lavoro svolto dal personaggio viene fissato a 40 unità ma solo se questo è di base inferiore a tale valore; in caso contrario, il Lavoro conserverà la propria Magia predefinita.

PER MAGGIORI INFORMAZIONI VEDERE LA SEZIONE 6: TECNICHE.

!NERA \ Livello 2 •• 20 PAB

"Lancia incantesimi di magia nera."

Questa Abilità permette di usare, oltre le Magie Nere già a disposizione, anche le seguenti tecniche:

- Rana
- Sonno
- Veleno

In aggiunta, il parametro Magia del Lavoro svolto dal personaggio viene fissato a 43 unità ma solo se questo è di base inferiore a tale valore; in caso contrario, il Lavoro conserverà la propria Magia predefinita.

!NERA \ Livello 3 •• 30 PAB

"Lancia incantesimi di magia nera."

Questa Abilità permette di usare, oltre le Magie Nere già a disposizione,

anche le seguenti tecniche:

- Buferara
- Fuoca
- Tuona

In aggiunta, il parametro Magia del Lavoro svolto dal personaggio viene fissato a 46 unità ma solo se questo è di base inferiore a tale valore; in caso contrario, il Lavoro conserverà la propria Magia predefinita.

!NERA \ Livello 4 •• 50 PAB

"Lancia incantesimi di magia nera."

Questa Abilità permette di usare, oltre le Magie Nere già a disposizione,

anche le seguenti tecniche:

- Bio
- Parassita
- Pietra

In aggiunta, il parametro Magia del Lavoro svolto dal personaggio viene fissato a 49 unità ma solo se questo è di base inferiore a tale valore; in caso contrario, il Lavoro conserverà la propria Magia predefinita.

!NERA \ Livello 5 •• 70 PAB

"Lancia incantesimi di magia nera."

Questa Abilità permette di usare, oltre le Magie Nere già a disposizione, anche le seguenti tecniche:

- Buferaga
- Fuocoga
- Tuonaga

In aggiunta, il parametro Magia del Lavoro svolto dal personaggio viene fissato a 52 unità ma solo se questo è di base inferiore a tale valore; in caso contrario, il Lavoro conserverà la propria Magia predefinita.

!NERA \ Livello 6 •• 100 PAB •• Abilità innata attiva

"Lancia incantesimi di magia nera."

Questa Abilità permette di usare, oltre le Magie Nere già a disposizione, anche le seguenti tecniche:

- Morte
- Osmosi
- Vampalia

In aggiunta, il parametro Magia del Lavoro svolto dal personaggio viene fissato a 55 unità ma solo se questo è di base inferiore a tale valore; in caso contrario, il Lavoro conserverà la propria Magia predefinita.

PM + 30% \ Livello 7 •• 450 PAB

"Aumenta i PM massimi del 30%."

Questa Abilità incrementa del 30% i PM massimi del personaggio tuttavia essa non modifica il valore del parametro Magia.

+-----+

| EQUIPAGGIAMENTO |

+-----+

Il Mago Nero può equipaggiare:

•• ARMI

Coltello	Ferula malvagia	Pugnale d'aria
Coltello di mithril	Ferula superiore	Pugnale d'oricalco
Coltello ladro	Ferula tonum	Pugnale sicario
Ferula	Ferula tossica	Scettro prodigioso
Ferula demoniaca	Gladio	Spadino
Ferula focum	Pugnale	Trinciapolli
Ferula gelum	Pugnale danzante	Tritamago

•• PROTEZIONI MANO

(nessuna)

•• PROTEZIONI TESTA

Berretto di pelle	Corona regale	Magicappello
Cappello piumato	Forcina dorata	Mitra del saggio
Cerchietto	Ipnocorona	Tiara di Lamia

•• PROTEZIONI CORPO

Abito di Gaia	Veste bianca	Veste luminosa
Cotta saggia	Veste di cotone	Veste nera
Giubba di pelle	Veste di seta	Veste signorile

•• ACCESSORI

Anello angelico	Bracciale d'argento	Sandali d'Ermete
Anello di corallo	Bracciale della forza	Scarpe di pelle
Anello focum	Gala iper	Sfera del caos
Anello maledetto	Lenti d'argento	Sfera di cristallo
Anello protettivo	Mantello elfico	Zucca kornago
Anello Reflex	Mantello stregone	
Bracciale adamantino	Nocche kaiser	

+-----+

| CRESCITA PV E PM |

+-----+

La seguente tabella elenca i PV ed i PM che i personaggi possiedono man mano che aumentano di Livello, quando svolgono questo Lavoro:

	BARTZ		FARIS		GALUF		KRILE		LENNA	
LV	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM
1	35	5	36	5	33	5	34	5
2	44	13	45	13	42	14	42	14
3	53	22	52	22	54	21	50	22	51	22
4	71	30	70	30	72	29	67	30	68	31
5	89	38	87	38	90	38	84	39	85	39
6	106	46	105	47	108	46	101	47	103	48
7	124	55	122	55	126	54	118	56	120	56
8	142	63	140	63	145	62	135	64	137	65

9		160	71		157	72		163	70		151	73		154	73
10		178	79		175	80		181	78		168	81		171	82
11		213	88		210	89		217	87		202	90		206	91
12		249	96		245	97		253	95		236	98		240	99
13		285	104		280	105		290	103		270	106		275	108
14		320	112		315	114		326	111		303	115		309	116
15		356	121		350	122		362	119		337	123		343	125
16		391	129		385	130		398	127		371	132		378	133
17		427	137		420	139		435	135		405	140		412	142
18		463	145		455	147		471	144		438	149		446	150
19		498	154		490	155		507	152		472	157		481	159
20		534	162		525	164		543	160		506	165		515	167
21		570	170		560	172		580	168		540	174		550	176
22		605	178		595	180		616	176		573	182		584	184
23		641	187		630	189		652	184		607	191		618	193
24		676	195		665	197		688	193		641	199		653	201
25		712	203		700	205		725	201		675	208		687	210
26		748	211		735	214		761	209		708	216		721	218
27		783	220		770	222		797	217		742	225		756	227
28		819	228		805	230		833	225		776	233		790	236
29		855	236		840	239		870	233		810	241		825	244
30		890	244		875	247		906	241		843	250		859	253
31		944	253		927	255		960	250		894	258		910	261
32		997	261		980	264		1.015	258		945	267		962	270
33		1.050	269		1.032	272		1.069	266		995	275		1.014	278
34		1.104	277		1.085	280		1.123	274		1.046	284		1.065	287
35		1.157	286		1.137	289		1.178	282		1.096	292		1.117	295
36		1.229	294		1.207	297		1.250	290		1.164	300		1.185	304
37		1.300	302		1.277	305		1.323	299		1.231	309		1.254	312
38		1.371	310		1.347	314		1.395	307		1.299	317		1.323	321
39		1.442	319		1.417	322		1.468	315		1.366	326		1.392	329
40		1.514	327		1.487	330		1.540	323		1.434	334		1.460	338
41		1.603	335		1.575	339		1.631	331		1.518	343		1.546	346
42		1.692	343		1.662	347		1.721	339		1.603	351		1.632	355
43		1.781	352		1.750	356		1.812	348		1.687	360		1.718	364
44		1.870	360		1.837	364		1.903	356		1.771	368		1.804	372
45		1.959	368		1.925	372		1.993	364		1.856	376		1.890	381
46		2.066	376		2.030	381		2.102	372		1.957	385		1.993	389
47		2.173	385		2.135	389		2.211	380		2.058	393		2.096	398
48		2.280	393		2.240	397		2.320	388		2.160	402		2.200	406
49		2.386	401		2.345	406		2.428	396		2.261	410		2.303	415
50		2.493	409		2.450	414		2.537	405		2.362	419		2.406	423
51		2.600	418		2.555	422		2.646	413		2.463	427		2.509	432
52		2.707	426		2.660	431		2.755	421		2.565	435		2.612	440
53		2.814	434		2.765	439		2.863	429		2.666	444		2.715	449
54		2.921	442		2.870	447		2.972	437		2.767	452		2.818	457
55		3.028	451		2.975	456		3.081	445		2.868	461		2.921	466
56		3.135	459		3.080	464		3.190	454		2.970	469		3.025	474
57		3.241	467		3.185	472		3.298	462		3.071	478		3.128	483
58		3.348	475		3.290	481		3.407	470		3.172	486		3.231	491
59		3.455	484		3.395	489		3.516	478		3.273	495		3.334	500
60		3.562	492		3.500	497		3.625	486		3.375	503		3.437	509
61		3.651	500		3.587	506		3.715	494		3.459	511		3.523	517
62		3.740	508		3.675	514		3.806	502		3.543	520		3.609	526
63		3.829	517		3.762	522		3.896	511		3.628	528		3.695	534
64		3.918	525		3.850	531		3.987	519		3.712	537		3.781	543
65		4.007	533		3.937	539		4.078	527		3.796	545		3.867	551
66		4.096	541		4.025	547		4.168	535		3.881	554		3.953	560
67		4.185	550		4.112	556		4.259	543		3.965	562		4.039	568
68		4.275	558		4.200	564		4.350	551		4.050	570		4.125	577

69	4.364	566	4.287	572	4.440	560	4.134	579	4.210	585
70	4.453	574	4.375	581	4.531	568	4.218	587	4.296	594
71	4.542	583	4.462	589	4.621	576	4.303	596	4.382	602
72	4.631	591	4.550	597	4.712	584	4.387	604	4.468	611
73	4.720	599	4.637	606	4.803	592	4.471	613	4.554	619
74	4.809	607	4.725	614	4.893	600	4.556	621	4.640	628
75	4.898	616	4.812	623	4.984	609	4.640	630	4.726	637
76	4.987	624	4.900	631	5.075	617	4.725	638	4.812	645
77	5.076	632	4.987	639	5.165	625	4.809	646	4.898	654
78	5.165	640	5.075	648	5.256	633	4.893	655	4.984	662
79	5.254	649	5.162	656	5.346	641	4.978	663	5.070	671
80	5.343	657	5.250	664	5.437	649	5.062	672	5.156	679
81	5.432	665	5.337	673	5.528	657	5.146	680	5.242	688
82	5.521	673	5.425	681	5.618	666	5.231	689	5.328	696
83	5.610	682	5.512	689	5.709	674	5.315	697	5.414	705
84	5.700	690	5.600	698	5.800	682	5.400	705	5.500	713
85	5.789	698	5.687	706	5.890	690	5.484	714	5.585	722
86	5.878	706	5.775	714	5.981	698	5.568	722	5.671	730
87	5.967	715	5.862	723	6.071	706	5.653	731	5.757	739
88	6.056	723	5.950	731	6.162	715	5.737	739	5.843	747
89	6.145	731	6.037	739	6.253	723	5.821	748	5.929	756
90	6.234	739	6.125	748	6.343	731	5.906	756	6.015	764
91	6.323	748	6.212	756	6.434	739	5.990	765	6.101	773
92	6.412	756	6.300	764	6.525	747	6.075	773	6.187	782
93	6.501	764	6.387	773	6.615	755	6.159	781	6.273	790
94	6.590	772	6.475	781	6.706	763	6.243	790	6.359	799
95	6.679	781	6.562	789	6.796	772	6.328	798	6.445	807
96	6.768	789	6.650	798	6.887	780	6.412	807	6.531	816
97	6.857	797	6.737	806	6.978	788	6.496	815	6.617	824
98	6.946	805	6.825	814	7.068	796	6.581	824	6.703	833
99	7.035	814	6.912	823	7.159	804	6.665	832	6.789	841

LV	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM
	BARTZ		FARIS		GALUF		KRILE		LENNA	

MAGO ROSSO

[@04MR]

PARAMETRI

CARATTERISTICHE

Forza	32	.#####	.	Numero di Abilità	• quattro
Agilità	29	.#####	.	PAB totali	• 1.159
Resistenza	18	.####	.		
Magia	32	.#####	.		

ABILITÀ

Livello 1	!Rossa	20 PAB	
Livello 2	!Rossa	40 PAB	
Livello 3	!Rossa	100 PAB	- Abilità innata attiva
Livello 4	!Bimagia	999 PAB	

OGGETTI UTILIZZABILI

- .Bacchette (Armi)
- .Bastoni (Armi)
- .Coltelli (Armi)
- .Spade (Armi)

.Cappelli (Protezioni)
.Maglie (Protezioni)
.Tuniche (Protezioni)

DOVE SI OTTIENE

MN1 • [TW.aL] • Torre di Walz - Cristallo d'Acqua

il Mago Rosso è uno dei Lavori che si ottiene nella sala dove era custodito il Cristallo dell'Acqua: il frammento corrispondente è quello posizionato più a sinistra.

Il Mago Rosso è un ottimo Lavoro ma solo nella fase iniziale del gioco. Il personaggio è bravo in tutto tuttavia non eccelle in alcuna caratteristica, nè come guerriero, nè come mago. La sua capacità di poter utilizzare sia le Magie Bianche che quelle Nere è molto utile durante le prime fasi della trama ma, una volta ottenute tecniche più potenti di quelle di Livello 3, il Mago Rosso diventerà un Lavoro sorpassato. In compenso, la sua abilità !Bimagia è estremamente utile perchè permette di scagliare due magie durante il turno del personaggio.

+-----+
| ANALISI DELLE ABILITÀ |
+-----+

!ROSSA \ Livello 1 •• 20 PAB

"Lancia incantesimi di magia bianca e nera."

Questa Abilità consente al personaggio di utilizzare la Magia Rossa: essa non possiede tecniche proprie bensì è composta dalle Magie Bianche e dalle Magie Nere comprese nei rispettivi Livelli da 1 a 3. Una volta che si ottengono tali tecniche, esse diventeranno disponibili anche per la Magia Rossa.

Mentre il Mago Rosso può utilizzare sin da subito tutte le tecniche a sua disposizione, gli altri Lavori non solo devono equipaggiare l'abilità !Rossa ma devono anche aver ottenuto per essa un Livello del Lavoro sufficientemente alto per eseguire la magia desiderata: man mano che tale Livello aumenta, gli altri Lavori avranno a disposizione un maggior numero di tecniche tra cui scegliere.

Nonostante sia suddiviso per Livelli, nel Menù Abilità il comando Rossa! apparirà una sola volta e farà riferimento al più alto Livello del Lavoro raggiunto. Il comando !Rossa di Livello 1 permette di utilizzare le Magie Bianche e le Magie Nere di Livello 1:

Bianca	Nera
- Energia	- Bufera
- Scan	- Fuoco
- Siero	- Tuono

In aggiunta, il parametro Magia del Lavoro svolto dal personaggio viene fissato a 30 unità ma solo se questo è di base inferiore a tale valore; in caso contrario, il Lavoro conserverà la propria Magia predefinita.

PER MAGGIORI INFORMAZIONI VEDERE LA SEZIONE 6: TECNICHE.

!ROSSA \ Livello 2 •• 40 PAB

"Lancia incantesimi di magia bianca e nera."

Questa Abilità permette di usare, oltre le tecniche già a disposizione, pure le seguenti Magie Bianche e Magie Nere di Livello 2:

Bianca	Nera
- Egida	- Rana
- Mini	- Sonno
- Novox	- Veleno

In aggiunta, il parametro Magia del Lavoro svolto dal personaggio viene fissato a 31 unità ma solo se questo è di base inferiore a tale valore; in caso contrario, il Lavoro conserverà la propria Magia predefinita.

!ROSSA \ Livello 3 •• 100 PAB •• Abilità innata attiva

"Lancia incantesimi di magia bianca e nera."

Questa Abilità permette di usare, oltre le tecniche già a disposizione, pure le seguenti Magie Bianche e Magie Nere di Livello 3:

Bianca	Nera
- Caos	- Buferara
- Energira	- Fuoca
- Rinascita	- Tuona

In aggiunta, il parametro Magia del Lavoro svolto dal personaggio viene fissato a 32 unità ma solo se questo è di base inferiore a tale valore; in caso contrario, il Lavoro conserverà la propria Magia predefinita.

!BIMAGIA \ Livello 4 •• 999 PAB

"Lancia due incantesimi di seguito."

Questa Abilità permette al personaggio di scagliare due magie diverse, oppure due volte la stessa magia, durante ogni turno. Se non sono state equipaggiate altre Abilità relative a tecniche magiche, il comando !Bimagia consente di utilizzare tutte le Magie Bianche e tutte le Magie Nere comprese nei rispettivi Livelli da 1 a 3.

Equipaggiando invece anche le relative Abilità, è possibile sfruttare questo comando con:

- tutte le Invocazioni
- tutte le Magie Bianche
- tutte le Magie Nere
- tutte le Magie Temporali
- tutte le Magilama

In aggiunta, il parametro Magia del Lavoro svolto dal personaggio viene fissato a 32 unità ma solo se questo è di base inferiore a tale valore; in caso contrario, il Lavoro conserverà la propria Magia predefinita.

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

Il Mago Rosso può equipaggiare:

•• ARMI

Bastarda	Lama onirica	Spada lunga
Coltello	Lama runica	Spadino
Coltello di mithril	Mazza	Spadone
Coltello ladro	Mazza di Zeus	Stocco runico
Excalipur	Mazza ferrata	Trinciapolli
Ferula	Pugnale	Tritamago
Ferula demoniaca	Pugnale danzante	Ultima
Ferula focum	Pugnale d'aria	Verga
Ferula gelum	Pugnale d'oricalco	Verga curativa
Ferula malvagia	Pugnale sicario	Verga del giudizio
Ferula superiore	Scettro prodigioso	Verga del saggio
Ferula tonum	Spada antica	Verga della Luce
Ferula tossica	Spada di corallo	Verga potente
Gladio	Spada di mithril	

•• PROTEZIONI MANO

(nessuna)

•• PROTEZIONI TESTA

Berretto di pelle	Corona regale	Maschera di tigre
Berretto verde	Fascia torta	Mitra del saggio
Cappello piumato	Forcina dorata	Tiara di Lamia
Cappuccio nero	Ipnocorona	
Cerchietto	Magicappello	

•• PROTEZIONI CORPO

Abito di Gaia	Fascia della forza	Veste di Vishnu
Abito nero	Giubba di pelle	Veste illusoria
Completo ninja	Kenpo Gi	Veste luminosa
Corazza adamantina	Maglia ossea	Veste nera
Corazza argentea	Veste bianca	Veste signorile
Corazza di rame	Veste di cotone	
Cotta saggia	Veste di seta	

•• ACCESSORI

Anello angelico	Bracciale d'argento	Sandali d'Ermete
Anello di corallo	Bracciale della forza	Scarpe di pelle
Anello focum	Gala iper	Sfera del caos
Anello maledetto	Lenti d'argento	Sfera di cristallo
Anello protettivo	Mantello elfico	Zucca kornago
Anello Reflex	Mantello stregone	
Bracciale adamantino	Nocche kaiser	

+-----+
 | CRESCITA PV E PM |
 +-----+

La seguente tabella elenca i PV ed i PM che i personaggi possiedono man mano che aumentano di Livello, quando svolgono questo Lavoro:

	BARTZ		FARIS		GALUF		KRILE		LENNA	
LV	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM
1	33	4	33	4	31	4	31	4
2	41	10	42	10	39	10	39	10
3	49	16	48	16	50	16	46	16	47	17
4	66	22	65	22	67	22	62	23	63	23

5		82	28		81	28		84	28		78	29		79	29
6		99	34		97	35		101	34		93	35		95	36
7		115	40		113	41		118	40		109	41		111	42
8		132	46		130	47		135	46		125	48		127	48
9		149	52		146	53		151	52		140	54		143	55
10		165	58		162	59		168	58		156	60		159	61
11		198	65		195	66		202	64		187	67		191	68
12		231	71		227	72		236	70		218	73		223	74
13		265	77		260	78		270	76		250	79		255	80
14		298	83		292	84		303	82		281	85		286	87
15		331	89		325	90		337	88		312	92		318	93
16		364	95		357	96		371	94		343	98		350	99
17		397	101		390	103		405	100		375	104		382	106
18		430	107		422	109		438	106		406	110		414	112
19		463	113		455	115		472	112		437	117		446	119
20		496	119		487	121		506	118		468	123		478	125
21		530	125		520	127		540	124		500	129		510	131
22		563	132		552	134		573	130		531	136		541	138
23		596	138		585	140		607	136		562	142		573	144
24		629	144		617	146		641	142		593	148		605	150
25		662	150		650	152		675	148		625	154		637	157
26		695	156		682	158		708	154		656	161		669	163
27		728	162		715	165		742	160		687	167		701	170
28		761	168		747	171		776	166		718	173		733	176
29		795	174		780	177		810	172		750	180		765	182
30		828	180		812	183		843	178		781	186		796	189
31		877	186		861	189		894	184		828	192		844	195
32		927	192		910	195		945	190		875	198		892	201
33		977	199		958	202		995	196		921	205		940	208
34		1.026	205		1.007	208		1.046	202		968	211		988	214
35		1.076	211		1.056	214		1.096	208		1.015	217		1.035	221
36		1.142	217		1.121	220		1.164	214		1.078	224		1.099	227
37		1.209	223		1.186	226		1.231	220		1.140	230		1.163	233
38		1.275	229		1.251	233		1.299	226		1.203	236		1.227	240
39		1.341	235		1.316	239		1.366	232		1.265	242		1.290	246
40		1.407	241		1.381	245		1.434	238		1.328	249		1.354	252
41		1.490	247		1.462	251		1.518	244		1.406	255		1.434	259
42		1.573	253		1.543	257		1.603	250		1.484	261		1.514	265
43		1.656	260		1.625	264		1.687	256		1.562	268		1.593	272
44		1.739	266		1.706	270		1.771	262		1.640	274		1.673	278
45		1.821	272		1.787	276		1.856	268		1.718	280		1.753	284
46		1.921	278		1.885	282		1.957	274		1.812	286		1.848	291
47		2.020	284		1.982	288		2.058	280		1.906	293		1.944	297
48		2.120	290		2.080	294		2.160	286		2.000	299		2.040	303
49		2.219	296		2.177	301		2.261	292		2.093	305		2.135	310
50		2.318	302		2.275	307		2.362	298		2.187	311		2.231	316
51		2.418	308		2.372	313		2.463	304		2.281	318		2.326	323
52		2.517	314		2.470	319		2.565	310		2.375	324		2.422	329
53		2.616	320		2.567	325		2.666	316		2.468	330		2.518	335
54		2.716	327		2.665	332		2.767	322		2.562	337		2.613	342
55		2.815	333		2.762	338		2.868	328		2.656	343		2.709	348
56		2.915	339		2.860	344		2.970	334		2.750	349		2.805	354
57		3.014	345		2.957	350		3.071	340		2.843	355		2.900	361
58		3.113	351		3.055	356		3.172	346		2.937	362		2.996	367
59		3.213	357		3.152	363		3.273	352		3.031	368		3.091	374
60		3.312	363		3.250	369		3.375	358		3.125	374		3.187	380
61		3.395	369		3.331	375		3.459	364		3.203	381		3.267	386
62		3.478	375		3.412	381		3.543	370		3.281	387		3.346	393
63		3.560	381		3.493	387		3.628	376		3.359	393		3.426	399
64		3.643	387		3.575	393		3.712	382		3.437	399		3.506	405

65	3.726	394	3.656	400	3.796	388	3.515	406	3.585	412
66	3.809	400	3.737	406	3.881	394	3.593	412	3.665	418
67	3.892	406	3.818	412	3.965	400	3.671	418	3.745	425
68	3.975	412	3.900	418	4.050	406	3.750	425	3.825	431
69	4.057	418	3.981	424	4.134	412	3.828	431	3.904	437
70	4.140	424	4.062	431	4.218	418	3.906	437	3.984	444
71	4.223	430	4.143	437	4.303	424	3.984	443	4.064	450
72	4.306	436	4.225	443	4.387	430	4.062	450	4.143	456
73	4.389	442	4.306	449	4.471	436	4.140	456	4.223	463
74	4.471	448	4.387	455	4.556	442	4.218	462	4.303	469
75	4.554	455	4.468	462	4.640	448	4.296	469	4.382	476
76	4.637	461	4.550	468	4.725	454	4.375	475	4.462	482
77	4.720	467	4.631	474	4.809	460	4.453	481	4.542	488
78	4.803	473	4.712	480	4.893	466	4.531	487	4.621	495
79	4.885	479	4.793	486	4.978	472	4.609	494	4.701	501
80	4.968	485	4.875	492	5.062	478	4.687	500	4.781	507
81	5.051	491	4.956	499	5.146	484	4.765	506	4.860	514
82	5.134	497	5.037	505	5.231	490	4.843	512	4.940	520
83	5.217	503	5.118	511	5.315	496	4.921	519	5.020	527
84	5.300	509	5.200	517	5.400	502	5.000	525	5.100	533
85	5.382	515	5.281	523	5.484	508	5.078	531	5.179	539
86	5.465	522	5.362	530	5.568	514	5.156	538	5.259	546
87	5.548	528	5.443	536	5.653	520	5.234	544	5.339	552
88	5.631	534	5.525	542	5.737	526	5.312	550	5.418	558
89	5.714	540	5.606	548	5.821	532	5.390	556	5.498	565
90	5.796	546	5.687	554	5.906	538	5.468	563	5.578	571
91	5.879	552	5.768	561	5.990	544	5.546	569	5.657	578
92	5.962	558	5.850	567	6.075	550	5.625	575	5.737	584
93	6.045	564	5.931	573	6.159	556	5.703	582	5.817	590
94	6.128	570	6.012	579	6.243	562	5.781	588	5.896	597
95	6.210	576	6.093	585	6.328	568	5.859	594	5.976	603
96	6.293	582	6.175	591	6.412	574	5.937	600	6.056	609
97	6.376	589	6.256	598	6.496	580	6.015	607	6.135	616
98	6.459	595	6.337	604	6.581	586	6.093	613	6.215	622
99	6.542	601	6.418	610	6.665	592	6.171	619	6.295	629

LV	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM
	BARTZ		FARIS		GALUF		KRILE		LENNA	

MIMO

[@04MI]

PARAMETRI

CARATTERISTICHE

Forza	24	.#####	.	Numero di Abilità	• una
Agilità	24	.#####	.	PAB totali	• 999
Resistenza	24	.#####	.		
Magia	24	.####	.		

ABILITÀ

Livello 1 !Mima 999 PAB - Abilità innata attiva

OGGETTI UTILIZZABILI

.Bacchette (Armi)
 .Bastoni (Armi)
 .Boomerang (Armi)

.Coltelli (Armi)
.Armature (Protezioni)
.Cappelli (Protezioni)
.Elmi (Protezioni)
.Maglie (Protezioni)
.Scudi (Protezioni)
.Tuniche (Protezioni)

DOVE SI OTTIENE

MN3 • [TW.aA] • Torre di Walz - Piano terra
il Mimo si riceve automaticamente dopo aver sconfitto il boss Gogo
all'interno di questa stanza.

Il Mimo è una specie di Lavoro universale: può fare tutto sia come guerriero, sia come mago, sia in fase offensiva, sia in fase di supporto. Tuttavia non è molto adatto per gli attacchi fisici perciò è consigliato usarlo come mago. Grazie alla sua capacità di assorbire i parametri e le Abilità degli altri Lavori, il Mimo diventerà sempre più potente man mano che si proseguirà nella trama.

+-----+
| ANALISI DELLE ABILITÀ |
+-----+

!MIMA \ Livello 1 •• 999 PAB •• Abilità innata attiva

"Replica le azioni dell'alleato precedente."

Tramite questo comando, il personaggio ripete l'azione, appena compiuta dall'alleato che ha agito prima di lui, anche senza possedere la rispettiva Abilità e senza consumare PM.

NOTE

- gli effetti del !Mima, ad esempio i danni inflitti oppure i PV ripristinati, vengono calcolati prendendo in considerazione i parametri del personaggio e non quelli dell'alleato.
- il bersaglio del !Mima sarà lo stesso colpito dall'alleato ma, nel caso in cui esso non sia più disponibile, il personaggio eseguirà l'azione nei confronti di un altro bersaglio a caso (un altro nemico, se si tratta di una tecnica offensiva, oppure un altro alleato, se si tratta di una tecnica curativa).
- usando il comando !Mima come prima azione durante lo scontro, il personaggio non riprodurrà alcuna tecnica e terminerà il suo turno.
- mimando il comando !Attacco, il personaggio eseguirà semplicemente l'attacco fisico con la propria Arma, indipendentemente dal tipo di assalto usato dall'alleato. Ciò vuol dire che il personaggio non potrà riprodurre le eventuali proprietà speciali dell'Arma dell'alleato, nè il numero o il tipo di Armi da lui impugnate.
- mimando i comandi !Animali, !Chiama, !Colpo finale, !Danza, !Gaia, !Libera oppure !Patto, il personaggio userà una delle rispettive tecniche casuali, che potrà non essere la stessa eseguita dall'alleato.
- mimando il comando !Bimagia, il personaggio eseguirà entrambe le magie

scagliate dall'alleato.

- mimando il comando !Controlla quando il mostro è stato già soggiogato dall'alleato, il personaggio eseguirà il semplice attacco fisico.
- mimando il comando !Combina, !Mescola, !Oggetti oppure !Tira, il personaggio utilizzerà la stessa tecnica eseguita dall'alleato senza consumare ulteriori esemplari dei rispettivi Oggetti e sarà in grado di farlo anche nel caso in cui nell'inventario non ci siano altri esemplari degli Oggetti richiesti.
- mimando il comando !Magilama, sarà consentito attivare la tecnica ma non la si potrà sfruttare in battaglia poichè, anche facendo usare il comando !Attacco al personaggio, questi eseguirà poi il semplice attacco fisico. L'unico modo per il Mimo di utilizzare le tecniche della Magilama è quello di equipaggiare i comandi !Magilama e !Attacco.
- mimando il comando !Predizione, la tecnica eseguita si baserà sulla cifra delle unità dei PM attuali del personaggio e non su quella dell'alleato che ha appena usato tale comando.
- mimando il comando !Zeninage, il personaggio consumerà ugualmente i Guil per danneggiare i nemici.
- è possibile mimare i comandi !Difesa e !Linea.

TRIPLA ABILITÀ \

Questa non è un'Abilità vera e propria poichè non si impara tramite i PAB e non può essere utilizzata dagli altri Lavori bensì è una caratteristica propria del Mimo.

A differenza degli altri Lavori, il Mimo è in grado di equipaggiare tre Abilità anzichè una. In battaglia, tuttavia, l'unico comando sempre disponibile per questo Lavoro è il !Mima perciò, se si vogliono utilizzare, sarà necessario equipaggiare anche i comandi !Attacco e !Oggetti.

ASSORBIMENTO ABILITÀ \

Questa non è un'Abilità vera e propria poichè non si impara tramite i PAB e non può essere utilizzata dagli altri Lavori bensì è una caratteristica propria del Mimo.

Quando si ottiene il Livello Perfetto per alcuni Lavori, le loro Abilità innate passive vengono trasferite automaticamente al Mimo, il quale potrà utilizzarle anche senza equipaggiarle. Ad esempio, dopo aver raggiunto il Livello Perfetto per il Mago Blu, il Mimo otterrà automaticamente l'abilità Apprendere e, pur non equipaggiandola, potrà imparare le varie Magie Blu. Le varie Abilità innate che vengono assorbite dal Mimo sono:

FARMACOLOGIA (Alchimista)

.raddoppia i PV ed i PM ripristinati dagli Eteri, Granpozioni e Pozioni

PROTEZIONE (Cavaliere)

.intercetta gli attacchi fisici diretti contro un alleato in Status Critico

TROVA PASSAGGI (Ladro)

.evidenzia la presenza di eventuali passaggi segreti

SCATTO (Ladro)
 .raddoppia la velocità con cui ci si muove nelle località, tenendo premuto il pulsante B

VIGILANZA (Ladro)
 .impedisce ai nemici di cogliere i personaggi alle spalle all'inizio della battaglia

APPRENDERE (Mago Blu)
 .permette di apprendere alcuni attacchi speciali dei mostri

MANI NUDE (Monaco)
 .permette di causare danni fisici elevanti anche senza impugnare Armi

CONTRATTACCO (Monaco)
 .ogni volta che il personaggio subisce un attacco fisico, c'è il 50% di possibilità che questi contrattacchi automaticamente

PRIMO COLPO (Ninja)
 .raddoppia le probabilità di iniziare le battaglie attaccando prima dei mostri

DUE ARMI (Ninja)
 .permette di impugnare un'Arma su ogni mano

SCUDO MAGICO (Paladino)
 .quando si trova in Status Critico, il personaggio attiva automaticamente su di sé lo Status Bozzolo

SHIRADORI (Samurai)
 .aumenta del 25% la probabilità di schivare completamente ogni attacco fisico nemico

ASSORBIMENTO PARAMETRI \

Questa non è un'Abilità vera e propria poichè non si impara tramite i PAB e non può essere utilizzata dagli altri Lavori bensì è una caratteristica propria del Mimo.

Quando si ottiene il Livello Perfetto per un qualsiasi Lavoro, i suoi parametri vengono trasferiti su quelli del Mimo, andando a sostituirli in maniera permanente. Ciò avviene solo se i primi sono di base superiori a quest'ultimi; in caso contrario, il Mimo conserverà i propri valori. Esempio:

parametri del Mimo:	parametri del Berserker:	parametri del Cronomago:
.Forza 24	.Forza 45	.Forza 19
.Agilità 24	.Agilità 15	.Agilità 26
.Resistenza 24	.Resistenza 49	.Resistenza 21
.Magia 24	.Magia 1	.Magia 48

Dopo aver raggiunto il Livello Perfetto per il Berserker, i suoi parametri vengono trasferiti su quelli del Mimo, i quali diventano:

.Forza	45	(45 > 24 --> è diventata pari alla Forza del Berserker)
.Agilità	24	(15 < 24 --> è rimasta l'Agilità del Mimo)
.Resistenza	49	(49 > 24 --> è diventata pari alla Resistenza del Berserk)
.Magia	24	(1 < 24 --> è rimasta la Magia del Mimo)

Dopo aver raggiunto il Livello Perfetto anche per il Cronomago, i suoi parametri vengono trasferiti su quelli del Mimo, i quali diventano:

.Forza 45 (45 > 19 -->> è rimasta la Forza del Mimo)
 .Agilità 26 (24 < 26 -->> è diventata pari all'Agilità del Cronomago)
 .Resistenza 49 (49 > 21 -->> è rimasta la Resistenza del Mimo)
 .Magia 48 (24 < 48 -->> è diventata pari alla Magia del Cronomago)

E così via per tutti gli altri Lavori per i quali si raggiunge il Livello Perfetto.

Ciò vuol dire che il Mimo, dopo aver completato la crescita degli altri Lavori, possiederà i parametri migliori in assoluto, poichè avrà assorbito man mano i valori più alti degli altri Lavori. La situazione finale sarà la seguente:

- tra parentesi sono indicati i Lavori che possiedono il valore più alto in assoluto per quel parametro

.Forza 50 (Gladiatore oppure Monaco)
 .Agilità 40 (Ladro)
 .Resistenza 50 (Monaco)
 .Magia 60 (Oracolo)

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

Il Mimo può equipaggiare:

•• ARMI

Coltello	Gladio	Scettro prodigioso
Coltello di mithril	Lama lunare	Sole nascente
Coltello ladro	Lancia gemella	Spadino
Ferula	Mazza	Trinciapolli
Ferula demoniaca	Mazza di Zeus	Tritamago
Ferula focum	Mazza ferrata	Verga
Ferula gelum	Pugnale	Verga curativa
Ferula malvagia	Pugnale danzante	Verga del giudizio
Ferula superiore	Pugnale d'aria	Verga del saggio
Ferula tonum	Pugnale d'oricalco	Verga della Luce
Ferula tossica	Pugnale sicario	Verga potente

•• PROTEZIONI MANO

Scudo adamantino	Scudo di ferro	Scudo d'oro
Scudo della forza	Scudo di Genji	Scudo Egida
Scudo di bronzo	Scudo di mithril	Scudo focum
Scudo di cristallo	Scudo di pelle	Scudo gelum

•• PROTEZIONI TESTA

Berretto di pelle	Elmo di bronzo	Forcina dorata
Berretto verde	Elmo di cristallo	Ipnocorona
Cappello piumato	Elmo di ferro	Magicappello
Cappuccio nero	Elmo di Genji	Maschera di tigre
Cerchietto	Elmo di mithril	Mitra del saggio
Corona di rovi	Elmo d'oro	Tiara di Lamia
Corona regale	Elmo grandioso	
Elmo adamantino	Fascia torta	

•• PROTEZIONI CORPO

Abito di Gaia	Cotta saggia	Veste bianca
Abito nero	Fascia della forza	Veste di cotone
Armatura adamantina	Giubba di bronzo	Veste di seta
Armatura di cristallo	Giubba di ferro	Veste di Vishnu

Armatura di Genji	Giubba di mithril	Veste illusoria
Armatura d'oro	Giubba di pelle	Veste luminosa
Completo ninja	Kenpo Gi	Veste nera
Corazza adamantina	Maglia ossea	Veste signorile
Corazza argentea	Maximilian	
Corazza di rame	Veste angelica	

•• ACCESSORI

Anello angelico	Bracciale della forza	Mantello elfico
Anello di corallo	Gala iper	Mantello stregone
Anello focum	Guanti di Genji	Nocche kaiser
Anello maledetto	Guanti di mithril	Sandali d'Ermete
Anello protettivo	Guanti malandrini	Scarpe di pelle
Anello Reflex	Guanti titanici	Sfera del caos
Bracciale adamantino	Lenti d'argento	Sfera di cristallo
Bracciale d'argento	Manopole	Zucca kornago

```

+-----+
|  CRESCITA PV E PM  |
+-----+

```

La seguente tabella elenca i PV ed i PM che i personaggi possiedono man mano che aumentano di Livello, quando svolgono questo Lavoro, senza però considerare gli eventuali bonus ottenuti dall'Assorbimento parametri:

- Galuf non può fare il Mimo

	BARTZ		FARIS		GALUF		KRILE		LENNA	
LV	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM
1	36	3	35	3	35	3
2	46	8	43	9	44	9
3	55	14	54	14	52	14	53	15
4	73	19	72	19	70	20	71	20
5	92	24	90	25	87	25	89	26
6	110	30	108	30	105	31	106	31
7	129	35	126	36	122	36	124	37
8	147	40	145	41	140	42	142	43
9	165	46	163	47	157	47	160	48
10	184	51	181	52	175	53	178	54
11	221	57	217	58	210	59	213	60
12	258	62	253	63	245	64	249	65
13	295	67	290	68	280	70	285	71
14	331	73	326	74	315	75	320	76
15	368	78	362	79	350	81	356	82
16	405	83	398	85	385	86	391	88
17	442	89	435	90	420	92	427	93
18	479	94	471	96	455	97	463	99
19	516	99	507	101	490	103	498	105
20	553	105	543	106	525	108	534	110
21	590	110	580	112	560	114	570	116
22	626	115	616	117	595	119	605	121
23	663	121	652	123	630	125	641	127
24	700	126	688	128	665	130	676	133
25	737	131	725	134	700	136	712	138
26	774	137	761	139	735	141	748	144
27	811	142	797	145	770	147	783	150
28	848	147	833	150	805	153	819	155
29	885	153	870	155	840	158	855	161
30	921	158	906	161	875	164	890	166

31		977	163		960	166			927	169		944	172
32		1.032	169		1.015	172			980	175		997	178
33		1.087	174		1.069	177			1.032	180		1.050	183
34		1.143	179		1.123	183			1.085	186		1.104	189
35		1.198	185		1.178	188			1.137	191		1.157	195
36		1.272	190		1.250	193			1.207	197		1.229	200
37		1.345	195		1.323	199			1.277	202		1.300	206
38		1.419	201		1.395	204			1.347	208		1.371	211
39		1.493	206		1.468	210			1.417	213		1.442	217
40		1.567	211		1.540	215			1.487	219		1.514	223
41		1.659	217		1.631	221			1.575	224		1.603	228
42		1.751	222		1.721	226			1.662	230		1.692	234
43		1.843	228		1.812	232			1.750	236		1.781	240
44		1.935	233		1.903	237			1.837	241		1.870	245
45		2.028	238		1.993	242			1.925	247		1.959	251
46		2.138	244		2.102	248			2.030	252		2.066	256
47		2.249	249		2.211	253			2.135	258		2.173	262
48		2.360	254		2.320	259			2.240	263		2.280	268
49		2.470	260		2.428	264			2.345	269		2.386	273
50		2.581	265		2.537	270			2.450	274		2.493	279
51		2.691	270		2.646	275			2.555	280		2.600	285
52		2.802	276		2.755	280			2.660	285		2.707	290
53		2.913	281		2.863	286			2.765	291		2.814	296
54		3.023	286		2.972	291			2.870	296		2.921	301
55		3.134	292		3.081	297			2.975	302		3.028	307
56		3.245	297		3.190	302			3.080	307		3.135	313
57		3.355	302		3.298	308			3.185	313		3.241	318
58		3.466	308		3.407	313			3.290	318		3.348	324
59		3.576	313		3.516	319			3.395	324		3.455	330
60		3.687	318		3.625	324			3.500	330		3.562	335
61		3.779	324		3.715	329			3.587	335		3.651	341
62		3.871	329		3.806	335			3.675	341		3.740	346
63		3.964	334		3.896	340			3.762	346		3.829	352
64		4.056	340		3.987	346			3.850	352		3.918	358
65		4.148	345		4.078	351			3.937	357		4.007	363
66		4.240	350		4.168	357			4.025	363		4.096	369
67		4.332	356		4.259	362			4.112	368		4.185	375
68		4.425	361		4.350	367			4.200	374		4.275	380
69		4.517	366		4.440	373			4.287	379		4.364	386
70		4.609	372		4.531	378			4.375	385		4.453	391
71		4.701	377		4.621	384			4.462	390		4.542	397
72		4.793	382		4.712	389			4.550	396		4.631	403
73		4.885	388		4.803	395			4.637	401		4.720	408
74		4.978	393		4.893	400			4.725	407		4.809	414
75		5.070	399		4.984	406			4.812	413		4.898	420
76		5.162	404		5.075	411			4.900	418		4.987	425
77		5.254	409		5.165	416			4.987	424		5.076	431
78		5.346	415		5.256	422			5.075	429		5.165	436
79		5.439	420		5.346	427			5.162	435		5.254	442
80		5.531	425		5.437	433			5.250	440		5.343	448
81		5.623	431		5.528	438			5.337	446		5.432	453
82		5.715	436		5.618	444			5.425	451		5.521	459
83		5.807	441		5.709	449			5.512	457		5.610	465
84		5.900	447		5.800	454			5.600	462		5.700	470
85		5.992	452		5.890	460			5.687	468		5.789	476
86		6.084	457		5.981	465			5.775	473		5.878	481
87		6.176	463		6.071	471			5.862	479		5.967	487
88		6.268	468		6.162	476			5.950	484		6.056	493
89		6.360	473		6.253	482			6.037	490		6.145	498
90		6.453	479		6.343	487			6.125	495		6.234	504

91		6.545	484		6.434	493			6.212	501		6.323	510
92		6.637	489		6.525	498			6.300	507		6.412	515
93		6.729	495		6.615	503			6.387	512		6.501	521
94		6.821	500		6.706	509			6.475	518		6.590	526
95		6.914	505		6.796	514			6.562	523		6.679	532
96		7.006	511		6.887	520			6.650	529		6.768	538
97		7.098	516		6.978	525			6.737	534		6.857	543
98		7.190	521		7.068	531			6.825	540		6.946	549
99		7.282	527		7.159	536			6.912	545		7.035	555

LV		PV	PM		PV	PM		PV	PM		PV	PM		PV	PM	
		BARTZ			FARIS			GALUF			KRILE			LENNA		

=====

MONACO [@04MO]

=====

PARAMETRI				CARATTERISTICHE		
Forza	50	.#####.		Numero di Abilità	•	sette
Agilità	25	.#####	.	PAB totali	•	700
Resistenza	50	.#####.				
Magia	1	.#	.			

ABILITÀ

Livello 1	!Reiki	15 PAB	
Livello 2	Mani nude	30 PAB	- Abilità innata passiva
Livello 3	!Chakra	45 PAB	
Livello 4	Contrattacco	60 PAB	- Abilità innata passiva
Livello 5	PV + 10%	100 PAB	
Livello 6	PV + 20%	150 PAB	
Livello 7	PV + 30%	300 PAB	

OGGETTI UTILIZZABILI

- .nessuna Arma
- .Cappelli (Protezioni)
- .Maglie (Protezioni)
- .Tuniche (Protezioni)

DOVE SI OTTIENE

MN1 • [TA.aH] • Tempio dell'Aria - Cristallo d'Aria

il Monaco è uno dei Lavori che si ottiene automaticamente nella sala dove era custodito il Cristallo dell'Aria.

Il Monaco è il Lavoro di tipo offensivo per eccellenza. Possiede i più elevati parametri di Forza e Resistenza, non necessita di Armi, colpisce due volte lo stesso bersaglio con il semplice attacco fisico e le sue tecniche migliori sono già disponibili sin dall'inizio.

+-----+

| ANALISI DELLE ABILITÀ |

+-----+

!REIKI \ Livello 1 •• 15 PAB

"Raccoglie le energie e colpisce con potenza d'attacco doppia."

Dopo aver selezionato il comando !Reiki, il personaggio rimane immobile per un turno, durante il quale non compie alcuna azione. All'inizio del turno successivo, l'eroe esegue un attacco fisico che causa il doppio dei danni. Questa Abilità non si può utilizzare se il personaggio si trova in Status Veleno inoltre essa ignora le eventuali proprietà speciali dell'Arma impugnata, ad eccezione delle Magilame. Le Armi che donano bonus al parametro Magia invece causeranno sempre danni normali, anche se utilizzate tramite il !Reiki.

MANI NUDE \ Livello 2 •• 30 PAB •• Abilità innata passiva

"Rende gli attacchi a mani nude potenti quanto quelli di un monaco."

Di norma, se il personaggio non equipaggia alcuna Arma, i suoi attacchi fisici sono molto deboli. Tramite questa Abilità, l'eroe è in grado di infliggere notevoli danni fisici pur essendo disarmato.

In aggiunta, questa Abilità rende il parametro Forza del Lavoro svolto dal personaggio pari a quello del Monaco (50 unità): poichè il Monaco è il Lavoro che possiede la Forza più alta in assoluto, qualsiasi altro Lavoro trarrà beneficio da questa Abilità.

Una volta raggiunto il Livello Perfetto per il Monaco, i lavori Mimo e Tuttofare potranno utilizzare automaticamente questa Abilità, anche senza equipaggiarla.

!CHAKRA \ Livello 3 •• 45 PAB

"Forza curativa che ripristina PV e rimuove gli status Veleno e Cecità."

Il personaggio viene circondato da un'energia arancione. La tecnica ripristina una piccola quantità di PV, rimuove lo Status Cecità e lo Status Veleno ma i suoi effetti si applicano solamente sullo stesso personaggio che la utilizza.

CONTRATTACCO \ Livello 4 •• 60 PAB •• Abilità innata passiva

"Contrattacca automaticamente se colpito."

Equipaggiando questa Abilità, ogni volta che il personaggio subisce danni fisici, c'è il 50% di possibilità che questi contrattacchi, provocando a sua volta danni fisici al nemico che lo ha assalito. Il Contrattacco mantiene attive le eventuali proprietà speciali dell'Arma equipaggiata (ad esempio, l'Ascia runica causerà comunque danni critici consumando PM) ma non quelle che si attivano casualmente (ad esempio, il Coltello ladro non potrà mai sottrarre l'Oggetto al nemico).

Questa Abilità ha la precedenza su qualsiasi altro comando e la sua esecuzione non cancella la tecnica che si sta per usare. Esempio: il personaggio seleziona una Magia Nera da lanciare e, prima che essa venga utilizzata, l'eroe subisce un danno fisico. In questa situazione, il personaggio eseguirà subito il Contrattacco e successivamente lancerà la Magia Nera selezionata.

I contrattacchi non possono essere contrattaccati a loro volta perciò, se il nemico dovesse possedere una tecnica che utilizza in automatico quando subisce danni fisici, essa non verrà eseguita nel caso in cui il mostro venga colpito da un Contrattacco. Lo stesso discorso, tuttavia, si applica anche ai

personaggi: questa Abilità non si attiverà mai nel caso in cui l'eroe subisca danni da una tecnica nemica che è di per sé un contrattacco.

Una volta raggiunto il Livello Perfetto per il Monaco, i lavori Mimo e Tuttofare potranno utilizzare automaticamente questa Abilità, anche senza equipaggiarla.

PV + 10% \ Livello 5 •• 100 PAB

"Aumenta i PV massimi del 10%."

Questa Abilità incrementa del 10% i PV massimi del personaggio tuttavia essa non modifica il valore del parametro Resistenza.

PV + 20% \ Livello 6 •• 150 PAB

"Aumenta i PV massimi del 20%."

Questa Abilità incrementa del 20% i PV massimi del personaggio tuttavia essa non modifica il valore del parametro Resistenza.

PV + 30% \ Livello 7 •• 300 PAB

"Aumenta i PV massimi del 30%."

Questa Abilità incrementa del 30% i PV massimi del personaggio tuttavia essa non modifica il valore del parametro Resistenza.

!CALCIO \

Questa non è un'Abilità vera e propria poichè non si impara tramite i PAB e non può essere utilizzata dagli altri Lavori bensì è una caratteristica propria del Monaco. Usando il comando !Calcio in battaglia, il Monaco 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 eseguita se il personaggio si trova in Status Mini oppure in Status Rana.

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

Il Monaco può equipaggiare:

•• ARMI
(nessuna)

•• PROTEZIONI MANO
(nessuna)

•• PROTEZIONI TESTA

Berretto di pelle	Cappuccio nero	Ipnocorona
Berretto verde	Corona regale	Maschera di tigre
Cappello piumato	Fascia torta	

•• PROTEZIONI CORPO

Abito nero	Corazza di rame	Maglia ossea
Completo ninja	Fascia della forza	Veste di Vishnu
Corazza adamantina	Giubba di pelle	Veste illusoria
Corazza argentea	Kenpo Gi	

•• ACCESSORI

Anello angelico	Bracciale d'argento	Sandali d'Ermete
Anello di corallo	Bracciale della forza	Scarpe di pelle
Anello focum	Gala iper	Sfera del caos
Anello maledetto	Lenti d'argento	Sfera di cristallo
Anello protettivo	Mantello elfico	Zucca kornago
Anello Reflex	Mantello stregone	
Bracciale adamantino	Nocche kaiser	

```

+-----+
|  CRESCITA PV E PM  |
+-----+

```

La seguente tabella elenca i PV ed i PM che i personaggi possiedono man mano che aumentano di Livello, quando svolgono questo Lavoro:

	BARTZ		FARIS		GALUF		KRILE		LENNA	
LV	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM
1	53	2	53	2	51	2	51	2
2	66	5	67	5	64	5	64	5
3	79	8	78	8	80	8	76	9	77	9
4	106	11	105	12	107	11	102	12	103	12
5	132	14	131	15	134	14	128	15	129	16
6	159	18	157	18	161	17	153	19	155	19
7	185	21	183	21	188	20	179	22	181	23
8	212	24	210	25	215	23	205	25	207	26
9	239	27	236	28	241	26	230	29	233	30
10	265	30	262	31	268	29	256	32	259	33
11	318	34	315	35	322	33	307	36	311	37
12	371	37	367	38	376	36	358	39	363	40
13	425	40	420	41	430	39	410	42	415	43
14	478	43	472	44	483	42	461	46	466	47
15	531	46	525	48	537	45	512	49	518	50
16	584	49	577	51	591	48	563	52	570	54
17	637	53	630	54	645	51	615	56	622	57
18	690	56	682	57	698	54	666	59	674	61
19	743	59	735	61	752	57	717	63	726	64
20	796	62	787	64	806	60	768	66	778	68
21	850	65	840	67	860	63	820	69	830	71
22	903	69	892	71	913	67	871	73	881	75
23	956	72	945	74	967	70	922	76	933	78
24	1.009	75	997	77	1.021	73	973	79	985	82
25	1.062	78	1.050	80	1.075	76	1.025	83	1.037	85
26	1.115	81	1.102	84	1.128	79	1.076	86	1.089	89
27	1.168	85	1.155	87	1.182	82	1.127	90	1.141	92
28	1.221	88	1.207	90	1.236	85	1.178	93	1.193	95
29	1.275	91	1.260	94	1.290	88	1.230	96	1.245	99
30	1.328	94	1.312	97	1.343	91	1.281	100	1.296	102
31	1.407	97	1.391	100	1.424	94	1.358	103	1.374	106
32	1.487	100	1.470	103	1.505	97	1.435	106	1.452	109
33	1.567	104	1.548	107	1.585	101	1.511	110	1.530	113
34	1.646	107	1.627	110	1.666	104	1.588	113	1.608	116

35		1.726	110		1.706	113		1.746	107		1.665	117		1.685	120
36		1.832	113		1.811	117		1.854	110		1.768	120		1.789	123
37		1.939	116		1.916	120		1.961	113		1.870	123		1.893	127
38		2.045	120		2.021	123		2.069	116		1.973	127		1.997	130
39		2.151	123		2.126	126		2.176	119		2.075	130		2.100	134
40		2.257	126		2.231	130		2.284	122		2.178	133		2.204	137
41		2.390	129		2.362	133		2.418	125		2.306	137		2.334	141
42		2.523	132		2.493	136		2.553	128		2.434	140		2.464	144
43		2.656	136		2.625	140		2.687	132		2.562	144		2.593	148
44		2.789	139		2.756	143		2.821	135		2.690	147		2.723	151
45		2.921	142		2.887	146		2.956	138		2.818	150		2.853	154
46		3.081	145		3.045	149		3.117	141		2.972	154		3.008	158
47		3.240	148		3.202	153		3.278	144		3.126	157		3.164	161
48		3.400	151		3.360	156		3.440	147		3.280	160		3.320	165
49		3.559	155		3.517	159		3.601	150		3.433	164		3.475	168
50		3.718	158		3.675	162		3.762	153		3.587	167		3.631	172
51		3.878	161		3.832	166		3.923	156		3.741	171		3.786	175
52		4.037	164		3.990	169		4.085	159		3.895	174		3.942	179
53		4.196	167		4.147	172		4.246	162		4.048	177		4.098	182
54		4.356	171		4.305	176		4.407	166		4.202	181		4.253	186
55		4.515	174		4.462	179		4.568	169		4.356	184		4.409	189
56		4.675	177		4.620	182		4.730	172		4.510	187		4.565	193
57		4.834	180		4.777	185		4.891	175		4.663	191		4.720	196
58		4.993	183		4.935	189		5.052	178		4.817	194		4.876	200
59		5.153	187		5.092	192		5.213	181		4.971	198		5.031	203
60		5.312	190		5.250	195		5.375	184		5.125	201		5.187	206
61		5.445	193		5.381	199		5.509	187		5.253	204		5.317	210
62		5.578	196		5.512	202		5.643	190		5.381	208		5.446	213
63		5.710	199		5.643	205		5.778	193		5.509	211		5.576	217
64		5.843	202		5.775	208		5.912	196		5.637	214		5.706	220
65		5.976	206		5.906	212		6.046	200		5.765	218		5.835	224
66		6.109	209		6.037	215		6.181	203		5.893	221		5.965	227
67		6.242	212		6.168	218		6.315	206		6.021	225		6.095	231
68		6.375	215		6.300	222		6.450	209		6.150	228		6.225	234
69		6.507	218		6.431	225		6.584	212		6.278	231		6.354	238
70		6.640	222		6.562	228		6.718	215		6.406	235		6.484	241
71		6.773	225		6.693	231		6.853	218		6.534	238		6.614	245
72		6.906	228		6.825	235		6.987	221		6.662	241		6.743	248
73		7.039	231		6.956	238		7.121	224		6.790	245		6.873	252
74		7.171	234		7.087	241		7.256	227		6.918	248		7.003	255
75		7.304	238		7.218	245		7.390	231		7.046	252		7.132	259
76		7.437	241		7.350	248		7.525	234		7.175	255		7.262	262
77		7.570	244		7.481	251		7.659	237		7.303	258		7.392	265
78		7.703	247		7.612	254		7.793	240		7.431	262		7.521	269
79		7.835	250		7.743	258		7.928	243		7.559	265		7.651	272
80		7.968	253		7.875	261		8.062	246		7.687	268		7.781	276
81		8.101	257		8.006	264		8.196	249		7.815	272		7.910	279
82		8.234	260		8.137	267		8.331	252		7.943	275		8.040	283
83		8.367	263		8.268	271		8.465	255		8.071	279		8.170	286
84		8.500	266		8.400	274		8.600	258		8.200	282		8.300	290
85		8.632	269		8.531	277		8.734	261		8.328	285		8.429	293
86		8.765	273		8.662	281		8.868	265		8.456	289		8.559	297
87		8.898	276		8.793	284		9.003	268		8.584	292		8.689	300
88		9.031	279		8.925	287		9.137	271		8.712	295		8.818	304
89		9.164	282		9.056	290		9.271	274		8.840	299		8.948	307
90		9.296	285		9.187	294		9.406	277		8.968	302		9.078	311
91		9.429	289		9.318	297		9.540	280		9.096	306		9.207	314
92		9.562	292		9.450	300		9.675	283		9.225	309		9.337	317
93		9.695	295		9.581	304		9.809	286		9.353	312		9.467	321
94		9.828	298		9.712	307		9.943	289		9.481	316		9.596	324

95		9.960	301		9.843	310		9.999	292		9.609	319		9.726	328
96		9.999	304		9.975	313		9.999	295		9.737	322		9.856	331
97		9.999	308		9.999	317		9.999	299		9.865	326		9.985	335
98		9.999	311		9.999	320		9.999	302		9.993	329		9.999	338
99		9.999	314		9.999	323		9.999	305		9.999	333		9.999	342

```

+-----+-----+-----+-----+
LV |      PV  PM |      PV  PM |      PV  PM |      PV  PM |      PV  PM
+-----+-----+-----+-----+
          BARTZ          FARIS          GALUF          KRILE          LENNA

```

=====

NECROMANTE

[@04NE]

PARAMETRI

CARATTERISTICHE

Forza	28	.#####	.	Numero di Abilità	• sette
Agilità	25	.#####	.	PAB totali	• 750
Resistenza	45	.#####	.		
Magia	53	.#####	.		

ABILITÀ

Livello 1	!Patto	15 PAB	
Livello 2	!Arti nere	30 PAB	
Livello 3	!Arti nere	45 PAB	
Livello 4	!Arti nere	60 PAB	
Livello 5	!Arti nere	100 PAB	
Livello 6	!Arti nere	200 PAB	- Abilità innata attiva
Livello 7	Non-morto	300 PAB	- Abilità innata passiva

OGGETTI UTILIZZABILI

- .Bacchette (Armi)
- .Coltelli (Armi)
- .Cappelli (Protezioni)
- .Maglie (Protezioni)
- .Tuniche (Protezioni)

DOVE SI OTTIENE

MN3 • [RO.aB] • Reame oscuro - Piano terra
per ottenere questo Lavoro bisogna prima aver sconfitto Enuo nella stanza finale del Reame oscuro. Dopo averlo fatto, si tornerà automaticamente in questa camera e, sulla sinistra, comparirà il frammento che contiene il lavoro Necromante.

Il Necromante è un buon Lavoro di tipo offensivo e possiede una notevole Magia e Resistenza. Tuttavia esso si riceve solo alla fine del gioco, quando ormai si sono già ottenute le Abilità più potenti, non può essere curato normalmente durante le battaglie inoltre, così come per il Mago Blu, anche nel suo caso bisognerà prima imparare le sue tecniche dai mostri. Per via delle sue proprietà, è consigliato posizionarlo in seconda fila.

```

+-----+
| ANALISI DELLE ABILITÀ |
+-----+

```

"Invoca un demone."

Questa Abilità permette al personaggio di evocare, senza consumare alcun PM, un nemico, appartenente ad un gruppo di quattro creature precise, il quale eseguirà il suo attacco prima di svanire; il mostro evocato ed il bersaglio della tecnica sono scelti casualmente dal gioco. Tutte le creature sono disponibili sin da quando si ottiene questo Lavoro e le loro possibilità di essere eseguite sono le seguenti:

37,5%	Scheletro	(Tuona)
25,0%	Rajiforma	(Idrorespiro)
25,0%	Piromante	(Vampalia)
12,5%	Drago zombie	(Soffio tossico)

PER MAGGIORI INFORMAZIONI VEDERE LA SEZIONE 6: TECNICHE.

"Richiama le forze maligne ed esegue le arti oscure."

Il comando !Arti nere consente al personaggio di utilizzare particolari tecniche magiche, ottenute dai nemici. Per apprendere questo tipo di attacchi è necessario che il Necromante sia colui che infligge il colpo di grazia al mostro; dopo aver imparato un'Arte nera, essa diventerà disponibile, a partire dalla battaglia successiva, per qualsiasi personaggio che equipaggi l'abilità !Arti nere. Questo comando non può essere eseguito se l'eroe si trova in Status Mutismo oppure in Status Rana.

Mentre il Necromante può utilizzare sin da subito tutte le Arti nere, gli altri Lavori non solo devono equipaggiare l'abilità !Arti nere ma devono anche aver ottenuto per essa un Livello del Lavoro sufficientemente alto per eseguire la tecnica desiderata: man mano che tale Livello aumenta, gli altri Lavori avranno a disposizione un maggior numero di Arti nere tra cui scegliere.

Nonostante sia suddiviso per Livelli, nel Menù Abilità il comando Arti nere! apparirà una sola volta e farà riferimento al più alto Livello del Lavoro raggiunto. Poichè il comando !Arti nere è la seconda Abilità che si impara per il Necromante, le rispettive tecniche partiranno dal Livello 2. Gli attacchi che appartengono a questo Livello sono:

- Nebbia oscura
- Tocco parassita

In aggiunta, il parametro Magia del Lavoro svolto dal personaggio viene fissato a 37 unità ma solo se questo è di base inferiore a tale valore; in caso contrario, il Lavoro conserverà la propria Magia predefinita.

PER MAGGIORI INFORMAZIONI VEDERE LA SEZIONE 6: TECNICHE.

"Richiama le forze maligne ed esegue le arti oscure."

Questa Abilità permette di usare, oltre le Arti nere già a disposizione, anche le seguenti tecniche:

- Gelo profondo
- Velo maligno

In aggiunta, il parametro Magia del Lavoro svolto dal personaggio viene fissato a 41 unità ma solo se questo è di base inferiore a tale valore; in caso contrario, il Lavoro conserverà la propria Magia predefinita.

!ARTI NERE \ Livello 4 •• 60 PAB

"Richiama le forze maligne ed esegue le arti oscure."

Questa Abilità permette di usare, oltre le Arti nere già a disposizione, anche le seguenti tecniche:

- Liquefazione
- Vento infernale

In aggiunta, il parametro Magia del Lavoro svolto dal personaggio viene fissato a 45 unità ma solo se questo è di base inferiore a tale valore; in caso contrario, il Lavoro conserverà la propria Magia predefinita.

!ARTI NERE \ Livello 5 •• 100 PAB

"Richiama le forze maligne ed esegue le arti oscure."

Questa Abilità permette di usare, oltre le Arti nere già a disposizione, anche le seguenti tecniche:

- Furia del caos
- Maledizione

In aggiunta, il parametro Magia del Lavoro svolto dal personaggio viene fissato a 49 unità ma solo se questo è di base inferiore a tale valore; in caso contrario, il Lavoro conserverà la propria Magia predefinita.

!ARTI NERE \ Livello 6 •• 200 PAB •• Abilità innata attiva

"Richiama le forze maligne ed esegue le arti oscure."

Questa Abilità permette di usare, oltre le Arti nere già a disposizione, anche le seguenti tecniche:

- Fusione oscura
- Giorno finale

In aggiunta, il parametro Magia del Lavoro svolto dal personaggio viene fissato a 53 unità ma solo se questo è di base inferiore a tale valore; in caso contrario, il Lavoro conserverà la propria Magia predefinita.

NON-MORTO \ Livello 7 •• 300 PAB •• Abilità innata passiva

"Trasforma in un non-morto. Si subiscono danni da magie ed oggetti curativi."

Equipaggiando queste Abilità, il personaggio otterrà le stesse caratteristiche dei mostri di tipo Non-morto:

CURA DEI PV

In battaglia, usando su di lui le tecniche curative oppure le Medicine che ripristinano PV, esse causeranno danni pari alla quantità di PV che avrebbero dovuto restituire. Le tecniche e le Medicine che ripristinano completamente i PV gli provocheranno lo Status Critico. Al di fuori della battaglia invece è

possibile utilizzare tutte queste tecniche e Medicine senza causare danni al personaggio. Gli attacchi che infliggono Status Ade ripristinano completamente i PV dell'eroe.

CURA DEI PM

Al contrario di quanto accade con i PV, è possibile ripristinare normalmente i PM del personaggio, sia durante gli scontri che dal Menù Principale, usando le tecniche apposite oppure gli Eteri.

RESURREZIONE

In battaglia, usando su di lui le tecniche oppure le Medicine che riportano in vita, esse lo faranno risorgere, ma solo se il personaggio si trova in Status Ade. Utilizzandole invece quando l'eroe è ancora in vita, esse gli causeranno lo Status Critico. Al di fuori dello scontro invece è possibile utilizzare tutte queste tecniche e Medicine senza causare danni all'eroe.

TECNICHE OFFENSIVE

I vari attacchi causeranno al personaggio i loro danni normali e gli eventuali status negativi o positivi, con due eccezioni:

- gli attacchi che infliggono Status Ade ripristineranno completamente i PV dell'eroe.
- le tecniche che assorbono i PV oppure i PM del personaggio, ad eccezione dell'arte nera Tocco parassita, invertiranno il loro effetto e sarà quindi l'eroe ad assorbire i PV oppure i PM del nemico.

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

Il Necromante può equipaggiare:

•• ARMI

Coltello	Ferula malvagia	Pugnale d'aria
Coltello di mithril	Ferula superiore	Pugnale d'oricalco
Coltello ladro	Ferula tonum	Pugnale sicario
Ferula	Ferula tossica	Scetto prodigioso
Ferula demoniaca	Gladio	Spadino
Ferula focum	Pugnale	Trinciapolli
Ferula gelum	Pugnale danzante	Tritamago

•• PROTEZIONI MANO

(nessuna)

•• PROTEZIONI TESTA

Berretto di pelle	Corona regale	Magicappello
Cappello piumato	Forcina dorata	Mitra del saggio
Cerchietto	Ipnocorona	Tiara di Lamia

•• PROTEZIONI CORPO

Abito di Gaia	Veste bianca	Veste luminosa
Cotta saggia	Veste di cotone	Veste nera
Giubba di pelle	Veste di seta	Veste signorile

•• ACCESSORI

Anello angelico	Bracciale d'argento	Sandali d'Ermete
Anello di corallo	Bracciale della forza	Scarpe di pelle
Anello focum	Gala iper	Sfera del caos
Anello maledetto	Lenti d'argento	Sfera di cristallo
Anello protettivo	Mantello elfico	Zucca kornago

Anello Reflex
Bracciale adamantino

Mantello stregone
Nocche kaiser

+-----+
| CRESCITA PV E PM |
+-----+

La seguente tabella elenca i PV ed i PM che i personaggi possiedono man mano che aumentano di Livello, quando svolgono questo Lavoro:

- Galuf non può fare il Necromante

	BARTZ		FARIS		GALUF		KRILE		LENNA	
LV	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM
1	50	5	48	5	48	5
2	62	13	60	13	60	13
3	75	21	74	21	72	22	73	22
4	100	29	98	29	96	30	97	30
5	125	37	123	38	120	38	121	38
6	150	45	148	46	144	46	146	47
7	175	53	172	54	168	55	170	55
8	200	61	197	62	192	63	195	63
9	225	69	222	70	216	71	219	72
10	250	77	246	78	240	79	243	80
11	300	86	296	87	288	88	292	89
12	350	94	345	95	336	96	341	97
13	400	102	395	103	385	104	390	105
14	450	110	444	111	433	112	438	114
15	500	118	493	119	481	121	487	122
16	550	126	543	127	529	129	536	130
17	600	134	592	135	577	137	585	139
18	650	142	641	144	625	145	633	147
19	700	150	691	152	673	154	682	155
20	750	158	740	160	721	162	731	164
21	800	166	790	168	770	170	780	172
22	850	174	839	176	818	178	828	180
23	900	182	888	184	866	187	877	189
24	950	190	938	193	914	195	926	197
25	1.000	198	987	201	962	203	975	205
26	1.050	206	1.036	209	1.010	211	1.023	214
27	1.100	215	1.086	217	1.058	220	1.072	222
28	1.150	223	1.135	225	1.106	228	1.121	230
29	1.200	231	1.185	233	1.155	236	1.170	239
30	1.250	239	1.234	241	1.203	244	1.218	247
31	1.325	247	1.308	250	1.275	253	1.291	255
32	1.400	255	1.382	258	1.347	261	1.365	264
33	1.475	263	1.456	266	1.419	269	1.438	272
34	1.550	271	1.530	274	1.491	277	1.511	280
35	1.625	279	1.604	282	1.564	286	1.584	289
36	1.725	287	1.703	290	1.660	294	1.681	297
37	1.825	295	1.802	299	1.756	302	1.779	305
38	1.925	303	1.900	307	1.852	310	1.876	314
39	2.025	311	1.999	315	1.949	319	1.974	322
40	2.125	319	2.098	323	2.045	327	2.071	330
41	2.250	327	2.221	331	2.165	335	2.193	339
42	2.375	335	2.345	339	2.285	343	2.315	347
43	2.500	344	2.468	348	2.406	352	2.437	356
44	2.625	352	2.592	356	2.526	360	2.559	364
45	2.750	360	2.715	364	2.646	368	2.681	372

46		2.900	368		2.863	372			2.791	376		2.827	381
47		3.050	376		3.011	380			2.935	385		2.973	389
48		3.200	384		3.160	388			3.080	393		3.120	397
49		3.350	392		3.308	396			3.224	401		3.266	406
50		3.500	400		3.456	405			3.368	409		3.412	414
51		3.650	408		3.604	413			3.513	418		3.558	422
52		3.800	416		3.752	421			3.657	426		3.705	431
53		3.950	424		3.900	429			3.801	434		3.851	439
54		4.100	432		4.048	437			3.946	442		3.997	447
55		4.250	440		4.196	445			4.090	451		4.143	456
56		4.400	448		4.345	454			4.235	459		4.290	464
57		4.550	456		4.493	462			4.379	467		4.436	472
58		4.700	464		4.641	470			4.523	475		4.582	481
59		4.850	473		4.789	478			4.668	484		4.728	489
60		5.000	481		4.937	486			4.812	492		4.875	497
61		5.125	489		5.060	494			4.932	500		4.996	506
62		5.250	497		5.184	502			5.053	508		5.118	514
63		5.375	505		5.307	511			5.173	517		5.240	522
64		5.500	513		5.431	519			5.293	525		5.362	531
65		5.625	521		5.554	527			5.414	533		5.484	539
66		5.750	529		5.678	535			5.534	541		5.606	547
67		5.875	537		5.801	543			5.654	550		5.728	556
68		6.000	545		5.925	551			5.775	558		5.850	564
69		6.125	553		6.048	560			5.895	566		5.971	572
70		6.250	561		6.171	568			6.015	574		6.093	581
71		6.375	569		6.295	576			6.135	583		6.215	589
72		6.500	577		6.418	584			6.256	591		6.337	597
73		6.625	585		6.542	592			6.376	599		6.459	606
74		6.750	593		6.665	600			6.496	607		6.581	614
75		6.875	602		6.789	609			6.617	616		6.703	623
76		7.000	610		6.912	617			6.737	624		6.825	631
77		7.125	618		7.035	625			6.857	632		6.946	639
78		7.250	626		7.159	633			6.978	640		7.068	648
79		7.375	634		7.282	641			7.098	649		7.190	656
80		7.500	642		7.406	649			7.218	657		7.312	664
81		7.625	650		7.529	657			7.339	665		7.434	673
82		7.750	658		7.653	666			7.459	673		7.556	681
83		7.875	666		7.776	674			7.579	682		7.678	689
84		8.000	674		7.900	682			7.700	690		7.800	698
85		8.125	682		8.023	690			7.820	698		7.921	706
86		8.250	690		8.146	698			7.940	706		8.043	714
87		8.375	698		8.270	706			8.060	715		8.165	723
88		8.500	706		8.393	715			8.181	723		8.287	731
89		8.625	714		8.517	723			8.301	731		8.409	739
90		8.750	722		8.640	731			8.421	739		8.531	748
91		8.875	731		8.764	739			8.542	748		8.653	756
92		9.000	739		8.887	747			8.662	756		8.775	764
93		9.125	747		9.010	755			8.782	764		8.896	773
94		9.250	755		9.134	763			8.903	772		9.018	781
95		9.375	763		9.257	772			9.023	781		9.140	789
96		9.500	771		9.381	780			9.143	789		9.262	798
97		9.625	779		9.504	788			9.264	797		9.384	806
98		9.750	787		9.628	796			9.384	805		9.506	814
99		9.875	795		9.751	804			9.504	814		9.628	823

LV	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM
	BARTZ		FARIS		GALUF		KRILE		LENNA			

PARAMETRI

CARATTERISTICHE

Forza	39	.#####	.	Numero di Abilità	• cinque
Agilità	38	.#####.	.	PAB totali	• 690
Resistenza	27	.#####	.		
Magia	14	.##	.		

ABILITÀ

Livello 1	!Fumo	10 PAB	
Livello 2	!Immagine	30 PAB	
Livello 3	Primo colpo	50 PAB	- Abilità innata passiva
Livello 4	!Tira	150 PAB	- Abilità innata attiva
Livello 5	Due armi	450 PAB	- Abilità innata passiva

OGGETTI UTILIZZABILI

- .Armi da lancio (Armi)
- .Boomerang (Armi)
- .Coltelli (Armi)
- .Spade corte (Armi)
- .Cappelli (Protezioni)
- .Maglie (Protezioni)
- .Tuniche (Protezioni)

DOVE SI OTTIENE

MN1 • [CK.aA] • Castello Karnak - Cortile

il Ninja è uno dei Lavori che si ottiene automaticamente dopo essere sfuggiti al crollo del Castello Karnak.

Il Ninja è un ottimo Lavoro di tipo offensivo: possiede una buona Forza, una notevole Agilità e la capacità di impugnare contemporaneamente due Armi. Grazie a queste caratteristiche il personaggio sarà in grado di eliminare i nemici ancor prima che essi abbiano la possibilità di attaccare.

```
+-----+
| ANALISI DELLE ABILITÀ |
+-----+
```

!FUMO \ Livello 1 •• 10 PAB

"Lancia una bomba fumogena per distrarre i nemici e fuggire indisturbati."

Di norma, per scappare da uno scontro bisogna tenere premuti contemporaneamente i pulsanti L e R per alcuni secondi, durante i quali però non si potrà compiere alcuna azione e si subiranno gli attacchi nemici. Usando questa Abilità sarà possibile fuggire dalla battaglia in pochi istanti tuttavia non sarà consentito comunque scappare dagli scontri con i boss. Il comando !Fuga del Ladro funziona nello stesso modo.

!IMMAGINE \ Livello 2 •• 30 PAB

"Crea delle illusioni che assorbono due attacchi fisici diretti."

Il personaggio viene protetto da due copie trasparenti di sè stesso. La tecnica dona lo Status Immagine, il quale permette all'eroe di evitare automaticamente i due successivi attacchi fisici che dovesse subire, ma i suoi effetti si applicano solamente sullo stesso personaggio che la utilizza.

PRIMO COLPO \ Livello 3 •• 50 PAB •• Abilità innata passiva

"Aumenta le possibilità di cogliere i nemici di sorpresa."

Questa Abilità raddoppia le probabilità di ottenere battaglie di tipo "Attacco a sorpresa" dove, durante il primo giro di turni, tutti i personaggi agiscono prima dei mostri. Una volta raggiunto il Livello Perfetto per il Ninja, i lavori Mimo e Tuttofare potranno utilizzare automaticamente questa Abilità, anche senza equipaggiarla.

!TIRA \ Livello 4 •• 150 PAB •• Abilità innata attiva

"Lancia armi, shuriken e testi contro i nemici."

Il personaggio è in grado di scagliare contro un bersaglio le Armi da lancio oppure alcune delle Armi non equipaggiate dagli altri eroi, che sono presenti nell'inventario. Una volta lanciate però, esse andranno perdute. Il comando !Tira ignora la penalità della seconda fila e gli eventuali elementi o proprietà speciali dell'Arma scagliata inoltre causa una quantità di danni fisici doppi, rispetto al semplice attacco fisico dell'Arma lanciata.

È possibile scagliare:

Apocalisse	[SdC]	Maglio di Gaia	[Mar]
Ascia guerriera	[Asc]	Maglio guerriero	[Mar]
Ascia runica	[Asc]	Masamune	[Kat]
Ascia tossica	[Asc]	Murakumo	[Kat]
Ashura	[Kat]	Murasame	[Kat]
Bastarda	[Spa]	Mutsunokami	[Kat]
Cenere	[A.L]	Osafune	[Kat]
Coltello	[Col]	Partigiana	[Lan]
Coltello di mithril	[Col]	Pugnale	[Col]
Difensore	[SdC]	Pugnale d'aria	[Col]
Excalibur	[SdC]	Pugnale d'oricalco	[Col]
Excalipur	[Spa]	Pugnale sicario	[Col]
Giavellotto	[Lan]	Ragnarok	[SdC]
Gladio	[Col]	Sfregio eolico	[Kat]
Kagenui	[Sct]	Shuriken	[A.L]
Katana di Sasuke	[Sct]	Shuriken di Fuuma	[A.L]
Kikuichimonji	[Kat]	Spaccaterra	[Asc]
Kodachi	[Sct]	Spada antica	[Spa]
Kotetsu	[Kat]	Spada di corallo	[Spa]
Kunai	[Sct]	Spada di mithril	[Spa]
Lama onirica	[Spa]	Spada lunga	[Spa]
Lancia	[Lan]	Spadino	[Col]
Lancia di mithril	[Lan]	Spadone	[Spa]
Lancia di vento	[Lan]	Testo d'acqua	[A.L]
Lancia dragone	[Lan]	Testo di fuoco	[A.L]
Lancia gemella	[Bmr]	Testo di tuono	[A.L]
Lancia pesante	[Lan]	Tridente	[Lan]
Lancia sacra	[Lan]	Tritamago	[Col]
Longinus	[Lan]	Ultima	[Spa]

Legenda

[A.L] Arma da lancio	[Kat] Katana	[Sct] Spada corta
[Asc] Ascia	[Lan] Lancia	[SdC] Spada da Cavaliere
[Bmr] Boomerang	[Mar] Martello	
[Col] Coltello	[Spa] Spada	

DUE ARMI \ Livello 5 •• 450 PAB •• Abilità innata passiva

"Fa impugnare un'arma per mano, tranne archi ed arpe."

Di norma, un personaggio può equipaggiare una sola Arma, che può essere impugnata con una oppure con due mani, a seconda dei casi. Tramite questa Abilità, l'eroe è in grado di equipaggiare un'Arma su ogni mano, aumentando di gran lunga la sua capacità offensiva ma riducendo quella difensiva, poichè non potrà utilizzare gli Scudi, se ne possiede. Le Armi che richiedono due mani, come ad esempio gli Archi, non verranno modificati da questa Abilità e continueranno ad essere impugunate con due mani.

Una volta raggiunto il Livello Perfetto per il Ninja, i lavori Mimo e Tuttofare potranno utilizzare automaticamente questa Abilità, anche senza equipaggiarla.

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

Il Ninja può equipaggiare:

•• ARMI

Cenere	Lama lunare	Sole nascente
Coltello	Lancia gemella	Spadino
Coltello di mithril	Pugnale	Testo d'acqua
Coltello ladro	Pugnale danzante	Testo di fuoco
Gladio	Pugnale d'aria	Testo di tuono
Kagenui	Pugnale d'oricalco	Trinciapolli
Katana di Sasuke	Pugnale sicario	Tritamago
Kodachi	Shuriken	
Kunai	Shuriken di Fuuma	

•• PROTEZIONI MANO (nessuna)

•• PROTEZIONI TESTA

Berretto di pelle	Cappuccio nero	Ipnocorona
Berretto verde	Corona regale	Maschera di tigre
Cappello piumato	Fascia torta	

•• PROTEZIONI CORPO

Abito nero	Corazza di rame	Maglia ossea
Completo ninja	Fascia della forza	Veste di Vishnu
Corazza adamantina	Giubba di pelle	Veste illusoria
Corazza argentea	Kenpo Gi	

•• ACCESSORI

Anello angelico	Bracciale d'argento	Sandali d'Ermete
Anello di corallo	Bracciale della forza	Scarpe di pelle
Anello focum	Gala iper	Sfera del caos
Anello maledetto	Lenti d'argento	Sfera di cristallo
Anello protettivo	Mantello elfico	Zucca kornago

Anello Reflex
Bracciale adamantino

Mantello stregone
Nocche kaiser

+-----+
| CRESCITA PV E PM |
+-----+

La seguente tabella elenca i PV ed i PM che i personaggi possiedono man mano che aumentano di Livello, quando svolgono questo Lavoro:

	BARTZ		FARIS		GALUF		KRILE		LENNA	
LV	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM
1	38	2	39	2	36	3	37	3
2	48	7	49	7	46	7	46	7
3	58	11	57	12	59	11	55	12	56	12
4	77	16	76	16	78	15	73	16	75	17
5	96	20	95	21	98	20	92	21	93	21
6	116	24	114	25	118	24	110	26	112	26
7	135	29	133	30	137	28	129	30	131	31
8	155	33	152	34	157	33	147	35	150	35
9	174	38	171	39	177	37	165	39	168	40
10	193	42	190	43	196	41	184	44	187	45
11	232	47	228	48	236	46	221	49	225	50
12	271	51	266	52	275	50	258	53	262	54
13	310	55	305	57	315	54	295	58	300	59
14	348	60	343	61	354	58	331	62	337	64
15	387	64	381	66	393	63	368	67	375	68
16	426	69	419	70	433	67	405	71	412	73
17	465	73	457	75	472	71	442	76	450	78
18	503	77	495	79	511	76	479	81	487	82
19	542	82	533	84	551	80	516	85	525	87
20	581	86	571	88	590	84	553	90	562	92
21	620	91	610	93	630	89	590	94	600	96
22	658	95	648	97	669	93	626	99	637	101
23	697	99	686	102	708	97	663	104	675	106
24	736	104	724	106	748	102	700	108	712	110
25	775	108	762	111	787	106	737	113	750	115
26	813	113	800	115	826	110	774	117	787	120
27	852	117	838	120	866	115	811	122	825	125
28	891	121	876	124	905	119	848	127	862	129
29	930	126	915	129	945	123	885	131	900	134
30	968	130	953	133	984	127	921	136	937	139
31	1.026	135	1.010	138	1.043	132	977	140	993	143
32	1.085	139	1.067	142	1.102	136	1.032	145	1.050	148
33	1.143	143	1.124	147	1.161	140	1.087	150	1.106	153
34	1.201	148	1.181	151	1.220	145	1.143	154	1.162	157
35	1.259	152	1.239	156	1.279	149	1.198	159	1.218	162
36	1.336	157	1.315	160	1.358	153	1.272	163	1.293	167
37	1.414	161	1.391	165	1.437	158	1.345	168	1.368	171
38	1.491	165	1.467	169	1.515	162	1.419	173	1.443	176
39	1.569	170	1.544	174	1.594	166	1.493	177	1.518	181
40	1.646	174	1.620	178	1.673	171	1.567	182	1.593	185
41	1.743	179	1.715	183	1.771	175	1.659	186	1.687	190
42	1.840	183	1.810	187	1.870	179	1.751	191	1.781	195
43	1.937	188	1.906	192	1.968	184	1.843	196	1.875	200
44	2.034	192	2.001	196	2.067	188	1.935	200	1.968	204
45	2.131	196	2.096	201	2.165	192	2.028	205	2.062	209
46	2.247	201	2.211	205	2.283	196	2.138	209	2.175	214

47		2.363	205		2.325	210		2.401	201		2.249	214		2.287	218
48		2.480	210		2.440	214		2.520	205		2.360	218		2.400	223
49		2.596	214		2.554	219		2.638	209		2.470	223		2.512	228
50		2.712	218		2.668	223		2.756	214		2.581	228		2.625	232
51		2.828	223		2.783	228		2.874	218		2.691	232		2.737	237
52		2.945	227		2.897	232		2.992	222		2.802	237		2.850	242
53		3.061	232		3.011	237		3.110	227		2.913	241		2.962	246
54		3.177	236		3.126	241		3.228	231		3.023	246		3.075	251
55		3.293	240		3.240	246		3.346	235		3.134	251		3.187	256
56		3.410	245		3.355	250		3.465	240		3.245	255		3.300	260
57		3.526	249		3.469	255		3.583	244		3.355	260		3.412	265
58		3.642	254		3.583	259		3.701	248		3.466	264		3.525	270
59		3.758	258		3.698	264		3.819	253		3.576	269		3.637	275
60		3.875	262		3.812	268		3.937	257		3.687	274		3.750	279
61		3.971	267		3.907	273		4.035	261		3.779	278		3.843	284
62		4.068	271		4.003	277		4.134	265		3.871	283		3.937	289
63		4.165	276		4.098	282		4.232	270		3.964	287		4.031	293
64		4.262	280		4.193	286		4.331	274		4.056	292		4.125	298
65		4.359	284		4.289	291		4.429	278		4.148	297		4.218	303
66		4.456	289		4.384	295		4.528	283		4.240	301		4.312	307
67		4.553	293		4.479	300		4.626	287		4.332	306		4.406	312
68		4.650	298		4.575	304		4.725	291		4.425	310		4.500	317
69		4.746	302		4.670	309		4.823	296		4.517	315		4.593	321
70		4.843	306		4.765	313		4.921	300		4.609	320		4.687	326
71		4.940	311		4.860	318		5.020	304		4.701	324		4.781	331
72		5.037	315		4.956	322		5.118	309		4.793	329		4.875	335
73		5.134	320		5.051	327		5.217	313		4.885	333		4.968	340
74		5.231	324		5.146	331		5.315	317		4.978	338		5.062	345
75		5.328	329		5.242	336		5.414	322		5.070	343		5.156	350
76		5.425	333		5.337	340		5.512	326		5.162	347		5.250	354
77		5.521	337		5.432	345		5.610	330		5.254	352		5.343	359
78		5.618	342		5.528	349		5.709	334		5.346	356		5.437	364
79		5.715	346		5.623	354		5.807	339		5.439	361		5.531	368
80		5.812	351		5.718	358		5.906	343		5.531	365		5.625	373
81		5.909	355		5.814	363		6.004	347		5.623	370		5.718	378
82		6.006	359		5.909	367		6.103	352		5.715	375		5.812	382
83		6.103	364		6.004	372		6.201	356		5.807	379		5.906	387
84		6.200	368		6.100	376		6.300	360		5.900	384		6.000	392
85		6.296	373		6.195	381		6.398	365		5.992	388		6.093	396
86		6.393	377		6.290	385		6.496	369		6.084	393		6.187	401
87		6.490	381		6.385	390		6.595	373		6.176	398		6.281	406
88		6.587	386		6.481	394		6.693	378		6.268	402		6.375	410
89		6.684	390		6.576	399		6.792	382		6.360	407		6.468	415
90		6.781	395		6.671	403		6.890	386		6.453	411		6.562	420
91		6.878	399		6.767	408		6.989	391		6.545	416		6.656	425
92		6.975	403		6.862	412		7.087	395		6.637	421		6.750	429
93		7.071	408		6.957	417		7.185	399		6.729	425		6.843	434
94		7.168	412		7.053	421		7.284	403		6.821	430		6.937	439
95		7.265	417		7.148	426		7.382	408		6.914	434		7.031	443
96		7.362	421		7.243	430		7.481	412		7.006	439		7.125	448
97		7.459	425		7.339	435		7.579	416		7.098	444		7.218	453
98		7.556	430		7.434	439		7.678	421		7.190	448		7.312	457
99		7.653	434		7.529	444		7.776	425		7.282	453		7.406	462

LV		PV	PM		PV	PM		PV	PM		PV	PM		PV	PM
		BARTZ		FARIS		GALUF		KRILE		LENNA					

PARAMETRI

CARATTERISTICHE

Forza	15	.###	.	Numero di Abilità	• quattro
Agilità	23	.#####	.	PAB totali	• 525
Resistenza	20	.####	.		
Magia	60	.#####	.		

ABILITÀ

Livello 1	!Condanna	25 PAB	- Abilità innata attiva
Livello 2	!Predizione	50 PAB	
Livello 3	Bonus PAB	150 PAB	
Livello 4	Preveggenza	300 PAB	

OGGETTI UTILIZZABILI

- .Bastoni (Armi)
- .Cappelli (Protezioni)
- .Maglie (Protezioni)
- .Tuniche (Protezioni)

DOVE SI OTTIENE

MN3 • [RO.aB] • Reame oscuro - Piano terra

l'Oracolo è uno dei Lavori che si ottiene raccogliendo i frammenti situati nella parte bassa di questa stanza: il frammento corrispondente è quello posizionato più a destra.

L'Oracolo è un Lavoro piuttosto scadente: esso possiede il parametro Magia più alto in assoluto tuttavia le sue tecniche o sono lente ad attivarsi oppure possono danneggiare anche il gruppo, rendendole praticamente inutili, se non controproducenti. L'unico pregio dell'Oracolo consiste nella Preveggenza, che permetterà di esplorare molto rapidamente le varie località.

```
+-----+
| ANALISI DELLE ABILITÀ |
+-----+
```

!CONDANNA \ Livello 1 •• 25 PAB •• Abilità innata attiva

"Infligge su un bersaglio gli effetti di svariati incantesimi."

Questa Abilità consente di utilizzare alcune magie particolari, la maggior parte delle quali causano danni elementali oppure infliggono status negativi, senza consumare alcun PM. Tutte le tecniche sono a disposizione del personaggio non appena si ottiene questo Lavoro.

Le magie del !Condanna tuttavia non funzionano contro i boss e non si attivano all'istante: dopo essere stato colpito da una di esse, sul bersaglio comparirà una mappa dello zodiaco, assieme ad alcuni astri che ruotano, seguita subito dopo da un timer; esso indica il tempo di attesa e, una volta azzeratosi, la tecnica si attiverà. Con l'aumentare del Livello del Lavoro, diminuisce il tempo richiesto dal timer:

Livello 0	-->	20 unità di tempo
Livello 1	-->	15 unità di tempo

Livello 2 --> 10 unità di tempo
Livello 3 --> 7 unità di tempo
Livello 4 --> 5 unità di tempo

Il valore del timer verrà dimezzato se il bersaglio possiederà lo Status Fretta, risulterà raddoppiato in caso di Status Adagio e si bloccherà del tutto con lo Status Stop.

PER MAGGIORI INFORMAZIONI VEDERE LA SEZIONE 6: TECNICHE.

!PREDIZIONE \ Livello 2 •• 50 PAB

"Prevede cataclismi."

Questa Abilità permette di utilizzare alcune tecniche magiche, che vengono scelte dal gioco, basandosi sulla cifra delle unità dei PM attuali del personaggio. Dopo aver selezionato questo comando, viene chiesto il Rango della magia da utilizzare, il quale determina la quantità di PM richiesta per usarla ed i secondi di attesa prima che essa venga eseguita:

- Primo rango (1 PM, 5 secondi di attesa)
- Secondo rango (3 PM, 4 secondi di attesa)
- Terzo rango (7 PM, 3 secondi di attesa)

Successivamente, con il cursore bisognerà indicare il personaggio che sta eseguendo il comando !Predizione e quest'ultimo farà comparire sullo schermo un grande ingranaggio, seguito dal nome della tecnica che verrà eseguita a breve. Da quel momento in poi inizierà il conto alla rovescia, indicato nella parte superiore della schermata, al termine del quale la magia si attiverà in automatico.

L'efficacia della !Predizione dipende dalla cifra delle unità dei PV attuali del bersaglio: più questo valore è alto, più la tecnica sarà efficace. Per esempio, a parità di nemico colpito e di tecnica utilizzata, un esemplare che possiede 608 PV subirà danni maggiori rispetto ad un altro che ne possiede 221, perchè $8 > 1$. Lo stesso discorso si applica anche ai personaggi.

NOTE

- per la scelta della tecnica da eseguire, il gioco prende in considerazione la cifra delle unità dei PM attuali che il personaggio possiede prima che questi indichi il Rango della magia.
- una volta iniziato il conto alla rovescia, la tecnica andrà sempre a segno, anche nel caso in cui il personaggio che ha usato il comando !Predizione si trovi in Status Ade, Pietra oppure Zombie.
- mentre è attivo il conto alla rovescia, il personaggio che ha appena usato la !Predizione non può usare nuovamente questo comando: provando a farlo, l'Abilità non si attiverà neanche e l'eroe perderà il turno.
- a seconda della tecnica eseguita, essa colpirà tutti i nemici oppure tutti i personaggi oppure entrambi. Poichè alcune magie della !Predizione possono danneggiare notevolmente il gruppo, è molto importante controllare la cifra delle unità dei PM attuali dell'eroe, in modo tale da non usare il comando quando esso causerà di sicuro danni ai personaggi. Le cifre da evitare sono 1, 3, 4, 8 e 9.
- nel caso in cui la tecnica danneggi sia i mostri che i personaggi, i primi subiranno comunque danni maggiori, rispetto ai secondi. Le probabilità di ricevere uno status negativo invece saranno le stesse per entrambi i gruppi.

PER MAGGIORI INFORMAZIONI VEDERE LA SEZIONE 6: TECNICHE.

BONUS PAB \ Livello 3 •• 150 PAB

"Aumenta i PAB guadagnati in battaglia del 50%."

Al termine della battaglia, il personaggio ottiene il 50% in più di PAB rispetto alla quantità normale che dovrebbe ricevere.

PREVEGGENZA \ Livello 4 •• 300 PAB

"Evita facilmente i nemici."

Questa Abilità in realtà diminuisce la frequenza con la quale si affrontano i nemici mentre si esplora una località o ci si trova sulla Mappa del mondo.

+-----+

| EQUIPAGGIAMENTO |

+-----+

L'Oracolo può equipaggiare:

•• ARMI

Mazza	Verga	Verga del saggio
Mazza di Zeus	Verga curativa	Verga della Luce
Mazza ferrata	Verga del giudizio	Verga potente

•• PROTEZIONI MANO
(nessuna)

•• PROTEZIONI TESTA

Berretto di pelle	Corona regale	Magicappello
Cappello piumato	Forcina dorata	Mitra del saggio
Cerchietto	Ipnocorona	Tiara di Lamia

•• PROTEZIONI CORPO

Abito di Gaia	Veste bianca	Veste luminosa
Cotta saggia	Veste di cotone	Veste nera
Giubba di pelle	Veste di seta	Veste signorile

•• ACCESSORI

Anello angelico	Bracciale d'argento	Sandali d'Ermite
Anello di corallo	Bracciale della forza	Scarpe di pelle
Anello focum	Gala iper	Sfera del caos
Anello maledetto	Lenti d'argento	Sfera di cristallo
Anello protettivo	Mantello elfico	Zucca kornago
Anello Reflex	Mantello stregone	
Bracciale adamantino	Nocche kaiser	

+-----+

| CRESCITA PV E PM |

+-----+

La seguente tabella elenca i PV ed i PM che i personaggi possiedono man mano che aumentano di Livello, quando svolgono questo Lavoro:

- Galuf non può fare l'Oracolo

	BARTZ		FARIS		GALUF		KRILE		LENNA	
LV	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM
1	34	5	32	5	33	6
2	42	14	40	14	41	15
3	51	23	50	23	48	23	49	24
4	68	31	67	32	65	32	66	33
5	85	40	84	41	81	41	82	42
6	103	49	101	49	97	50	99	51
7	120	58	118	58	113	59	115	60
8	137	66	135	67	130	68	132	69
9	154	75	151	76	146	77	149	78
10	171	84	168	85	162	86	165	87
11	206	93	202	94	195	95	198	96
12	240	101	236	102	227	103	231	105
13	275	110	270	111	260	112	265	114
14	309	119	303	120	292	121	298	123
15	343	127	337	129	325	130	331	132
16	378	136	371	138	357	139	364	141
17	412	145	405	146	390	148	397	150
18	446	154	438	155	422	157	430	159
19	481	162	472	164	455	166	463	168
20	515	171	506	173	487	175	496	177
21	550	180	540	182	520	184	530	186
22	584	188	573	190	552	192	563	195
23	618	197	607	199	585	201	596	204
24	653	206	641	208	617	210	629	213
25	687	215	675	217	650	219	662	222
26	721	223	708	226	682	228	695	231
27	756	232	742	235	715	237	728	240
28	790	241	776	243	747	246	761	249
29	825	249	810	252	780	255	795	258
30	859	258	843	261	812	264	828	267
31	910	267	894	270	861	273	877	276
32	962	276	945	279	910	282	927	285
33	1.014	284	995	287	958	290	977	294
34	1.065	293	1.046	296	1.007	299	1.026	303
35	1.117	302	1.096	305	1.056	308	1.076	312
36	1.185	310	1.164	314	1.121	317	1.142	321
37	1.254	319	1.231	323	1.186	326	1.209	330
38	1.323	328	1.299	331	1.251	335	1.275	339
39	1.392	337	1.366	340	1.316	344	1.341	348
40	1.460	345	1.434	349	1.381	353	1.407	357
41	1.546	354	1.518	358	1.462	362	1.490	366
42	1.632	363	1.603	367	1.543	371	1.573	375
43	1.718	372	1.687	376	1.625	380	1.656	384
44	1.804	380	1.771	384	1.706	388	1.739	393
45	1.890	389	1.856	393	1.787	397	1.821	402
46	1.993	398	1.957	402	1.885	406	1.921	411
47	2.096	406	2.058	411	1.982	415	2.020	420
48	2.200	415	2.160	420	2.080	424	2.120	429
49	2.303	424	2.261	428	2.177	433	2.219	438
50	2.406	433	2.362	437	2.275	442	2.318	447
51	2.509	441	2.463	446	2.372	451	2.418	456
52	2.612	450	2.565	455	2.470	460	2.517	465
53	2.715	459	2.666	464	2.567	469	2.616	474
54	2.818	467	2.767	472	2.665	477	2.716	483
55	2.921	476	2.868	481	2.762	486	2.815	492

56		3.025	485		2.970	490			2.860	495		2.915	501
57		3.128	494		3.071	499			2.957	504		3.014	510
58		3.231	502		3.172	508			3.055	513		3.113	519
59		3.334	511		3.273	517			3.152	522		3.213	528
60		3.437	520		3.375	525			3.250	531		3.312	537
61		3.523	528		3.459	534			3.331	540		3.395	546
62		3.609	537		3.543	543			3.412	549		3.478	555
63		3.695	546		3.628	552			3.493	558		3.560	564
64		3.781	555		3.712	561			3.575	567		3.643	573
65		3.867	563		3.796	569			3.656	575		3.726	582
66		3.953	572		3.881	578			3.737	584		3.809	591
67		4.039	581		3.965	587			3.818	593		3.892	600
68		4.125	589		4.050	596			3.900	602		3.975	609
69		4.210	598		4.134	605			3.981	611		4.057	618
70		4.296	607		4.218	613			4.062	620		4.140	627
71		4.382	616		4.303	622			4.143	629		4.223	636
72		4.468	624		4.387	631			4.225	638		4.306	645
73		4.554	633		4.471	640			4.306	647		4.389	654
74		4.640	642		4.556	649			4.387	656		4.471	663
75		4.726	651		4.640	658			4.468	665		4.554	672
76		4.812	659		4.725	666			4.550	673		4.637	681
77		4.898	668		4.809	675			4.631	682		4.720	690
78		4.984	677		4.893	684			4.712	691		4.803	699
79		5.070	685		4.978	693			4.793	700		4.885	708
80		5.156	694		5.062	702			4.875	709		4.968	717
81		5.242	703		5.146	710			4.956	718		5.051	726
82		5.328	712		5.231	719			5.037	727		5.134	735
83		5.414	720		5.315	728			5.118	736		5.217	744
84		5.500	729		5.400	737			5.200	745		5.300	753
85		5.585	738		5.484	746			5.281	754		5.382	762
86		5.671	746		5.568	754			5.362	762		5.465	771
87		5.757	755		5.653	763			5.443	771		5.548	780
88		5.843	764		5.737	772			5.525	780		5.631	789
89		5.929	773		5.821	781			5.606	789		5.714	798
90		6.015	781		5.906	790			5.687	798		5.796	807
91		6.101	790		5.990	799			5.768	807		5.879	816
92		6.187	799		6.075	807			5.850	816		5.962	825
93		6.273	807		6.159	816			5.931	825		6.045	834
94		6.359	816		6.243	825			6.012	834		6.128	843
95		6.445	825		6.328	834			6.093	843		6.210	852
96		6.531	834		6.412	843			6.175	852		6.293	861
97		6.617	842		6.496	851			6.256	860		6.376	870
98		6.703	851		6.581	860			6.337	869		6.459	879
99		6.789	860		6.665	869			6.418	878		6.542	888

LV		PV	PM		PV	PM		PV	PM		PV	PM		PV	PM
		BARTZ		FARIS		GALUF		KRILE		LENNA					

=====

PALADINO

[@04PA]

PARAMETRI

CARATTERISTICHE

Forza	38	.#####	.	Numero di Abilità	• sette
Agilità	38	.#####	.	PAB totali	• 680
Resistenza	38	.#####	.		
Magia	25	.#####	.		

ABILITÀ

Livello 1	Scudo magico	10 PAB	- Abilità innata passiva
Livello 2	!Magilama	20 PAB	
Livello 3	!Magilama	30 PAB	
Livello 4	!Magilama	50 PAB	
Livello 5	!Magilama	70 PAB	
Livello 6	!Magilama	100 PAB	
Livello 7	!Magilama	400 PAB	- Abilità innata attiva

OGGETTI UTILIZZABILI

.Coltelli (Armi)
.Spade (Armi)
.Armature (Protezioni)
.Cappelli (Protezioni)
.Elmi (Protezioni)
.Maglie (Protezioni)
.Scudi (Protezioni)
.Tuniche (Protezioni)

DOVE SI OTTIENE

MN1 • [TW.aL] • Torre di Walz - Cristallo d'Acqua

il Paladino è uno dei Lavori che si ottiene nella sala dove era custodito il Cristallo dell'Acqua: il frammento corrispondente è quello posizionato più a nord est.

Il Paladino è un ottimo Lavoro di tipo offensivo, che si trova a metà strada tra il Cavaliere ed il Mago Nero. Dal primo ottiene la capacità di equipaggiare le Spade e di causare discreti danni fisici, dal secondo riceve la possibilità di unire le proprietà magiche ai suoi attacchi. La sua abilità !Magilama è molto utile specialmente contro i boss e, una volta raggiunto il suo massimo Livello, potrà eliminare la maggior parte dei nemici con un singolo attacco.

+-----+
| ANALISI DELLE ABILITÀ |
+-----+

SCUDO MAGICO \ Livello 1 •• 10 PAB •• Abilità innata passiva

"Lancia automaticamente Bozzolo si è vicini al KO."

Una volta equipaggiata questa Abilità, nel caso in cui il personaggio si trovi in Status Critico, questa attiva automaticamente su di sé lo Status Bozzolo, il quale dimezza i danni magici subiti e raddoppia le possibilità di schivare del tutto un attacco magico. L'Abilità non si attiverà nel caso in cui l'eroe si trovi anche in Status Furia, Mutismo, Paralisi, Pietra, Rana, Sonno oppure Stop.

Una volta raggiunto il Livello Perfetto per il Paladino, i lavori Mimo e Tuttofare potranno utilizzare automaticamente questa Abilità, anche senza equipaggiarla.

!MAGILAMA \ Livello 2 •• 20 PAB

"Incanta le armi con svariati effetti magici."

Questa Abilità consente al personaggio di aggiungere al proprio attacco fisico le proprietà della Magia Bianca oppure della Magia Nera, al costo di alcuni PM. Ogni tecnica di !Magilama si impara automaticamente, una volta ottenuta la rispettiva magia, ma si può utilizzare solamente equipaggiando un'Arma compatibile con questa Abilità. Le Armi adatte al comando !Magilama sono:

Bastarda	[Spa]	Pugnale d'oricalco	[Col]
Brando gelum	[SdC]	Pugnale sicario	[Col]
Coltello	[Col]	Ragnarok	[SdC]
Coltello di mithril	[Col]	Spada antica	[Spa]
Difensore	[SdC]	Spada di corallo	[Spa]
Excalibur	[SdC]	Spada di mithril	[Spa]
Gladio	[Col]	Spada focum	[SdC]
Kagenui	[Sct]	Spada lunga	[Spa]
Katana di Sasuke	[Sct]	Spadino	[Col]
Kodachi	[Sct]	Spadone	[Spa]
Kunai	[Sct]	Stocco runico	[Spa]
Lama del coraggio	[SdC]	Trinciapolli	[Col]
Lama onirica	[Spa]	Tritamago	[Col]
Pugnale	[Col]	Ultima	[Spa]
Pugnale danzante	[Col]		

Legenda

[Col] Coltello

[Spa] Spada

[Sct] Spada corta

[SdC] Spada da Cavaliere

- per verificare se l'Arma equipaggiata è adatta, recarsi nel Menù Oggetti, selezionarla e spingere nuovamente il tasto A su di essa: nella schermata aggiuntiva, in caso positivo, apparirà la voce 'Utilizzabile con Magilama'.

Per eseguire questo tipo di attacchi, selezionare il comando !Magilama e poi indicare dal menù successivo la tecnica da utilizzare. Una volta fatto, l'eroe potenzierà la sua Arma e, a partire dal suo turno successivo, ogni suo attacco fisico possiederà le proprietà elementali o di status della magia selezionata. Questo comando non può essere eseguito se l'eroe si trova in Status Mutismo oppure in Status Rana.

Mentre il Paladino può utilizzare sin da subito tutte le Magilama, gli altri Lavori non solo devono equipaggiare l'abilità !Magilama ma devono anche aver ottenuto per essa un Livello del Lavoro sufficientemente alto per eseguire la tecnica desiderata: man mano che tale Livello aumenta, gli altri Lavori avranno a disposizione un maggior numero di attacchi tra cui scegliere.

NOTE

- il personaggio consuma PM solo nell'attivazione della Magilama: i successivi attacchi fisici invece non richiedono PM.
- usando l'abilità Due armi, entrambe le Armi, se compatibili, otterranno le proprietà della !Magilama ma il consumo di PM non verrà raddoppiato.
- le proprietà elementali o di status della !Magilama rimangono attive anche nel caso in cui il personaggio esegua un Contrattacco, per via dell'Abilità omonima, oppure utilizzi i comandi !Mira, !Raffica, !Reiki, !Salto e !Scippo. Tali proprietà inoltre sovrascrivono quelle dell'Arma equipaggiata: per esempio, attivando la tecnica Bufera (Elemento Gelo) oppure la tecnica Novox (Status Mutismo) mentre si utilizza la Spada focum (Elemento Fuoco), l'attacco fisico risultante sarà di Elemento Gelo oppure causerà lo Status

Mutismo.

- la Magilama selezionata rimane attiva anche nel caso in cui il personaggio subisca lo Status Ade e poi venga riportato in vita durante la stessa battaglia.

Nonostante sia suddiviso per Livelli, nel Menù Abilità il comando Magilama! apparirà una sola volta e farà riferimento al più alto Livello del Lavoro raggiunto. Poichè il comando !Magilama è la seconda Abilità che si impara per il Paladino, le rispettive tecniche partiranno dal Livello 2. Gli attacchi che appartengono a questo Livello sono:

- Bufera
- Fuoco
- Tuono

In aggiunta, i parametri Forza e Magia del Lavoro svolto dal personaggio vengono fissati rispettivamente a 28 e 15 unità, ma solo se i primi sono di base inferiori a quest'ultimi; in caso contrario, il Lavoro conserverà la propria Forza o la propria Magia predefinita.

PER MAGGIORI INFORMAZIONI VEDERE LA SEZIONE 6: TECNICHE.

!MAGILAMA \ Livello 3 •• 30 PAB

"Incanta le armi con svariati effetti magici."

Questa Abilità permette di usare, oltre le Magilama già a disposizione, anche le seguenti tecniche:

- Novox
- Sonno
- Veleno

In aggiunta, i parametri Forza e Magia del Lavoro svolto dal personaggio vengono fissati rispettivamente a 30 e 17 unità, ma solo se i primi sono di base inferiori a quest'ultimi; in caso contrario, il Lavoro conserverà la propria Forza o la propria Magia predefinita.

!MAGILAMA \ Livello 4 •• 50 PAB

"Incanta le armi con svariati effetti magici."

Questa Abilità permette di usare, oltre le Magilama già a disposizione, anche le seguenti tecniche:

- Buferara
- Fuoca
- Tuona

In aggiunta, i parametri Forza e Magia del Lavoro svolto dal personaggio vengono fissati rispettivamente a 32 e 19 unità, ma solo se i primi sono di base inferiori a quest'ultimi; in caso contrario, il Lavoro conserverà la propria Forza o la propria Magia predefinita.

!MAGILAMA \ Livello 5 •• 70 PAB

"Incanta le armi con svariati effetti magici."

Questa Abilità permette di usare, oltre le Magilama già a disposizione,

anche le seguenti tecniche:

- Bio
- Parassita
- Pietra

In aggiunta, i parametri Forza e Magia del Lavoro svolto dal personaggio vengono fissati rispettivamente a 34 e 21 unità, ma solo se i primi sono di base inferiori a quest'ultimi; in caso contrario, il Lavoro conserverà la propria Forza o la propria Magia predefinita.

!MAGILAMA \ Livello 6 •• 100 PAB

"Incanta le armi con svariati effetti magici."

Questa Abilità permette di usare, oltre le Magilama già a disposizione, anche le seguenti tecniche:

- Buferaga
- Fuocoga
- Tuonaga

In aggiunta, i parametri Forza e Magia del Lavoro svolto dal personaggio vengono fissati rispettivamente a 36 e 23 unità, ma solo se i primi sono di base inferiori a quest'ultimi; in caso contrario, il Lavoro conserverà la propria Forza o la propria Magia predefinita.

!MAGILAMA \ Livello 7 •• 400 PAB •• Abilità innata attiva

"Incanta le armi con svariati effetti magici."

Questa Abilità permette di usare, oltre le Magilama già a disposizione, anche le seguenti tecniche:

- Osmosi
- Sancta
- Vampalia

In aggiunta, i parametri Forza e Magia del Lavoro svolto dal personaggio vengono fissati rispettivamente a 38 e 25 unità, ma solo se i primi sono di base inferiori a quest'ultimi; in caso contrario, il Lavoro conserverà la propria Forza o la propria Magia predefinita.

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

Il Paladino può equipaggiare:

•• ARMI

Bastarda	Pugnale	Spada lunga
Coltello	Pugnale danzante	Spadino
Coltello di mithril	Pugnale d'aria	Spadone
Coltello ladro	Pugnale d'oricalco	Stocco runico
Excalipur	Pugnale sicario	Trinciapolli
Gladjo	Spada antica	Tritamago
Lama onirica	Spada di corallo	Ultima
Lama runica	Spada di mithril	

•• PROTEZIONI MANO

Scudo adamantino	Scudo di ferro	Scudo d'oro
Scudo della forza	Scudo di Genji	Scudo Egida
Scudo di bronzo	Scudo di mithril	Scudo focum
Scudo di cristallo	Scudo di pelle	Scudo gelum

•• PROTEZIONI TESTA

Berretto di pelle	Elmo di bronzo	Elmo d'oro
Cappello piumato	Elmo di cristallo	Elmo grandioso
Corona di rovi	Elmo di ferro	Ipnocorona
Corona regale	Elmo di Genji	
Elmo adamantino	Elmo di mithril	

•• PROTEZIONI CORPO

Abito nero	Corazza argentea	Kenpo Gi
Armatura adamantina	Corazza di rame	Maglia ossea
Armatura di cristallo	Fascia della forza	Maximilian
Armatura di Genji	Giubba di bronzo	Veste di Vishnu
Armatura d'oro	Giubba di ferro	Veste illusoria
Completo ninja	Giubba di mithril	
Corazza adamantina	Giubba di pelle	

•• ACCESSORI

Anello angelico	Guanti di Genji	Nocche kaiser
Anello di corallo	Guanti di mithril	Sandali d'Ermete
Anello focum	Guanti titanici	Scarpe di pelle
Anello maledetto	Lenti d'argento	Sfera del caos
Anello protettivo	Manopole	Sfera di cristallo
Anello Reflex	Mantello elfico	Zucca kornago
Gala iper	Mantello stregone	

+-----+
| CRESCITA PV E PM |
+-----+

La seguente tabella elenca i PV ed i PM che i personaggi possiedono man mano che aumentano di Livello, quando svolgono questo Lavoro:

	BARTZ		FARIS		GALUF		KRILE		LENNA	
LV	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM
1	45	3	46	3	43	3	44	3
2	57	9	57	8	54	9	55	9
3	68	14	67	14	69	14	65	15	66	15
4	91	19	90	20	92	19	87	20	88	20
5	114	25	112	25	115	24	109	26	110	26
6	136	30	135	31	138	30	131	31	133	32
7	159	36	157	36	161	35	153	37	155	38
8	182	41	180	42	185	40	175	43	177	43
9	205	47	202	47	208	46	196	48	199	49
10	228	52	225	53	231	51	218	54	221	55
11	273	58	270	59	277	57	262	60	266	61
12	319	63	315	64	323	62	306	65	310	66
13	365	68	360	70	370	67	350	71	355	72
14	410	74	405	75	416	73	393	76	399	78
15	456	79	450	81	462	78	437	82	443	83
16	501	85	495	86	508	83	481	88	488	89
17	547	90	540	92	555	89	525	93	532	95
18	593	96	585	97	601	94	568	99	576	101
19	638	101	630	103	647	99	612	105	621	106

20		684	106		675	108		693	105		656	110		665	112
21		730	112		720	114		740	110		700	116		710	118
22		775	117		765	119		786	115		743	121		754	123
23		821	123		810	125		832	121		787	127		798	129
24		866	128		855	130		878	126		831	133		843	135
25		912	134		900	136		925	131		875	138		887	141
26		958	139		945	141		971	137		918	144		931	146
27		1.003	145		990	147		1.017	142		962	150		976	152
28		1.049	150		1.035	153		1.063	147		1.006	155		1.020	158
29		1.095	155		1.080	158		1.110	153		1.050	161		1.065	163
30		1.140	161		1.125	164		1.156	158		1.093	166		1.109	169
31		1.209	166		1.192	169		1.225	163		1.159	172		1.175	175
32		1.277	172		1.260	175		1.295	169		1.225	178		1.242	181
33		1.345	177		1.327	180		1.364	174		1.290	183		1.309	186
34		1.414	183		1.395	186		1.433	179		1.356	189		1.375	192
35		1.482	188		1.462	191		1.503	185		1.421	195		1.442	198
36		1.574	193		1.552	197		1.595	190		1.509	200		1.530	203
37		1.665	199		1.642	202		1.688	195		1.596	206		1.619	209
38		1.756	204		1.732	208		1.780	201		1.684	211		1.708	215
39		1.847	210		1.822	213		1.873	206		1.771	217		1.797	221
40		1.939	215		1.912	219		1.965	211		1.859	223		1.885	226
41		2.053	221		2.025	224		2.081	217		1.968	228		1.996	232
42		2.167	226		2.137	230		2.196	222		2.078	234		2.107	238
43		2.281	232		2.250	236		2.312	228		2.187	240		2.218	244
44		2.395	237		2.362	241		2.428	233		2.296	245		2.329	249
45		2.509	242		2.475	247		2.543	238		2.406	251		2.440	255
46		2.646	248		2.610	252		2.682	244		2.537	256		2.573	261
47		2.783	253		2.745	258		2.821	249		2.668	262		2.706	266
48		2.920	259		2.880	263		2.960	254		2.800	268		2.840	272
49		3.056	264		3.015	269		3.098	260		2.931	273		2.973	278
50		3.193	270		3.150	274		3.237	265		3.062	279		3.106	284
51		3.330	275		3.285	280		3.376	270		3.193	285		3.239	289
52		3.467	280		3.420	285		3.515	276		3.325	290		3.372	295
53		3.604	286		3.555	291		3.653	281		3.456	296		3.505	301
54		3.741	291		3.690	296		3.792	286		3.587	301		3.638	306
55		3.878	297		3.825	302		3.931	292		3.718	307		3.771	312
56		4.015	302		3.960	307		4.070	297		3.850	313		3.905	318
57		4.151	308		4.095	313		4.208	302		3.981	318		4.038	324
58		4.288	313		4.230	318		4.347	308		4.112	324		4.171	329
59		4.425	319		4.365	324		4.486	313		4.243	330		4.304	335
60		4.562	324		4.500	330		4.625	318		4.375	335		4.437	341
61		4.676	329		4.612	335		4.740	324		4.484	341		4.548	346
62		4.790	335		4.725	341		4.856	329		4.593	346		4.659	352
63		4.904	340		4.837	346		4.971	334		4.703	352		4.770	358
64		5.018	346		4.950	352		5.087	340		4.812	358		4.881	364
65		5.132	351		5.062	357		5.203	345		4.921	363		4.992	369
66		5.246	357		5.175	363		5.318	350		5.031	369		5.103	375
67		5.360	362		5.287	368		5.434	356		5.140	375		5.214	381
68		5.475	367		5.400	374		5.550	361		5.250	380		5.325	386
69		5.589	373		5.512	379		5.665	366		5.359	386		5.435	392
70		5.703	378		5.625	385		5.781	372		5.468	391		5.546	398
71		5.817	384		5.737	390		5.896	377		5.578	397		5.657	404
72		5.931	389		5.850	396		6.012	382		5.687	403		5.768	409
73		6.045	395		5.962	401		6.128	388		5.796	408		5.879	415
74		6.159	400		6.075	407		6.243	393		5.906	414		5.990	421
75		6.273	406		6.187	413		6.359	399		6.015	420		6.101	427
76		6.387	411		6.300	418		6.475	404		6.125	425		6.212	432
77		6.501	416		6.412	424		6.590	409		6.234	431		6.323	438
78		6.615	422		6.525	429		6.706	415		6.343	436		6.434	444
79		6.729	427		6.637	435		6.821	420		6.453	442		6.545	449

80	6.843	433	6.750	440	6.937	425	6.562	448	6.656	455
81	6.957	438	6.862	446	7.053	431	6.671	453	6.767	461
82	7.071	444	6.975	451	7.168	436	6.781	459	6.878	467
83	7.185	449	7.087	457	7.284	441	6.890	465	6.989	472
84	7.300	454	7.200	462	7.400	447	7.000	470	7.100	478
85	7.414	460	7.312	468	7.515	452	7.109	476	7.210	484
86	7.528	465	7.425	473	7.631	457	7.218	481	7.321	489
87	7.642	471	7.537	479	7.746	463	7.328	487	7.432	495
88	7.756	476	7.650	484	7.862	468	7.437	493	7.543	501
89	7.870	482	7.762	490	7.978	473	7.546	498	7.654	507
90	7.984	487	7.875	495	8.093	479	7.656	504	7.765	512
91	8.098	493	7.987	501	8.209	484	7.765	510	7.876	518
92	8.212	498	8.100	507	8.325	489	7.875	515	7.987	524
93	8.326	503	8.212	512	8.440	495	7.984	521	8.098	529
94	8.440	509	8.325	518	8.556	500	8.093	526	8.209	535
95	8.554	514	8.437	523	8.671	505	8.203	532	8.320	541
96	8.668	520	8.550	529	8.787	511	8.312	538	8.431	547
97	8.782	525	8.662	534	8.903	516	8.421	543	8.542	552
98	8.896	531	8.775	540	9.018	521	8.531	549	8.653	558
99	9.010	536	8.887	545	9.134	527	8.640	555	8.764	564

LV	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM
BARTZ		FARIS		GALUF		KRILE		LENNA		

RANGER

[@04RA]

PARAMETRI

CARATTERISTICHE

Forza	40	.#####	.	Numero di Abilità	• quattro
Agilità	36	.#####	.	PAB totali	• 600
Resistenza	25	.#####	.		
Magia	19	.###	.		

ABILITÀ

Livello 1	!Animali	15 PAB	
Livello 2	!Mira	45 PAB	- Abilità innata attiva
Livello 3	Usa archi	135 PAB	- Abilità innata passiva
Livello 4	!Raffica	405 PAB	

OGGETTI UTILIZZABILI

- .Archi (Armi)
- .Coltelli (Armi)
- .Cappelli (Protezioni)
- .Maglie (Protezioni)
- .Tuniche (Protezioni)

DOVE SI OTTIENE

MN1 • [FC.aA] • Foresta dei chocobo neri - Radura
dopo essere entrati nella città di Mezzaluna, recarsi in questa località,
per trovare un chocobo nero. Una volta catturato, si riceverà automaticamente
il lavoro Ranger.

Il Ranger è un Lavoro abbastanza scadente: esso possiede Forza ed Agilità

piuttosto elevati ma il suo equipaggiamento non gli permette di sfruttarli a dovere. Per quanto riguarda le sue Abilità, il comando !Animali può essere un buon sostituto della magia e non consuma PM mentre la !Raffica rende qualsiasi personaggio estremamente potente nell'utilizzo degli attacchi fisici. Per via delle sue caratteristiche, è consigliato posizionare il Ranger nelle retrovie.

+-----+
| ANALISI DELLE ABILITÀ |
+-----+

!ANIMALI \ Livello 1 •• 15 PAB

"Chiama in aiuto gli amici dei boschi."

Questa Abilità permette al personaggio di evocare, senza consumare PM, alcuni animali, che dipendono dal suo Livello, i quali possono causare vari effetti. Una volta usato il comando !Animali, il gioco genera un numero casuale, compreso tra 00 ed il valore del Livello attuale del personaggio e, a seconda del risultato, viene eseguita una precisa tecnica:

solo 00 --> Lagomorfo
da 01 a 04 --> Scoiattolo
da 05 a 09 --> Sciame d'api
da 10 a 19 --> Usignolo
da 20 a 29 --> Sciuro volante
da 30 a 39 --> Falco
da 40 a 49 --> Moffetta
da 50 a 59 --> Cinghiale
da 60 a 99 --> Unicorno

PER MAGGIORI INFORMAZIONI VEDERE LA SEZIONE 6: TECNICHE.

!MIRA \ Livello 2 •• 45 PAB •• Abilità innata attiva

"Aumenta la precisione degli attacchi."

Eseguendo il comando !Mira, il successivo attacco fisico del personaggio andrà sempre a segno, indipendentemente dall'Arma equipaggiata e dal bersaglio colpito. Questa Abilità non è utilizzabile se il personaggio sta subendo lo Status Cecità.

USA ARCHI \ Livello 3 •• 135 PAB •• Abilità innata passiva

"Permette di usare gli archi."

Questa Abilità consente a qualsiasi Lavoro di equipaggiare gli Archi, tipici dei Ranger:

- Aevicida	- Arco fatato
- Arco assassino	- Arco focum
- Arco d'argento	- Arco gelum
- Arco di Artemide	- Arco magico
- Arco di Hayate	- Arco oscuro
- Arco di Yoichi	- Arco tonum
- Arco elfico	

In aggiunta, i parametri Agilità e Forza del Lavoro svolto dal personaggio vengono fissati rispettivamente a 36 e 40 unità, ma solo se i primi sono di

base inferiori a quest'ultimi; in caso contrario, il Lavoro conserverà la propria Agilità o la propria Forza predefinita.

!RAFFICA \ Livello 4 •• 405 PAB

"Esegue contemporaneamente quattro attacchi più deboli della norma."

Utilizzando il comando !Raffica, il personaggio esegue quattro attacchi fisici in rapida successione. Ognuno di essi causa la metà dei danni, rispetto ad un attacco normale, inoltre non è consentito scegliere nè il bersaglio, nè la distribuzione dei colpi tra i nemici. Questo comando ignora le eventuali proprietà speciali dell'Arma impugnata e, se viene equipaggiato assieme all'abilità Due armi, consente di eseguire otto colpi in rapida successione.

Dopo aver attivato il comando !Magilama, eseguendo la !Raffica, il personaggio eseguirà i quattro attacchi, ognuno dei quali possiederà le proprietà della Magilama selezionata, anche se graficamente i vari fendenti sembreranno normali.

Gli ultimi due attacchi della !Raffica:

- non rimuovono lo Status Confusione o lo Status Sonno dal bersaglio
- non liberano un mostro dal comando !Controlla
- non provocano contrattacchi nemici

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

Il Ranger può equipaggiare:

•• ARMI

Aevicida	Arco gelum	Pugnale danzante
Arco assassino	Arco magico	Pugnale d'aria
Arco d'argento	Arco oscuro	Pugnale d'oricalco
Arco di Artemide	Arco tonum	Pugnale sicario
Arco di Hayate	Coltello	Spadino
Arco di Yoichi	Coltello di mithril	Trinciapolli
Arco elfico	Coltello ladro	Tritamago
Arco fatato	Gladio	
Arco focum	Pugnale	

•• PROTEZIONI MANO
(nessuna)

•• PROTEZIONI TESTA

Berretto di pelle	Cappuccio nero	Ipnocorona
Berretto verde	Corona regale	Maschera di tigre
Cappello piumato	Fascia torta	

•• PROTEZIONI CORPO

Abito nero	Corazza di rame	Maglia ossea
Completo ninja	Fascia della forza	Veste di Vishnu
Corazza adamantina	Giubba di pelle	Veste illusoria
Corazza argentea	Kenpo Gi	

•• ACCESSORI

Anello angelico	Bracciale d'argento	Sandali d'Ermite
Anello di corallo	Bracciale della forza	Scarpe di pelle

Anello focum	Gala iper	Sfera del caos
Anello maledetto	Lenti d'argento	Sfera di cristallo
Anello protettivo	Mantello elfico	Zucca kornago
Anello Reflex	Mantello stregone	
Bracciale adamantino	Nocche kaiser	

```

+-----+
|  CRESCITA PV E PM  |
+-----+

```

La seguente tabella elenca i PV ed i PM che i personaggi possiedono man mano che aumentano di Livello, quando svolgono questo Lavoro:

LV	BARTZ		FARIS		GALUF		KRILE		LENNA	
	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM
1	37	3	38	3	35	3	36	3
2	46	8	47	7	44	8	45	8
3	56	13	55	13	57	12	53	13	54	13
4	75	17	73	18	76	17	71	18	72	18
5	93	22	92	23	95	22	89	23	90	24
6	112	27	110	28	114	27	106	28	108	29
7	131	32	129	33	133	31	124	33	126	34
8	150	37	147	38	152	36	142	38	145	39
9	168	42	165	43	171	41	160	43	163	44
10	187	47	184	48	190	46	178	48	181	49
11	225	52	221	53	228	51	213	54	217	55
12	262	56	258	57	266	55	249	59	253	60
13	300	61	295	62	305	60	285	64	290	65
14	337	66	331	67	343	65	320	69	326	70
15	375	71	368	72	381	70	356	74	362	75
16	412	76	405	77	419	74	391	79	398	80
17	450	81	442	82	457	79	427	84	435	85
18	487	86	479	87	495	84	463	89	471	91
19	525	91	516	92	533	89	498	94	507	96
20	562	95	553	97	571	94	534	99	543	101
21	600	100	590	102	610	98	570	104	580	106
22	637	105	626	107	648	103	605	109	616	111
23	675	110	663	112	686	108	641	114	652	116
24	712	115	700	117	724	113	676	119	688	122
25	750	120	737	122	762	117	712	124	725	127
26	787	125	774	127	800	122	748	129	761	132
27	825	130	811	132	838	127	783	135	797	137
28	862	134	848	137	876	132	819	140	833	142
29	900	139	885	142	915	137	855	145	870	147
30	937	144	921	147	953	141	890	150	906	152
31	993	149	977	152	1.010	146	944	155	960	158
32	1.050	154	1.032	157	1.067	151	997	160	1.015	163
33	1.106	159	1.087	162	1.124	156	1.050	165	1.069	168
34	1.162	164	1.143	167	1.181	160	1.104	170	1.123	173
35	1.218	169	1.198	172	1.239	165	1.157	175	1.178	178
36	1.293	173	1.272	177	1.315	170	1.229	180	1.250	183
37	1.368	178	1.345	182	1.391	175	1.300	185	1.323	189
38	1.443	183	1.419	187	1.467	180	1.371	190	1.395	194
39	1.518	188	1.493	192	1.544	184	1.442	195	1.468	199
40	1.593	193	1.567	197	1.620	189	1.514	200	1.540	204
41	1.687	198	1.659	202	1.715	194	1.603	205	1.631	209
42	1.781	203	1.751	207	1.810	199	1.692	210	1.721	214

43	1.875	208	1.843	212	1.906	204	1.781	216	1.812	220
44	1.968	212	1.935	216	2.001	208	1.870	221	1.903	225
45	2.062	217	2.028	221	2.096	213	1.959	226	1.993	230
46	2.175	222	2.138	226	2.211	218	2.066	231	2.102	235
47	2.287	227	2.249	231	2.325	223	2.173	236	2.211	240
48	2.400	232	2.360	236	2.440	227	2.280	241	2.320	245
49	2.512	237	2.470	241	2.554	232	2.386	246	2.428	250
50	2.625	242	2.581	246	2.668	237	2.493	251	2.537	256
51	2.737	247	2.691	251	2.783	242	2.600	256	2.646	261
52	2.850	251	2.802	256	2.897	247	2.707	261	2.755	266
53	2.962	256	2.913	261	3.011	251	2.814	266	2.863	271
54	3.075	261	3.023	266	3.126	256	2.921	271	2.972	276
55	3.187	266	3.134	271	3.240	261	3.028	276	3.081	281
56	3.300	271	3.245	276	3.355	266	3.135	281	3.190	287
57	3.412	276	3.355	281	3.469	270	3.241	286	3.298	292
58	3.525	281	3.466	286	3.583	275	3.348	291	3.407	297
59	3.637	286	3.576	291	3.698	280	3.455	297	3.516	302
60	3.750	290	3.687	296	3.812	285	3.562	302	3.625	307
61	3.843	295	3.779	301	3.907	290	3.651	307	3.715	312
62	3.937	300	3.871	306	4.003	294	3.740	312	3.806	317
63	4.031	305	3.964	311	4.098	299	3.829	317	3.896	323
64	4.125	310	4.056	316	4.193	304	3.918	322	3.987	328
65	4.218	315	4.148	321	4.289	309	4.007	327	4.078	333
66	4.312	320	4.240	326	4.384	313	4.096	332	4.168	338
67	4.406	325	4.332	331	4.479	318	4.185	337	4.259	343
68	4.500	329	4.425	336	4.575	323	4.275	342	4.350	348
69	4.593	334	4.517	341	4.670	328	4.364	347	4.440	354
70	4.687	339	4.609	346	4.765	333	4.453	352	4.531	359
71	4.781	344	4.701	351	4.860	337	4.542	357	4.621	364
72	4.875	349	4.793	356	4.956	342	4.631	362	4.712	369
73	4.968	354	4.885	361	5.051	347	4.720	367	4.803	374
74	5.062	359	4.978	366	5.146	352	4.809	372	4.893	379
75	5.156	364	5.070	371	5.242	357	4.898	378	4.984	385
76	5.250	368	5.162	375	5.337	361	4.987	383	5.075	390
77	5.343	373	5.254	380	5.432	366	5.076	388	5.165	395
78	5.437	378	5.346	385	5.528	371	5.165	393	5.256	400
79	5.531	383	5.439	390	5.623	376	5.254	398	5.346	405
80	5.625	388	5.531	395	5.718	380	5.343	403	5.437	410
81	5.718	393	5.623	400	5.814	385	5.432	408	5.528	415
82	5.812	398	5.715	405	5.909	390	5.521	413	5.618	421
83	5.906	403	5.807	410	6.004	395	5.610	418	5.709	426
84	6.000	407	5.900	415	6.100	400	5.700	423	5.800	431
85	6.093	412	5.992	420	6.195	404	5.789	428	5.890	436
86	6.187	417	6.084	425	6.290	409	5.878	433	5.981	441
87	6.281	422	6.176	430	6.385	414	5.967	438	6.071	446
88	6.375	427	6.268	435	6.481	419	6.056	443	6.162	452
89	6.468	432	6.360	440	6.576	423	6.145	448	6.253	457
90	6.562	437	6.453	445	6.671	428	6.234	453	6.343	462
91	6.656	442	6.545	450	6.767	433	6.323	459	6.434	467
92	6.750	446	6.637	455	6.862	438	6.412	464	6.525	472
93	6.843	451	6.729	460	6.957	443	6.501	469	6.615	477
94	6.937	456	6.821	465	7.053	447	6.590	474	6.706	482
95	7.031	461	6.914	470	7.148	452	6.679	479	6.796	488
96	7.125	466	7.006	475	7.243	457	6.768	484	6.887	493
97	7.218	471	7.098	480	7.339	462	6.857	489	6.978	498
98	7.312	476	7.190	485	7.434	466	6.946	494	7.068	503
99	7.406	481	7.282	490	7.529	471	7.035	499	7.159	508

LV	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

=====

SAMURAI

[@04SA]

=====

PARAMETRI

CARATTERISTICHE

Forza	43	.#####	.	Numero di Abilità	• cinque
Agilità	26	.#####	.	PAB totali	• 820
Resistenza	43	.#####	.		
Magia	12	.##	.		

ABILITÀ

Livello 1	!Mineuchi	10 PAB	
Livello 2	!Zeninage	30 PAB	- Abilità innata attiva
Livello 3	Shiradori	60 PAB	- Abilità innata passiva
Livello 4	Usa katana	180 PAB	- Abilità innata passiva
Livello 5	!Iainuki	540 PAB	

OGGETTI UTILIZZABILI

.Coltelli (Armi)

.Katane (Armi)

.Armature (Protezioni)

.Cappelli (Protezioni)

.Elmi (Protezioni)

.Maglie (Protezioni)

.Scudi (Protezioni)

.Tuniche (Protezioni)

DOVE SI OTTIENE

MN1 • [RR.aH] • Rovine di Ronka - Cristallo di Terra

il Samurai è uno dei Lavori che si ottiene nella sala dove era custodito il Cristallo della Terra: il frammento corrispondente è quello posizionato più a nord ovest.

Il Samurai è un ottimo Lavoro di tipo offensivo: possiede una notevole Forza ed è in grado di equipaggiare le Katane, che sono le uniche Armi in grado di eseguire attacchi critici. In aggiunta, una volta imparata l'abilità !Zeninage, qualsiasi scontro potrà essere vinto facilmente, al costo di alcuni Guil.

+-----+

| ANALISI DELLE ABILITÀ |

+-----+

!MINEUCHI \ Livello 1 •• 10 PAB

"Stordisce i nemici colpendoli con il dorso della lama della katana."

Al contrario di quanto indicato nella descrizione, utilizzando il comando !Mineuchi, il personaggio esegue un semplice attacco fisico, il quale causa danni normali ed inoltre:

- non rimuove lo Status Confusione o lo Status Sonno dal bersaglio
- non libera un mostro dal comando !Controlla

!ZENINAGE \ Livello 2 •• 30 PAB •• Abilità innata attiva

"Danneggia i nemici tirando loro dei guil."

Tramite il comando !Zeninage, il personaggio ferisce tutti i nemici con un solo assalto, scagliando contro di loro parte dei Guil posseduti dal gruppo.

La tecnica causa elevatissimi danni fisici non elementali e la quantità di denaro lanciata dall'eroe è pari a:

Livello del personaggio x 50 x numero di nemici

SHIRADORI \ Livello 3 •• 60 PAB •• Abilità innata passiva

"Intercetta e blocca gli attacchi nemici."

Questa Abilità aumenta del 25% la probabilità di schivare completamente ogni attacco fisico nemico. Una volta raggiunto il Livello Perfetto per il Samurai, i lavori Mimo e Tuttofare potranno utilizzare automaticamente questa Abilità, anche senza equipaggiarla.

USA KATANA \ Livello 4 •• 180 PAB •• Abilità innata passiva

"Permette di usare le katane."

Questa Abilità consente a qualsiasi Lavoro di equipaggiare le Katane, esclusive dei Samurai:

- Ashura
- Kikuichimonji
- Kotetsu
- Masamune
- Murakumo
- Murasame
- Mutsunokami
- Osafune
- Sfregio eolico

In aggiunta, il parametro Forza del Lavoro svolto dal personaggio diventa pari a quello del Samurai (43 unità) ma solo se il primo è di base inferiore a quest'ultimo; in caso contrario, il Lavoro conserverà la propria Forza predefinita.

!IANUKI \ Livello 5 •• 540 PAB

"Un attacco che colpisce istantaneamente tutti i nemici."

Tramite il comando !Ianuki, il personaggio si lancia in avanti, colpendo tutti i nemici contemporaneamente. La tecnica ha l'85% di possibilità di infliggere lo Status Ade, il quale elimina il mostro all'istante, e non funziona contro i bersagli che possiedono lo Status Corazza.

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

Il Samurai può equipaggiare:

•• ARMI

Ashura

Masamune

Pugnale d'aria

Coltello	Murakumo	Pugnale d'oricalco
Coltello di mithril	Murasame	Pugnale sicario
Coltello ladro	Mutsunokami	Sfregio eolico
Gladio	Osafune	Spadino
Kikuichimonji	Pugnale	Trinciapolli
Kotetsu	Pugnale danzante	Tritamago

•• PROTEZIONI MANO

Scudo adamantino	Scudo di ferro	Scudo d'oro
Scudo della forza	Scudo di Genji	Scudo Egida
Scudo di bronzo	Scudo di mithril	Scudo focum
Scudo di cristallo	Scudo di pelle	Scudo gelum

•• PROTEZIONI TESTA

Berretto di pelle	Elmo di bronzo	Elmo d'oro
Cappello piumato	Elmo di cristallo	Elmo grandioso
Corona di rovi	Elmo di ferro	Ipnocorona
Corona regale	Elmo di Genji	
Elmo adamantino	Elmo di mithril	

•• PROTEZIONI CORPO

Abito nero	Corazza argentea	Kenpo Gi
Armatura adamantina	Corazza di rame	Maglia ossea
Armatura di cristallo	Fascia della forza	Maximilian
Armatura di Genji	Giubba di bronzo	Veste di Vishnu
Armatura d'oro	Giubba di ferro	Veste illusoria
Completo ninja	Giubba di mithril	
Corazza adamantina	Giubba di pelle	

•• ACCESSORI

Anello angelico	Guanti di Genji	Nocche kaiser
Anello di corallo	Guanti di mithril	Sandali d'Ermete
Anello focum	Guanti titanici	Scarpe di pelle
Anello maledetto	Lenti d'argento	Sfera del caos
Anello protettivo	Manopole	Sfera di cristallo
Anello Reflex	Mantello elfico	Zucca kornago
Gala iper	Mantello stregone	

+-----+
| CRESCITA PV E PM |
+-----+

La seguente tabella elenca i PV ed i PM che i personaggi possiedono man mano che aumentano di Livello, quando svolgono questo Lavoro:

	BARTZ		FARIS		GALUF		KRILE		LENNA	
LV	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM
1	48	2	49	2	46	2	47	3
2	60	7	61	6	58	7	59	7
3	73	11	72	11	74	11	70	11	71	12
4	97	15	96	15	98	15	93	16	95	16
5	121	19	120	20	123	19	117	20	118	21
6	146	23	144	24	148	23	140	24	142	25
7	170	28	168	28	172	27	164	29	166	30
8	195	32	192	33	197	31	187	33	190	34
9	219	36	216	37	222	35	210	38	213	39
10	243	40	240	41	246	39	234	42	237	43
11	292	45	288	46	296	44	281	47	285	48

12		341	49		336	50		345	48		328	51		332	52
13		390	53		385	54		395	52		375	55		380	57
14		438	57		433	58		444	56		421	60		427	61
15		487	61		481	63		493	60		468	64		475	66
16		536	66		529	67		543	64		515	69		522	70
17		585	70		577	71		592	68		562	73		570	75
18		633	74		625	76		641	72		609	77		617	79
19		682	78		673	80		691	77		656	82		665	84
20		731	82		721	84		740	81		703	86		712	88
21		780	87		770	89		790	85		750	91		760	93
22		828	91		818	93		839	89		796	95		807	97
23		877	95		866	97		888	93		843	99		855	102
24		926	99		914	102		938	97		890	104		902	106
25		975	104		962	106		987	101		937	108		950	111
26		1.023	108		1.010	110		1.036	105		984	113		997	115
27		1.072	112		1.058	115		1.086	110		1.031	117		1.045	120
28		1.121	116		1.106	119		1.135	114		1.078	121		1.092	124
29		1.170	120		1.155	123		1.185	118		1.125	126		1.140	129
30		1.218	125		1.203	127		1.234	122		1.171	130		1.187	133
31		1.291	129		1.275	132		1.308	126		1.242	135		1.258	138
32		1.365	133		1.347	136		1.382	130		1.312	139		1.330	142
33		1.438	137		1.419	140		1.456	134		1.382	143		1.401	147
34		1.511	142		1.491	145		1.530	138		1.453	148		1.472	151
35		1.584	146		1.564	149		1.604	143		1.523	152		1.543	156
36		1.681	150		1.660	153		1.703	147		1.617	157		1.638	160
37		1.779	154		1.756	158		1.802	151		1.710	161		1.733	165
38		1.876	158		1.852	162		1.900	155		1.804	165		1.828	169
39		1.974	163		1.949	166		1.999	159		1.898	170		1.923	174
40		2.071	167		2.045	171		2.098	163		1.992	174		2.018	178
41		2.193	171		2.165	175		2.221	167		2.109	179		2.137	183
42		2.315	175		2.285	179		2.345	171		2.226	183		2.256	187
43		2.437	180		2.406	184		2.468	176		2.343	188		2.375	192
44		2.559	184		2.526	188		2.592	180		2.460	192		2.493	196
45		2.681	188		2.646	192		2.715	184		2.578	196		2.612	201
46		2.827	192		2.791	196		2.863	188		2.718	201		2.755	205
47		2.973	196		2.935	201		3.011	192		2.859	205		2.897	210
48		3.120	201		3.080	205		3.160	196		3.000	210		3.040	214
49		3.266	205		3.224	209		3.308	200		3.140	214		3.182	219
50		3.412	209		3.368	214		3.456	204		3.281	218		3.325	223
51		3.558	213		3.513	218		3.604	209		3.421	223		3.467	228
52		3.705	217		3.657	222		3.752	213		3.562	227		3.610	232
53		3.851	222		3.801	227		3.900	217		3.703	232		3.752	237
54		3.997	226		3.946	231		4.048	221		3.843	236		3.895	241
55		4.143	230		4.090	235		4.196	225		3.984	240		4.037	246
56		4.290	234		4.235	240		4.345	229		4.125	245		4.180	250
57		4.436	239		4.379	244		4.493	233		4.265	249		4.322	255
58		4.582	243		4.523	248		4.641	237		4.406	254		4.465	259
59		4.728	247		4.668	253		4.789	242		4.546	258		4.607	264
60		4.875	251		4.812	257		4.937	246		4.687	262		4.750	268
61		4.996	255		4.932	261		5.060	250		4.804	267		4.868	273
62		5.118	260		5.053	265		5.184	254		4.921	271		4.987	277
63		5.240	264		5.173	270		5.307	258		5.039	276		5.106	282
64		5.362	268		5.293	274		5.431	262		5.156	280		5.225	286
65		5.484	272		5.414	278		5.554	266		5.273	284		5.343	291
66		5.606	277		5.534	283		5.678	270		5.390	289		5.462	295
67		5.728	281		5.654	287		5.801	275		5.507	293		5.581	300
68		5.850	285		5.775	291		5.925	279		5.625	298		5.700	304
69		5.971	289		5.895	296		6.048	283		5.742	302		5.818	309
70		6.093	293		6.015	300		6.171	287		5.859	306		5.937	313
71		6.215	298		6.135	304		6.295	291		5.976	311		6.056	318

72	6.337	302	6.256	309	6.418	295	6.093	315	6.175	322
73	6.459	306	6.376	313	6.542	299	6.210	320	6.293	327
74	6.581	310	6.496	317	6.665	303	6.328	324	6.412	331
75	6.703	315	6.617	322	6.789	308	6.445	329	6.531	336
76	6.825	319	6.737	326	6.912	312	6.562	333	6.650	340
77	6.946	323	6.857	330	7.035	316	6.679	337	6.768	345
78	7.068	327	6.978	334	7.159	320	6.796	342	6.887	349
79	7.190	331	7.098	339	7.282	324	6.914	346	7.006	354
80	7.312	336	7.218	343	7.406	328	7.031	351	7.125	358
81	7.434	340	7.339	347	7.529	332	7.148	355	7.243	363
82	7.556	344	7.459	352	7.653	336	7.265	359	7.362	367
83	7.678	348	7.579	356	7.776	341	7.382	364	7.481	372
84	7.800	352	7.700	360	7.900	345	7.500	368	7.600	376
85	7.921	357	7.820	365	8.023	349	7.617	373	7.718	381
86	8.043	361	7.940	369	8.146	353	7.734	377	7.837	385
87	8.165	365	8.060	373	8.270	357	7.851	381	7.956	390
88	8.287	369	8.181	378	8.393	361	7.968	386	8.075	394
89	8.409	374	8.301	382	8.517	365	8.085	390	8.193	399
90	8.531	378	8.421	386	8.640	369	8.203	395	8.312	403
91	8.653	382	8.542	391	8.764	374	8.320	399	8.431	408
92	8.775	386	8.662	395	8.887	378	8.437	403	8.550	412
93	8.896	390	8.782	399	9.010	382	8.554	408	8.668	417
94	9.018	395	8.903	403	9.134	386	8.671	412	8.787	421
95	9.140	399	9.023	408	9.257	390	8.789	417	8.906	426
96	9.262	403	9.143	412	9.381	394	8.906	421	9.025	430
97	9.384	407	9.264	416	9.504	398	9.023	425	9.143	435
98	9.506	412	9.384	421	9.628	402	9.140	430	9.262	439
99	9.628	416	9.504	425	9.751	407	9.257	434	9.381	444

LV	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM
	BARTZ		FARIS		GALUF		KRILE		LENNA	

TUTTOFARE

[@04TU]

PARAMETRI

CARATTERISTICHE

Forza	24	.#####	.	Numero di Abilità	• nessuna
Agilità	24	.#####	.	PAB totali	• 0
Resistenza	24	.#####	.		
Magia	24	.#####	.		

ABILITÀ

nessuna

OGGETTI UTILIZZABILI

.tutte le Armi
.tutte le Protezioni

DOVE SI OTTIENE

il Tuttofare è il Lavoro predefinito di ogni personaggio ed è disponibile sin dall'inizio dell'avventura.

Il Tuttofare è il miglior Lavoro in assoluto perchè può eccellere in ogni

ambito. Tuttavia ciò vale nelle fasi finali del gioco perchè, prima di poterlo sfruttare al meglio, bisogna aver ottenuto il Livello Perfetto per gli altri Lavori, in modo tale che le loro caratteristiche migliori confluiscono nel Tuttofare.

+-----+
| ANALISI DELLE ABILITÀ |
+-----+

DOPPIA ABILITÀ \

Questa non è un'Abilità vera e propria poichè non si impara tramite i PAB e non può essere utilizzata dagli altri Lavori bensì è una caratteristica propria del Tuttofare. A differenza degli altri Lavori, il Tuttofare è in grado di equipaggiare due Abilità anzichè una.

ASSORBIMENTO ABILITÀ \

Questa non è un'Abilità vera e propria poichè non si impara tramite i PAB e non può essere utilizzata dagli altri Lavori bensì è una caratteristica propria del Tuttofare.

Quando si ottiene il Livello Perfetto per alcuni Lavori, le loro Abilità innate passive vengono trasferite automaticamente al Tuttofare, il quale potrà usarle anche senza equipaggiarle. Ad esempio, dopo aver raggiunto il Livello Perfetto per il Mago Blu, il Tuttofare otterrà automaticamente l'abilità Apprendere e, pur non equipaggiandola, potrà imparare le varie Magie Blu. Le varie Abilità innate che vengono assorbite dal Tuttofare sono:

FARMACOLOGIA (Alchimista)

.raddoppia i PV ed i PM ripristinati dagli Eteri, Granpozioni e Pozioni

PROTEZIONE (Cavaliere)

.intercetta gli attacchi fisici diretti contro un alleato in Status Critico

TROVA PASSAGGI (Ladro)

.evidenzia la presenza di eventuali passaggi segreti

SCATTO (Ladro)

.raddoppia la velocità con cui ci si muove nelle località, tenendo premuto il pulsante B

VIGILANZA (Ladro)

.impedisce ai nemici di cogliere i personaggi alle spalle all'inizio della battaglia

APPRENDERE (Mago Blu)

.permette di apprendere alcuni attacchi speciali dei mostri

MANI NUDE (Monaco)

.permette di causare danni fisici elevanti anche senza impugnare Armi

CONTRATTACCO (Monaco)

.ogni volta che il personaggio subisce un attacco fisico, c'è il 50% di possibilità che questi contrattacchi automaticamente

PRIMO COLPO (Ninja)

.raddoppia le probabilità di iniziare le battaglie attaccando prima dei

mostri

DUE ARMI (Ninja)

.permette di impugnare un'Arma su ogni mano

SCUDO MAGICO (Paladino)

.quando si trova in Status Critico, il personaggio attiva automaticamente su di sè lo Status Bozzolo

SHIRADORI (Samurai)

.aumenta del 25% la probabilità di schivare completamente ogni attacco fisico nemico

ASSORBIMENTO PARAMETRI \

Questa non è un'Abilità vera e propria poichè non si impara tramite i PAB e non può essere utilizzata dagli altri Lavori bensì è una caratteristica propria del Tuttofare.

Quando si ottiene il Livello Perfetto per un qualsiasi Lavoro, i suoi parametri vengono trasferiti su quelli del Tuttofare, andando a sostituirli in maniera permanente. Ciò avviene solo se i primi sono di base superiori a quest'ultimi; in caso contrario, il Tuttofare conserverà i propri valori. Esempio:

param. del Tuttofare:		parametri del Berserker:		parametri del Cronomago:	
.Forza	24	.Forza	45	.Forza	19
.Agilità	24	.Agilità	15	.Agilità	26
.Resistenza	24	.Resistenza	49	.Resistenza	21
.Magia	24	.Magia	1	.Magia	48

Dopo aver raggiunto il Livello Perfetto per il Berserker, i suoi parametri vengono trasferiti su quelli del Tuttofare, i quali diventano:

.Forza	45	(45 > 24 -->	è diventata pari alla Forza del Berserker)
.Agilità	24	(15 < 24 -->	è rimasta l'Agilità del Tuttofare)
.Resistenza	49	(49 > 24 -->	è diventata pari alla Resistenza del Berserker)
.Magia	24	(1 < 24 -->	è rimasta la Magia del tuttofare)

Dopo aver raggiunto il Livello Perfetto anche per il Cronomago, i suoi parametri vengono trasferiti su quelli del Tuttofare, i quali diventano:

.Forza	45	(45 > 19 -->	è rimasta la Forza del Tuttofare)
.Agilità	26	(24 < 26 -->	è diventata pari all'Agilità del Cronomago)
.Resistenza	49	(49 > 21 -->	è rimasta la Resistenza del Tuttofare)
.Magia	48	(24 < 48 -->	è diventata pari alla Magia del Cronomago)

E così via per tutti gli altri Lavori per i quali si raggiunge il Livello Perfetto.

Ciò vuol dire che il Tuttofare, dopo aver completato la crescita degli altri Lavori, possiederà i parametri migliori in assoluto, poichè avrà assorbito man mano i valori più alti degli altri Lavori. La situazione finale sarà la seguente:

- tra parentesi sono indicati i Lavori che possiedono il valore più alto in assoluto per quel parametro

.Forza	50	(Gladiatore oppure Monaco)
.Agilità	40	(Ladro)
.Resistenza	50	(Monaco)
.Magia	60	(Oracolo)

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

Il Tuttofare può equipaggiare:

•• ARMI

Aevicida	Ferula	Mazza di Zeus
Ammazzaorchi	Ferula demoniaca	Mazza ferrata
Apocalisse	Ferula focum	Murakumo
Arco assassino	Ferula gelum	Murasame
Arco d'argento	Ferula malvagia	Mutsunokami
Arco di Artemide	Ferula superiore	Osafune
Arco di Hayate	Ferula tonum	Partigiana
Arco di Yoichi	Ferula tossica	Pugnale
Arco elfico	Frusta	Pugnale danzante
Arco fatato	Frusta catena	Pugnale d'aria
Arco focum	Frusta scioccante	Pugnale d'oricalco
Arco gelum	Giavellotto	Pugnale sicario
Arco magico	Gladio	Ragnarok
Arco oscuro	Kagenui	Scettro prodigioso
Arco tonum	Katana di Sasuke	Sferza focum
Arma sognante	Kikuichimonji	Sfregio eolico
Arpa argentata	Kodachi	Sole nascente
Arpa di Apollo	Kotetsu	Spaccaterra
Arpa di Lamia	Kunai	Spada antica
Ascia guerriera	Lama del coraggio	Spada di corallo
Ascia runica	Lama lunare	Spada di mithril
Ascia titanica	Lama onirica	Spada emorys
Ascia tossica	Lama runica	Spada focum
Ashura	Lancia	Spada lunga
Baffo di drago	Lancia di mithril	Spadino
Bastarda	Lancia di vento	Spadone
Brando gelum	Lancia dragone	Squilla runica
Campana di Gaia	Lancia gemella	Stocco runico
Campana maligna	Lancia pesante	Tridente
Campanellina	Lancia sacra	Trinciapolli
Coltello	Longinus	Tritamago
Coltello di mithril	Maglio di Gaia	Ultima
Coltello ladro	Maglio di mithril	Verga
Difensore	Maglio di Thor	Verga curativa
Excalibur	Maglio guerriero	Verga del giudizio
Excalipur	Mangiauomini	Verga del saggio
Falce mortale	Masamune	Verga della Luce
Faunacida	Mazza	Verga potente

•• PROTEZIONI MANO

Scudo adamantino	Scudo di ferro	Scudo d'oro
Scudo della forza	Scudo di Genji	Scudo Egida
Scudo di bronzo	Scudo di mithril	Scudo focum
Scudo di cristallo	Scudo di pelle	Scudo gelum

•• PROTEZIONI TESTA

Berretto di pelle	Elmo di bronzo	Fiocco
Berretto verde	Elmo di cristallo	Forcina dorata
Cappello piumato	Elmo di ferro	Ipnocorona
Cappuccio nero	Elmo di Genji	Magicappello
Cerchietto	Elmo di mithril	Maschera di tigre
Corona di rovi	Elmo d'oro	Mitra del saggio

Corona regale	Elmo grandioso	Tiara di Lamia
Elmo adamantino	Fascia torta	

•• PROTEZIONI CORPO

Abito di Gaia	Corazza di rame	Veste angelica
Abito iridescente	Cotta saggia	Veste bianca
Abito nero	Fascia della forza	Veste di cotone
Armatura adamantina	Giubba di bronzo	Veste di seta
Armatura di cristallo	Giubba di ferro	Veste di Vishnu
Armatura di Genji	Giubba di mithril	Veste illusoria
Armatura d'oro	Giubba di pelle	Veste luminosa
Completo ninja	Kenpo Gi	Veste nera
Corazza adamantina	Maglia ossea	Veste signorile
Corazza argentea	Maximilian	

•• ACCESSORI

Anello angelico	Gala iper	Nocche kaiser
Anello di corallo	Guanti di Genji	Pantofole rosse
Anello focum	Guanti di mithril	Sandali d'Ermete
Anello maledetto	Guanti malandrini	Scarpe di pelle
Anello protettivo	Guanti titanici	Sfera del caos
Anello Reflex	Lenti d'argento	Sfera di cristallo
Bracciale adamantino	Manopole	Zucca kornago
Bracciale d'argento	Mantello elfico	
Bracciale della forza	Mantello stregone	

+-----+
 | CRESCITA PV E PM |
 +-----+

La seguente tabella elenca i PV ed i PM che i personaggi possiedono man mano che aumentano di Livello, quando svolgono questo Lavoro, senza però considerare gli eventuali bonus ottenuti dall'Assorbimento parametri:

LV	BARTZ		FARIS		GALUF		KRILE		LENNA	
	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM
1	36	3	37	3	35	3	35	3
2	46	8	46	8	43	9	44	9
3	55	14	54	14	56	14	52	14	53	15
4	73	19	72	19	75	19	70	20	71	20
5	92	24	90	25	93	24	87	25	89	26
6	110	30	108	30	112	29	105	31	106	31
7	129	35	126	36	131	35	122	36	124	37
8	147	40	145	41	150	40	140	42	142	43
9	165	46	163	47	168	45	157	47	160	48
10	184	51	181	52	187	50	175	53	178	54
11	221	57	217	58	225	56	210	59	213	60
12	258	62	253	63	262	61	245	64	249	65
13	295	67	290	68	300	66	280	70	285	71
14	331	73	326	74	337	71	315	75	320	76
15	368	78	362	79	375	77	350	81	356	82
16	405	83	398	85	412	82	385	86	391	88
17	442	89	435	90	450	87	420	92	427	93
18	479	94	471	96	487	92	455	97	463	99
19	516	99	507	101	525	98	490	103	498	105
20	553	105	543	106	562	103	525	108	534	110
21	590	110	580	112	600	108	560	114	570	116
22	626	115	616	117	637	113	595	119	605	121

23		663	121		652	123		675	119		630	125		641	127
24		700	126		688	128		712	124		665	130		676	133
25		737	131		725	134		750	129		700	136		712	138
26		774	137		761	139		787	134		735	141		748	144
27		811	142		797	145		825	140		770	147		783	150
28		848	147		833	150		862	145		805	153		819	155
29		885	153		870	155		900	150		840	158		855	161
30		921	158		906	161		937	155		875	164		890	166
31		977	163		960	166		993	161		927	169		944	172
32		1.032	169		1.015	172		1.050	166		980	175		997	178
33		1.087	174		1.069	177		1.106	171		1.032	180		1.050	183
34		1.143	179		1.123	183		1.162	176		1.085	186		1.104	189
35		1.198	185		1.178	188		1.218	182		1.137	191		1.157	195
36		1.272	190		1.250	193		1.293	187		1.207	197		1.229	200
37		1.345	195		1.323	199		1.368	192		1.277	202		1.300	206
38		1.419	201		1.395	204		1.443	197		1.347	208		1.371	211
39		1.493	206		1.468	210		1.518	203		1.417	213		1.442	217
40		1.567	211		1.540	215		1.593	208		1.487	219		1.514	223
41		1.659	217		1.631	221		1.687	213		1.575	224		1.603	228
42		1.751	222		1.721	226		1.781	218		1.662	230		1.692	234
43		1.843	228		1.812	232		1.875	224		1.750	236		1.781	240
44		1.935	233		1.903	237		1.968	229		1.837	241		1.870	245
45		2.028	238		1.993	242		2.062	234		1.925	247		1.959	251
46		2.138	244		2.102	248		2.175	239		2.030	252		2.066	256
47		2.249	249		2.211	253		2.287	245		2.135	258		2.173	262
48		2.360	254		2.320	259		2.400	250		2.240	263		2.280	268
49		2.470	260		2.428	264		2.512	255		2.345	269		2.386	273
50		2.581	265		2.537	270		2.625	260		2.450	274		2.493	279
51		2.691	270		2.646	275		2.737	266		2.555	280		2.600	285
52		2.802	276		2.755	280		2.850	271		2.660	285		2.707	290
53		2.913	281		2.863	286		2.962	276		2.765	291		2.814	296
54		3.023	286		2.972	291		3.075	281		2.870	296		2.921	301
55		3.134	292		3.081	297		3.187	287		2.975	302		3.028	307
56		3.245	297		3.190	302		3.300	292		3.080	307		3.135	313
57		3.355	302		3.298	308		3.412	297		3.185	313		3.241	318
58		3.466	308		3.407	313		3.525	302		3.290	318		3.348	324
59		3.576	313		3.516	319		3.637	308		3.395	324		3.455	330
60		3.687	318		3.625	324		3.750	313		3.500	330		3.562	335
61		3.779	324		3.715	329		3.843	318		3.587	335		3.651	341
62		3.871	329		3.806	335		3.937	323		3.675	341		3.740	346
63		3.964	334		3.896	340		4.031	329		3.762	346		3.829	352
64		4.056	340		3.987	346		4.125	334		3.850	352		3.918	358
65		4.148	345		4.078	351		4.218	339		3.937	357		4.007	363
66		4.240	350		4.168	357		4.312	344		4.025	363		4.096	369
67		4.332	356		4.259	362		4.406	350		4.112	368		4.185	375
68		4.425	361		4.350	367		4.500	355		4.200	374		4.275	380
69		4.517	366		4.440	373		4.593	360		4.287	379		4.364	386
70		4.609	372		4.531	378		4.687	365		4.375	385		4.453	391
71		4.701	377		4.621	384		4.781	371		4.462	390		4.542	397
72		4.793	382		4.712	389		4.875	376		4.550	396		4.631	403
73		4.885	388		4.803	395		4.968	381		4.637	401		4.720	408
74		4.978	393		4.893	400		5.062	386		4.725	407		4.809	414
75		5.070	399		4.984	406		5.156	392		4.812	413		4.898	420
76		5.162	404		5.075	411		5.250	397		4.900	418		4.987	425
77		5.254	409		5.165	416		5.343	402		4.987	424		5.076	431
78		5.346	415		5.256	422		5.437	407		5.075	429		5.165	436
79		5.439	420		5.346	427		5.531	413		5.162	435		5.254	442
80		5.531	425		5.437	433		5.625	418		5.250	440		5.343	448
81		5.623	431		5.528	438		5.718	423		5.337	446		5.432	453
82		5.715	436		5.618	444		5.812	428		5.425	451		5.521	459

83	5.807	441	5.709	449	5.906	434	5.512	457	5.610	465
84	5.900	447	5.800	454	6.000	439	5.600	462	5.700	470
85	5.992	452	5.890	460	6.093	444	5.687	468	5.789	476
86	6.084	457	5.981	465	6.187	449	5.775	473	5.878	481
87	6.176	463	6.071	471	6.281	455	5.862	479	5.967	487
88	6.268	468	6.162	476	6.375	460	5.950	484	6.056	493
89	6.360	473	6.253	482	6.468	465	6.037	490	6.145	498
90	6.453	479	6.343	487	6.562	470	6.125	495	6.234	504
91	6.545	484	6.434	493	6.656	476	6.212	501	6.323	510
92	6.637	489	6.525	498	6.750	481	6.300	507	6.412	515
93	6.729	495	6.615	503	6.843	486	6.387	512	6.501	521
94	6.821	500	6.706	509	6.937	491	6.475	518	6.590	526
95	6.914	505	6.796	514	7.031	497	6.562	523	6.679	532
96	7.006	511	6.887	520	7.125	502	6.650	529	6.768	538
97	7.098	516	6.978	525	7.218	507	6.737	534	6.857	543
98	7.190	521	7.068	531	7.312	512	6.825	540	6.946	549
99	7.282	527	7.159	536	7.406	518	6.912	545	7.035	555

LV	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM	PV	PM
BARTZ		FARIS		GALUF		KRILE		LENNA		

.....

+-----+
| RIEPILOGO |
+-----+

[@04RI]

LEGENDA

- FOR -----> Forza
- AGI -----> Agilità
- RES -----> Resistenza
- MAG -----> Magia
- ABI -----> Numero di Abilità
- PAB -----> PAB Totali
- LOCALITÀ --> luogo dove si ottiene

	FOR	AGI	RES	MAG	ABI	PAB	LOCALITÀ
Alchimista	26	27	30	20	5	630	MN1 • Rovine di Ronka
Artigliere	33	30	30	28	3	500	MN3 • Reame oscuro
Ballerino	29	29	14	19	3	400	MN1 • Rovine di Ronka
Bardo	16	32	15	35	3	175	MN1 • Foresta dei c.neri
Berserker	45	15	49	1	2	500	MN1 • Torre di Walz
Cavaliere	47	25	44	10	6	690	MN1 • Tempio dell'Aria
Cronomago	19	26	21	48	7	530	MN1 • Torre di Walz
Domatore	37	25	32	21	4	460	MN1 • Castello Karnak
Dragone	42	29	39	12	3	600	MN1 • Rovine di Ronka
Geomante	28	26	28	48	3	175	MN1 • Castello Karnak
Gladiatore	50	38	27	10	4	700	MN3 • Reame oscuro
Invocatore	14	23	23	57	6	750	MN1 • Torre di Walz
Ladro	25	40	26	18	7	635	MN1 • Tempio dell'Aria
Mago Bianco	17	25	24	49	7	580	MN1 • Tempio dell'Aria
Mago Blu	16	25	27	47	4	350	MN1 • Tempio dell'Aria
Mago Nero	15	24	22	55	7	730	MN1 • Tempio dell'Aria
Mago Rosso	32	29	18	32	4	1.159	MN1 • Torre di Walz
Mimo	24	24	24	24	1	999	MN3 • Torre di Walz
Monaco	50	25	50	1	7	700	MN1 • Tempio dell'Aria
Necromante	28	25	45	53	7	750	MN3 • Reame oscuro

assicurarsi che non fosse successo nulla presso il Tempio dell'Aria. La ragazza, preoccupata per la sorte del genitore, decide di mettersi alla sua ricerca ma viene subito catturata dai mostri. Grazie all'intervento di Bartz, che si stava recando al cratere, Lenna viene liberata: per evitare che la principessa si trovi di nuovo in pericolo, il ragazzo accetta di accompagnarla sino al Tempio dell'Aria.

Lenna è la maga più potente del gioco quindi i Lavori più adatti a lei sono quelli che innalzano notevolmente il parametro Magia, come l'Oracolo o l'Invoker.

```
+-----+
| GALUF HALM BALDESION |
+-----+
```

Età	• 60 anni	Forza	+ 3	.#####	.
Altezza	• 168 cm	Agilità	+ 0	.	.
Peso	• 64 kg	Resistenza	+ 4	.#####.	.
Mestiere	• sconosciuto	Magia	+ 0	.	.
Elemento	• Terra				

Galuf è uno strano vecchietto che Bartz e Lenna trovano svenuto nei pressi della meteora. L'uomo soffre di amnesia e sembra non ricordare nient'altro che il suo nome. Tuttavia, non appena sente che i due ragazzi si stanno dirigendo presso il Tempio dell'Aria, Galuf ha la sensazione di essere legato anche lui a quel luogo e decide di viaggiare assieme a loro.

Galuf possiede il bonus Resistenza più alto in assoluto e ciò implica che, a parità di Lavoro, i suoi PV massimi saranno sempre più elevati di quelli degli altri personaggi. I Lavori che possiedono una notevole Resistenza sono il Monaco ed il Berserker.

```
+-----+
| FARIS SCHERWIZ |
+-----+
```

Età	• 20 anni	Forza	+ 3	.#####	.
Altezza	• 172 cm	Agilità	+ 3	.#####	.
Peso	• 53 kg	Resistenza	+ 2	.####	.
Mestiere	• Pirata	Magia	+ 2	.####	.
Elemento	• Fuoco				

Faris è il capo di una banda di pirati, la cui base è situata all'interno di una grotta. Tramite una grande lucertola marina di nome Syltra, con cui Faris ha stretto un forte legame, la nave dei banditi è in grado di muoversi anche senza vento, incuriosendo così il gruppo degli eroi. Essi si intrufolano nel covo e tentano di sottrarre la nave, venendo però catturati dal capo dei pirati.

Faris è un personaggio piuttosto bilanciato quindi può essere efficace sia con i Lavori che causano danni fisici, sia con quelli che prediligono gli attacchi magici.

```
+-----+
| KRILE MAYER BALDESION |
+-----+
```

Età	• 14 anni	Forza	+ 1	.##	.
Altezza	• 154 cm	Agilità	+ 4	.#####.	.
Peso	• 40 kg	Resistenza	+ 0	.	.

Mestiere • Principessa
Elemento • Terra

Magia + 3 .##### .

Krile è la nipote di Galuf ed è molto legata a suo nonno. Nonostante la sua giovane età, la ragazza è piuttosto abile nell'uso della magia e questo suo talento potrà essere di grande aiuto al gruppo degli eroi.

Krile è il personaggio più rapido in assoluto, per via della sua notevole

Agilità. Per questo motivo sarà quasi sempre la prima ad attaccare durante le battaglie.

=====

CRESCITA DEI PERSONAGI

=====

[@05CP]

DIVISIONE DELL'ESPERIENZA

Dopo aver vinto uno scontro, 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

- nel caso in cui il risultato della divisione non sia un numero intero, esso viene approssimato per difetto.
- 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, Pietra oppure Zombie, non ricevono alcun Punto Esperienza e la loro parte viene ridistribuita equamente tra i personaggi rimasti in vita.
- i personaggi che non sono ancora entrati nel gruppo per la prima volta non riceveranno Punti Esperienza ed al loro ingresso avranno sempre un preciso Livello.
- Bartz, Lenna e Galuf cominceranno l'avventura dal Livello 1, Faris la inizierà dal Livello 3, mentre Krile si unirà al gruppo possedendo lo stesso Livello di Galuf.
- una volta raggiunto il Livello 99, il personaggio continuerà ad ottenere Punti Esperienza anche se essi non produrranno più alcun effetto.

ASSEGNAZIONE DEI PAB

A differenza dei Punti Esperienza, la quantità di PAB ottenuta al termine della battaglia dipende esclusivamente dal gruppo di nemici sconfitto e viene assegnata interamente ad ogni personaggio che, alla fine dello scontro, non si trova in Status Ade, Pietra oppure Zombie.

NOTE

- se il personaggio sta svolgendo il lavoro Tuttofare, questi non riceverà alcun PAB.
- se il personaggio sta svolgendo un Lavoro che ha già raggiunto il Livello Perfetto!, questi continuerà a ricevere PAB anche se essi non produrranno

più alcun effetto.

CRESCITA DEI PV E DEI PM

Ad ogni aumento di Livello, i PV massimi ed i PM massimi del personaggio aumentano gradualmente, rispettando le seguenti formule:

$$\text{PV massimi} = \frac{\text{PV di base} \times (\text{Resistenza} + 32)}{32}$$

$$\text{PM massimi} = \frac{\text{PM di base} \times (\text{Magia} + 32)}{32}$$

NOTE

- nel caso in cui il risultato della formula non sia un numero intero, esso viene approssimato per difetto.
- i valori dei parametri Resistenza e Magia considerati per le formule sono quelli che il personaggio possiede dopo che gli è stato assegnato un Lavoro e le eventuali Abilità. I bonus ricevuti dall'equipaggiamento di Armi e Protezioni invece non vengono considerati.
- i valori dei PV di base e PM di base dipendono dal Livello del personaggio, crescono ad ogni aumento di Livello e sono i seguenti:

LV	PUNTI ESP	Pros	Lv.	PV	PM
1	0	(+)	10)	20	2
2	10	(+)	23)	25	5
3	33	(+)	41)	30	8
4	74	(+)	66)	40	11
5	140	(+)	101)	50	14
6	241	(+)	148)	60	17
7	389	(+)	210)	70	20
8	599	(+)	289)	80	23
9	888	(+)	388)	90	26
10	1.276	(+)	510)	100	29
11	1.786	(+)	655)	120	32
12	2.441	(+)	828)	140	35
13	3.269	(+)	1.030)	160	38
14	4.299	(+)	1.265)	180	41
15	5.564	(+)	1.533)	200	44
16	7.097	(+)	1.839)	220	47
17	8.936	(+)	2.184)	240	50
18	11.120	(+)	2.571)	260	53
19	13.691	(+)	3.002)	280	56
20	16.693	(+)	3.480)	300	59
21	20.173	(+)	4.007)	320	62
22	24.180	(+)	4.585)	340	65
23	28.765	(+)	5.218)	360	68
24	33.983	(+)	5.907)	380	71
25	39.890	(+)	6.656)	400	74
26	46.546	(+)	7.466)	420	77
27	54.012	(+)	8.340)	440	80
28	62.352	(+)	9.280)	460	83

29	71.632	(+ 10.289)	480	86
30	81.921	(+ 11.370)	500	89
31	93.291	(+ 12.524)	530	92
32	105.815	(+ 13.754)	560	95
33	119.569	(+ 15.064)	590	98
34	134.633	(+ 16.454)	620	101
35	151.087	(+ 17.928)	650	104
36	169.015	(+ 19.488)	690	107
37	188.503	(+ 21.137)	730	110
38	209.640	(+ 22.877)	770	113
39	232.517	(+ 24.710)	810	116
40	257.227	(+ 26.640)	850	119
41	283.867	(+ 28.667)	900	122
42	312.534	(+ 30.796)	950	125
43	343.330	(+ 33.027)	1.000	128
44	376.357	(+ 35.365)	1.050	131
45	411.722	(+ 37.811)	1.100	134
46	449.533	(+ 40.367)	1.160	137
47	489.900	(+ 43.037)	1.220	140
48	532.937	(+ 45.822)	1.280	143
49	578.759	(+ 48.726)	1.340	146
50	627.485	(+ 51.750)	1.400	149
51	679.235	(+ 54.896)	1.460	152
52	734.131	(+ 58.169)	1.520	155
53	792.300	(+ 61.569)	1.580	158
54	853.869	(+ 65.100)	1.640	161
55	918.969	(+ 68.763)	1.700	164
56	987.732	(+ 72.562)	1.760	167
57	1.060.294	(+ 76.499)	1.820	170
58	1.136.793	(+ 80.575)	1.880	173
59	1.217.368	(+ 84.795)	1.940	176
60	1.302.163	(+ 89.160)	2.000	179
61	1.391.323	(+ 93.672)	2.050	182
62	1.484.995	(+ 98.334)	2.100	185
63	1.583.329	(+ 103.149)	2.150	188
64	1.686.478	(+ 108.119)	2.200	191
65	1.794.597	(+ 113.246)	2.250	194
66	1.907.843	(+ 118.533)	2.300	197
67	2.026.376	(+ 123.982)	2.350	200
68	2.150.358	(+ 129.597)	2.400	203
69	2.279.955	(+ 135.378)	2.450	206
70	2.415.333	(+ 141.330)	2.500	209
71	2.556.663	(+ 147.453)	2.550	212
72	2.704.116	(+ 153.751)	2.600	215
73	2.857.867	(+ 160.226)	2.650	218
74	3.018.093	(+ 166.881)	2.700	221
75	3.184.974	(+ 173.718)	2.750	224
76	3.358.692	(+ 180.740)	2.800	227
77	3.539.432	(+ 187.948)	2.850	230
78	3.727.380	(+ 195.346)	2.900	233
79	3.922.726	(+ 202.935)	2.950	236
80	4.125.661	(+ 210.720)	3.000	239
81	4.336.381	(+ 218.700)	3.050	242
82	4.555.081	(+ 226.880)	3.100	245
83	4.781.961	(+ 235.262)	3.150	248
84	5.017.223	(+ 243.848)	3.200	251
85	5.261.071	(+ 252.641)	3.250	254
86	5.513.712	(+ 261.642)	3.300	257
87	5.775.354	(+ 270.856)	3.350	260
88	6.046.210	(+ 280.283)	3.400	263

89	6.326.493	(+ 289.927)	3.450	266
90	6.616.420	(+ 299.790)	3.500	269
91	6.916.210	(+ 309.874)	3.550	272
92	7.226.084	(+ 320.182)	3.600	275
93	7.546.266	(+ 330.716)	3.650	278
94	7.876.982	(+ 341.479)	3.700	281
95	8.218.461	(+ 352.473)	3.750	284
96	8.570.934	(+ 363.701)	3.800	287
97	8.934.635	(+ 375.165)	3.850	290
98	9.309.800	(+ 386.868)	3.900	293
99	9.696.668	Lv massimo	3.950	296

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	PV	PM
----	-----------	----------	----	----

Esempio:

a Livello 75, possedendo i valori Resistenza 53 e Magia 61, il personaggio avrà i seguenti PV massimi e PM massimi:

$$\text{PV massimi} = \frac{2.750 \times (53 + 32)}{32} = \text{PV massimi } 7.304 \text{ (arrotondato per difetto)}$$

$$\text{PM massimi} = \frac{224 \times (61 + 32)}{32} = \text{PM massimi } 651 \text{ (arrotondato per difetto)}$$

CALCOLO DEI PARAMETRI

I quattro parametri fisici (Forza, Agilità, Resistenza, Magia) dipendono dal Lavoro svolto, dai bonus personali del personaggio e da eventuali bonus donati dalle Abilità equipaggiate inoltre essi non variano all'aumentare del Livello del Lavoro o di quello del personaggio.

Esempio:

il lavoro Monaco possiede sempre questi parametri:

.Forza	50
.Agilità	25
.Resistenza	50
.Magia	1

Bartz ottiene questi bonus personali:

.Forza	+ 4
.Agilità	+ 1
.Resistenza	+ 3
.Magia	+ 1

Lenna ottiene questi bonus personali:

.Forza	+ 1
.Agilità	+ 2
.Resistenza	+ 1
.Magia	+ 4

Se entrambi svolgono il lavoro Monaco e non equipaggiano alcuna Abilità che doni bonus aggiuntivi, i loro parametri saranno sempre i seguenti, indipendentemente dal Livello del Lavoro o da quello dei personaggi:

Bartz

Forza	50 + 4 = Forza	54
Agilità	25 + 1 = Agilità	26
Resistenza	50 + 3 = Resistenza	53
Magia	1 + 1 = Magia	2

Lenna

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 tecniche possono essere respinte e colpire chi le ha scagliate: una volta tornate indietro, tali tecniche 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

OTTENIMENTO

alcune tecniche sono in possesso dei rispettivi Lavori sin da quando si ottengono quest'ultimi mentre altre si imparano acquistandole presso i rispettivi negozi, oppure si trovano all'interno di alcuni scrigni ed altro ancora. In ogni caso, una volta ottenute, esse saranno a disposizione di tutti i personaggi per l'intera durata dell'avventura.

In questa sezione verranno esaminate le tecniche dei seguenti comandi:

- !Animali	- !Invoca
- !Arti nere	- !Magilama
- !Bianca	- !Mescola
- !Blu	- !Nera
- !Canto	- !Patto
- !Combina	- !Predizione
- !Condanna	- !Tempo
- !Gaia	- Magie d'Oggetto

TECNICHE DEGLI !ANIMALI

[@06AN]

Questa Abilità permette al personaggio di evocare, senza consumare PM, alcuni animali, che dipendono dal suo Livello, i quali possono causare vari effetti. Una volta usato il comando !Animali, il gioco genera un numero casuale, compreso tra 00 ed il valore del Livello attuale del personaggio e, a seconda del risultato, viene eseguita una precisa tecnica:

solo 00	--> Lagomorfo
da 01 a 04	--> Scoiattolo
da 05 a 09	--> Sciame d'api
da 10 a 19	--> Usignolo
da 20 a 29	--> Sciuro volante
da 30 a 39	--> Falco
da 40 a 49	--> Moffetta
da 50 a 59	--> Cinghiale
da 60 a 99	--> Unicorno

----- !Animali -----

CINGHIALE

Sullo schermo compaiono due cinghiali che travolgono il bersaglio. La tecnica causa danni fisici; i nemici che possiedono lo Status Levitazione non vengono colpiti da questo attacco.

PARAMETRI		PROPRIETÀ		INTERVALLO
Livello	• 1	Bersaglio	• singolo	da 50 a 59
PM richiesti	• --	Efficacia	• --	
Potenza	• 180	Reflex	• no	
Precisione	• 100%			

----- !Animali ----

FALCO

Sullo schermo compare un falco che si lancia in picchiata contro il bersaglio. La tecnica causa danni fisici pari al 75% dei PV attuali del nemico.

PARAMETRI		PROPRIETÀ		INTERVALLO
Livello	• 1	Bersaglio	• singolo	da 30 a 39
PM richiesti	• --	Efficacia	• --	
Potenza	• --	Reflex	• no	
Precisione	• 100%			

----- !Animali ----

LAGOMORFO

Sullo schermo appare un piccolo coniglio. La tecnica non produce alcun effetto.

PARAMETRI		PROPRIETÀ		INTERVALLO
Livello	• 1	Bersaglio	• --	solo 00
PM richiesti	• --	Efficacia	• --	
Potenza	• --	Reflex	• --	
Precisione	• --			

----- !Animali ----

MOFFETTA

Sullo schermo compare una piccola puzzola. La tecnica infligge lo Status Cecità e lo Status Veleno.

PARAMETRI		PROPRIETÀ		INTERVALLO
Livello	• 1	Bersaglio	• multiplo	da 40 a 49
PM richiesti	• --	Efficacia	• costante	
Potenza	• --	Reflex	• no	
Precisione	• 100%			

----- !Animali ----

SCIAME D'API

Sullo schermo compare un gruppo numerosi di insetti che travolge il bersaglio. La tecnica causa danni fisici e può infliggere lo Status Veleno, il quale fa perdere al nemico 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari.

PARAMETRI		PROPRIETÀ		INTERVALLO
Livello	• 1	Bersaglio	• multiplo	da 05 a 09

PM richiesti • -- Efficacia • costante
Potenza • 128 Reflex • no
Precisione • 100%

----- !Animali -----

SCIURO VOLANTE

Sullo schermo compare uno scoiattolo grigio che si muove in diagonale.
La tecnica infligge lo Status Paralisi, il quale impedisce per diversi secondi al nemico di svolgere qualsiasi azione.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	INTERVALLO
Livello	• 1	Bersaglio • multiplo	da 20 a 29
PM richiesti	• --	Efficacia • costante	
Potenza	• --	Reflex • no	
Precisione	• 100%		

----- !Animali -----

SCOIATTOLO

Sullo schermo compaiono tre scoiattoli che travolgono il bersaglio. La tecnica causa danni fisici; i nemici che possiedono lo Status Levitazione non vengono colpiti da questo attacco.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	INTERVALLO
Livello	• 1	Bersaglio • singolo	da 01 a 04
PM richiesti	• --	Efficacia • --	
Potenza	• 45	Reflex • no	
Precisione	• 100%		

----- !Animali -----

UNICORNO

Sullo schermo compare un unicorno viola. La tecnica ripristina completamente i PV di tutti i personaggi.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	INTERVALLO
Livello	• 1	Bersaglio • multiplo	da 60 a 99
PM richiesti	• --	Efficacia • costante	
Potenza	• --	Reflex • no	
Precisione	• 100%		

----- !Animali -----

USIGNOLO

Sullo schermo compare un volatile azzurro in corrispondenza di ogni eroe.
La tecnica ripristina alcuni PV a tutti i personaggi e rimuove lo Status Cecità e lo Status Veleno.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	INTERVALLO
Livello	• 1	Bersaglio • multiplo	da 10 a 19
PM richiesti	• --	Efficacia • costante	

Potenza • 60 Reflex • no
Precisione • 100%

=====

MAGIE DI TIPO !ARTI NERE

[@06AR]

=====

Questa Abilità consente al personaggio di utilizzare particolari tecniche magiche, ottenute dai nemici. Per apprendere questo tipo di attacchi è necessario che il Necromante sia colui che infligge il colpo di grazia al mostro; dopo aver imparato un'Arte nera, essa diventerà disponibile, a partire dalla battaglia successiva, per qualsiasi personaggio che equipaggi l'abilità !Arti nere. Questo comando non può essere eseguito se l'eroe si trova in Status Mutismo oppure in Status Rana.

Mentre il Necromante può utilizzare sin da subito tutte le Arti nere, gli altri Lavori non solo devono equipaggiare l'abilità !Arti nere ma devono anche aver ottenuto per essa un Livello del Lavoro sufficientemente alto per eseguire la tecnica desiderata: man mano che tale Livello aumenta, gli altri Lavori avranno a disposizione un maggior numero di Arti nere tra cui scegliere.

Le Arti nere sono:

- Furia del caos
- Fusione oscura
- Gelo profondo
- Giorno finale
- Liquefazione
- Maledizione
- Nebbia oscura
- Tocco parassita
- Velo maligno
- Vento infernale

Le seguenti tecniche possono essere utilizzate esclusivamente in battaglia.

----- !Arti nere ---
FURIA DEL CAOS

"Colpisce i nemici con una saetta infernale e li paralizza."

Il bersaglio viene colpito da una pioggia di fulmini viola, seguita da una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Tuono ed infligge lo Status Paralisi, il quale impedisce per diversi secondi al nemico di svolgere qualsiasi azione.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 5	Bersaglio	• multiplo
PM richiesti	• 38	Efficacia	• costante
Potenza	• 190	Reflex	• no
Precisione	• 100%		

MOSTRI DA ELIMINARE PER OTTENERLA

Minidiavolo

----- !Arti nere ---
FUSIONE OSCURA

"Danneggia tutti i nemici con una scarica di energia oscura."

Il bersaglio viene colpito da una serie di grandi esplosioni blu. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 6	Bersaglio	• multiplo
PM richiesti	• 52	Efficacia	• costante
Potenza	• 200	Reflex	• no
Precisione	• 100%		

MOSTRI DA ELIMINARE PER OTTENERLA

Anima di Exdeath
Tomberry

----- !Arti nere ---
GELO PROFONDO

"Congela il nemico e gli infligge lo stato Stop."

Il bersaglio viene colpito da una grande sfera rotante blu, che poi si congela. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Gelo ed infligge lo Status Stop, il quale impedisce per diversi secondi al nemico di svolgere qualsiasi azione.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 3	Bersaglio	• singolo
PM richiesti	• 38	Efficacia	• --
Potenza	• 190	Reflex	• no
Precisione	• 100%		

MOSTRI DA ELIMINARE PER OTTENERLA

Assassino 1
Assassino 2
Elementale oscuro 1
Elementale oscuro 2
Elementale oscuro 3

----- !Arti nere ---
GIORNO FINALE

"Un'arte oscura proibita capace di distruggere qualsiasi cosa."

Il bersaglio viene colpito da una pioggia di colonne di luce viola. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 6	Bersaglio	• multiplo
PM richiesti	• 66	Efficacia	• costante
Potenza	• 254	Reflex	• no
Precisione	• 100%		

MOSTRI DA ELIMINARE PER OTTENERLA

Ade

----- !Arti nere ---
LIQUEFAZIONE

"Ustiona il bersaglio e gli infligge lo stato Piaga."

Il bersaglio viene colpito da due getti di magma incrociati. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV al nemico con il passare del tempo.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 4	Bersaglio	• variabile
PM richiesti	• 38	Efficacia	• divisa
Potenza	• 190	Reflex	• no
Precisione	• 100%		

MOSTRI DA ELIMINARE PER OTTENERLA

Drago violaceo
Fiamma liquida - Mano 3

----- !Arti nere ----
MALEDIZIONE

"Causa vari stati alterati."

Il bersaglio viene colpito da un teschio fantasma. La tecnica infligge uno dei seguenti status negativi, scelto casualmente dal gioco: Cecità, Confusione, Furia, Mini, Mutismo, Piaga, Rana, Sonno, Vecchiaia o Veleno.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 5	Bersaglio	• variabile
PM richiesti	• 42	Efficacia	• costante
Potenza	• --	Reflex	• no
Precisione	• 100%		

MOSTRI DA ELIMINARE PER OTTENERLA

Corazzata

----- !Arti nere ----
NEBBIA OSCURA

"Confonde e fa invecchiare tutti inemici."

Il bersaglio viene colpito da una serie di fumi oscuri. La tecnica infligge lo Status Confusione e lo Status Vecchiaia.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 2	Bersaglio	• multiplo
PM richiesti	• 18	Efficacia	• costante
Potenza	• --	Reflex	• no
Precisione	• 75%		

MOSTRI DA ELIMINARE PER OTTENERLA

Exoray 1
Exoray 2
Exoray 3
Exoray 4
Exoray 5
Lemure

----- !Arti nere -----

TOCCO PARASSITA

"Assorbe PV."

Dal bersaglio vengono estratti globuli rossi, i quali vengono assorbiti da chi ha scagliato l'Arte nera. La tecnica sottrae PV al nemico e li dona al personaggio che l'ha lanciata. Al contrario di altre tecniche simili, il Tocco parassita è in grado di assorbire i PV anche dai mostri di tipo Non-morto.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 2	Bersaglio	• singolo
PM richiesti	• 15	Efficacia	• --
Potenza	• 80	Reflex	• no
Precisione	• 100%		

MOSTRI DA ELIMINARE PER OTTENERLA

Il dannato
Psicoflagello

----- !Arti nere -----

VELO MALIGNO

"Colpisce tutti i nemici con un veleno mortale e li avvelena."

Il bersaglio viene raggiunto da una pozza di liquido verde. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Veleno ed infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere al nemico 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 3	Bersaglio	• multiplo
PM richiesti	• 38	Efficacia	• costante
Potenza	• 190	Reflex	• no
Precisione	• 100%		

MOSTRI DA ELIMINARE PER OTTENERLA

Drago zombie 1
Sconosciuto - Creatura

----- !Arti nere -----

VENTO INFERNALE

"Colpisce tutti i nemici con venti maledetti e li pietrifica."

Il bersaglio viene colpito da un rapido getto d'aria, seguito da fumi grigi. La tecnica causa notevoli danni di Elemento Aria ed infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente il nemico.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 4	Bersaglio	• multiplo
PM richiesti	• 38	Efficacia	• costante
Potenza	• 190	Reflex	• no
Precisione	• 100%		

MOSTRI DA ELIMINARE PER OTTENERLA

Objet d'Art

Razza

.....

+-----+

| ELENCO DEI MOSTRI |

+-----+

Nella lista sottostante sono indicati tutti i mostri da cui imparare le varie Arti nere, con le rispettive tecniche da apprendere.

ADE .Giorno finale	EXORAY 3 .Nebbia oscura
ANIMA DI EXDEATH .Fusione oscura	EXORAY 4 .Nebbia oscura
ASSASSINO 1 .Gelo profondo	EXORAY 5 .Nebbia oscura
ASSASSINO 2 .Gelo profondo	FIAMMA LIQUIDA - MANO 3 .Liquefazione
CORAZZATA .Maledizione	IL DANNATO .Tocco parassita
DRAGO VIOLACEO .Liquefazione	LEMURE .Nebbia oscura
DRAGO ZOMBIE 1 .Velo maligno	MINIDIABOLO .Furia del caos
ELEMENTALE OSCURO 1 .Gelo profondo	OBJET D'ART .Vento infernale
ELEMENTALE OSCURO 2 .Gelo profondo	PSICOFLAGELLO .Tocco parassita
ELEMENTALE OSCURO 3 .Gelo profondo	RAZZA .Vento infernale
EXORAY 1 .Nebbia oscura	SCONOSCIUTO - CREATURA .Velo maligno
EXORAY 2 .Nebbia oscura	TOMBERRY .Fusione oscura

=====

MAGIE DI TIPO !BIANCA

[@06BI]

=====

Questa Abilità consente al personaggio di utilizzare la Magia Bianca, tecniche in grado di curare il gruppo, al costo di alcuni PM. Esse si ottengono acquistandole presso alcuni negozi oppure all'interno di determinati forzieri. Dopo aver imparato una Magia Bianca, essa potrà essere utilizzata da tutti i

personaggi per l'intera durata dell'avventura e non potrà essere comprata una seconda volta. Questo comando non può essere eseguito se l'eroe si trova in Status Mutismo oppure in Status Rana.

Mentre il Mago Bianco può utilizzare sin da subito tutte le Magie Bianche, gli altri Lavori non solo devono equipaggiare l'abilità !Bianca ma devono anche aver ottenuto per essa un Livello del Lavoro sufficientemente alto per eseguire la tecnica desiderata: man mano che tale Livello aumenta, gli altri Lavori avranno a disposizione un maggior numero di Magie Bianche tra cui scegliere.

Le Magie Bianche sono:

- Antimagia - Inganno
- Bozzolo - Mini
- Caos - Miracolo
- Egida - Novox
- Energia - Reflex
- Energiga - Rinascita
- Energira - Sancta
- Esna - Scan
- Furia - Siero

Alcune Magie Bianche possono essere lanciate anche al di fuori della battaglia, dal Menù Magia, ed in questo caso le tecniche che ripristinano i PV dei personaggi non possono essere utilizzate quando essi sono già completamente curati.

----- !Bianca ---
ANTIMAGIA

"Cancella gli effetti magici."

Il bersaglio viene colpito da quattro fulmini affiancati. La tecnica rimuove gli status Adagio, Bozzolo, Egida, Fretta, Furia, Immagine, Levitazione, Reflex, Rigene e Stop e può essere utilizzata anche dal Menù Magia.

È possibile eseguire questa tecnica anche tramite la Magia d'Oggetto della Verga del giudizio e l'Arma non verrà distrutta.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 6	Bersaglio	• singolo
PM richiesti	• 12	Efficacia	• --
Potenza	• --	Reflex	• no
Precisione	• 100%		

COME SI OTTIENE

la Magia Bianca può essere acquistata per 10.000 Guil presso:
MN3 • Paese fantasma / Tecniche magiche Ovest

----- !Bianca ---
BOZZOLO

"Riduce il danno magico subito."

Il bersaglio viene circondato da due lame di energia e da scintille verdi. La tecnica dona lo Status Bozzolo, il quale permette di subire la metà dei danni dagli attacchi magici.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 4	Bersaglio	• singolo
PM richiesti	• 5	Efficacia	• --
Potenza	• --	Reflex	• si
Precisione	• 100%		

COME SI OTTIENE

la Magia Bianca può essere acquistata per 3.000 Guil presso:

MN2 • Castello di Bal
MN2 • Castello Surgate
MN2 • Legor
MN2 • Muur
MN2 • Quelb

MN3 • Castello di Bal
MN3 • Castello Surgate
MN3 • Legor
MN3 • Muur
MN3 • Quelb

----- !Bianca ---
CAOS

"Confonde il nemico."

Il bersaglio viene circondato da quattro piccoli chocobo volanti rosa.
La tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga il nemico ad attaccare i suoi alleati oppure a curare gli eroi.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 3	Bersaglio	• singolo
PM richiesti	• 4	Efficacia	• --
Potenza	• --	Reflex	• si
Precisione	• 75%		

COME SI OTTIENE

la Magia Bianca può essere acquistata per 650 Guil presso:

MN1 • Jakol
MN1 • Karnak

MN3 • Jakol
MN3 • Karnak

----- !Bianca ---
EGIDA

"Riduce il danno fisico subito."

Il bersaglio viene circondato da un mirino giallo, seguito da sfere gialle.
La tecnica dona lo Status Egida, il quale permette di subire la metà dei danni dagli attacchi fisici. È possibile eseguire questa tecnica anche tramite la Magia d'Oggetto del Difensore e l'Arma non verrà distrutta.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
-----------	--	-----------	--

Livello • 2 Bersaglio • singolo
PM richiesti • 3 Efficacia • --
Potenza • -- Reflex • si
Precisione • 100%

COME SI OTTIENE

la Magia Bianca può essere acquistata per 280 Guil presso:

MN1 • Carwen
MN1 • Jakol
MN1 • Karnak

MN3 • Carwen
MN3 • Jakol
MN3 • Karnak

----- !Bianca ---
ENERGIA

"Ripristina PV."

Il bersaglio viene avvolto da piccole scintille verdi e gialle. La tecnica ripristina una piccola quantità di PV e può essere utilizzata anche dal Menù Magia. I nemici di tipo Non-morto subiscono danni magici non elementali da questa tecnica.

PARAMETRI PROPRIETÀ
Livello • 1 Bersaglio • variabile
PM richiesti • 4 Efficacia • divisa
Potenza • 15 Reflex • si
Precisione • 100%

COME SI OTTIENE

la Magia Bianca può essere acquistata per 180 Guil presso:

MN1 • Carwen
MN1 • Jakol
MN1 • Karnak
MN1 • Tule

MN3 • Carwen
MN3 • Jakol
MN3 • Karnak
MN3 • Tule

----- !Bianca ---
ENERGIGA

"Ripristina PV."

Il bersaglio viene avvolto da scintille rotanti verdi e blu. La tecnica ripristina una notevole quantità di PV e può essere utilizzata anche dal Menù Magia. I nemici di tipo Non-morto subiscono danni magici non elementali da questa tecnica.

PARAMETRI PROPRIETÀ

Livello • 5 Bersaglio • variabile
PM richiesti • 27 Efficacia • divisa
Potenza • 180 Reflex • si
Precisione • 100%

COME SI OTTIENE

la Magia Bianca può essere acquistata per 6.000 Guil presso:

MN2 • Muur

MN3 • Muur

----- !Bianca ---
ENERGIRA

"Ripristina PV."

Il bersaglio viene avvolto da grandi scintille verdi e gialle. La tecnica ripristina una moderata quantità di PV e può essere utilizzata anche dal Menù Magia. I nemici di tipo Non-morto subiscono danni magici non elementali da questa tecnica.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 3	Bersaglio	• variabile
PM richiesti	• 9	Efficacia	• divisa
Potenza	• 45	Reflex	• si
Precisione	• 100%		

COME SI OTTIENE

la Magia Bianca può essere acquistata per 620 Guil presso:

MN1 • Jakol

MN1 • Karnak

MN3 • Jakol

MN3 • Karnak

----- !Bianca ---
ESNA

"Cura tutti gli stati alterati tranne KO e Zombie."

Il bersaglio viene attraversato da diverse colonne di luce blu. La tecnica rimuove gli status Cecità, Confusione, Mini, Mutismo, Paralisi, Pietra, Rana, Sonno, Vecchiaia e Veleno e può essere utilizzata anche dal Menù Magia.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 4	Bersaglio	• singolo
PM richiesti	• 10	Efficacia	• --
Potenza	• --	Reflex	• si
Precisione	• 100%		

COME SI OTTIENE

MN1 • [CK.aB] • Castello Karnak - Piano terra /A

durante la fuga a tempo dalla località, recarsi nella zona inferiore ed aprire lo scrigno situato a sinistra. Eliminare i due Stregoni, oppure il

solo Gigante, per ottenere la magia bianca Esna. Bisogna recuperare la tecnica prima che termini il conto alla rovescia poichè dopo non sarà più possibile e la sua mancanza influirà sulla percentuale di tesori recuperata, mostrata presso la Grotta sconosciuta.

In alternativa, la tecnica può essere acquistata per 3.000 Guil presso:

MN1 • Lix

MN2 • Castello di Bal

MN2 • Castello Surgate

MN2 • Legor

MN2 • Muur

MN2 • Quelb

MN3 • Castello di Bal

MN3 • Castello Surgate

MN3 • Legor

MN3 • Muur

MN3 • Quelb

----- !Bianca ---

FURIA

"Causa lo stato Furia."

Il bersaglio viene colpito da quattro fulmini porpora. La tecnica infligge lo Status Furia, che aumenta del 50% la potenza offensiva del nemico, il quale potrà eseguire solo il semplice attacco fisico.

PARAMETRI

Livello • 5
PM richiesti • 8
Potenza • --
Precisione • 100%

PROPRIETÀ

Bersaglio • singolo
Efficacia • --
Reflex • si

COME SI OTTIENE

la Magia Bianca può essere acquistata per 6.000 Guil presso:

MN2 • Muur

MN3 • Muur

----- !Bianca ---

INGANNO

"Crea un'illusione che disorienta il nemico."

Il bersaglio viene colpito da un fumo bianco. La tecnica dona lo Status Immagine, il quale permette al personaggio di evitare automaticamente i due successivi attacchi fisici che dovesse subire.

PARAMETRI

Livello • 4
PM richiesti • 6

PROPRIETÀ

Bersaglio • singolo
Efficacia • --

Potenza • -- Reflex • si
Precisione • 100%

COME SI OTTIENE

la Magia Bianca può essere acquistata per 3.000 Guil presso:

MN2 • Castello di Bal
MN2 • Castello Surgate
MN2 • Legor
MN2 • Muur
MN2 • Quelb

MN3 • Castello di Bal
MN3 • Castello Surgate
MN3 • Legor
MN3 • Muur
MN3 • Quelb

----- !Bianca -----

MINI

"Infligge Mini al nemico o cura lo stato alterato."

Il bersaglio viene colpito da un fumo giallo. La tecnica infligge o rimuove lo Status Mini, il quale riduce notevolmente il parametro Attacco del mostro e ne azzerà il parametro Difesa, e può essere utilizzata anche dal Menù Magia.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 2	Bersaglio	• variabile
PM richiesti	• 5	Efficacia	• costante
Potenza	• --	Reflex	• si
Precisione	• 90%		

COME SI OTTIENE

MN1 • [CA.aE] • Catapulta - Zona abitata /B
una volta entrati in questa stanza, esaminare in ordine:
- zona occidentale, il pulsante presente in basso a destra
- zona centrale, le piante situate a sud est
- zona orientale, il quaderno di destra
- zona occidentale, il vaso di sinistra

Se fatto correttamente, dall'anfora uscirà una rana che, sbattendo contro uno scaffale, farà cadere un libro: al suo interno ci sono le indicazioni che riconduranno al pulsante iniziale. Questa volta, premendolo, la parete accanto svanirà e si potranno raggiungere i tre scrigni situati sulla destra: la Magia Bianca è contenuta in quello orientale. Se essa non viene recuperata in questa località, la sua mancanza influirà sulla percentuale di tesori recuperata, mostrata presso la Grotta sconosciuta.

In alternativa, la tecnica può essere acquistata per 300 Guil presso:

MN3 • Paese fantasma / Tecniche magiche Est

----- !Bianca -----

MIRACOLO

"Resuscita e ripristina tutti i PV di un bersaglio singolo."

Il bersaglio viene raggiunto da un piccolo angelo. La tecnica riporta in vita un personaggio, ripristinandogli completamente i PV, e può essere utilizzata anche dal Menù Magia.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 6	Bersaglio	• singolo
PM richiesti	• 50	Efficacia	• --
Potenza	• --	Reflex	• si
Precisione	• 99%		

COME SI OTTIENE

la Magia Bianca può essere acquistata per 10.000 Guil presso:

MN3 • Paese fantasma / Tecniche magiche Ovest

----- !Bianca ---
NOVOX

"Ammutolisce."

Il bersaglio viene circondato da un sigillo magico celeste. 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	
Livello	• 2	Bersaglio	• variabile
PM richiesti	• 2	Efficacia	• costante
Potenza	• --	Reflex	• si
Precisione	• 75%		

COME SI OTTIENE

la Magia Bianca può essere acquistata per 280 Guil presso:

MN1 • Carwen

MN1 • Jakol

MN1 • Karnak

=====
MN3 • Carwen
MN3 • Jakol
MN3 • Karnak

----- !Bianca ---
REFLEX

"Riflette la magia contro il nemico."

Il bersaglio viene colpito da una serie di lame di energia blu. La tecnica dona lo Status Reflex, il quale respinge automaticamente alcuni attacchi magici lanciati contro il personaggio. La tecnica può respingere solo alcune Magie Bianche, Blu, Nere e Temporali:

Adagio	Energira	Rigene
Adagioga	Esna	Rinascita
Aero	Favilla oscura	Sancta
Aeroga	Fretta	Scan
Aerora	Fuoca	Scossa mentale

Andantega	Fuoco	Senza guardia
Antima	Fuocoga	Siero
Antimaga	Furia	Sonno
Antimaga Liv.4	Inganno	Stop
Bio	Levitazione	Tuona
Bozzolo	Mini	Tuonaga
Bufer	Miracolo	Tuono
Buferaga	Morte	Vampalia
Buferara	Morte Liv.5	Vampalia Liv.3
Caos	Novox	Vecchiaia
Difesa totale	Oblío	Vecchiaia Liv.2
Egida	Pietra	Veleno
Energia	Rana	
Energiga	Reflex	

In aggiunta, la magia bianca Reflex è in grado di respingere anche alcune tecniche nemiche:

Attacco delta	Mega vampalia
Botto	Raggio atomico
Congelamento	Raggio gamma
Fulminazione	Ricerca
Inganno	Ultra-gravità

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 5	Bersaglio	• singolo
PM richiesti	• 15	Efficacia	• --
Potenza	• --	Reflex	• si
Precisione	• 100%		

COME SI OTTIENE

la Magia Bianca può essere acquistata per 6.000 Guil presso:

MN2 • Muur

MN3 • Muur

----- !Bianca ---

RINASCITA

 "Risveglia il bersaglio."

Il bersaglio viene raggiunto da un piccolo angelo. La tecnica riporta in vita un personaggio, ripristinandogli 1/16 dei suoi PV massimi, e può essere usata anche dal Menù Magia. È possibile eseguire questa tecnica anche tramite la Magia d'Oggetto della Verga del saggio e l'Arma non verrà distrutta.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 3	Bersaglio	• singolo
PM richiesti	• 29	Efficacia	• --
Potenza	• 50	Reflex	• si
Precisione	• 100%		

COME SI OTTIENE

la Magia Bianca può essere acquistata per 700 Guil presso:

MN1 • Jakol

MN1 • Karnak

MN3 • Jakol
MN3 • Karnak

----- !Bianca ---
SANCTA

"Infligge danno sacro."

Il bersaglio viene colpito da una serie di sfere bianche. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Sacro. È possibile eseguire questa tecnica anche tramite la Magia d'Oggetto della Verga della luce, causando però la distruzione dell'Arma.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 6	Bersaglio	• singolo
PM richiesti	• 20	Efficacia	• --
Potenza	• 241	Reflex	• si
Precisione	• 100%		

COME SI OTTIENE

MN3 • [TF.bD] • Torre forca - Torre bianca, 8° piano
arrivati nell'ultima sala della Torre bianca, sconfiggere il boss Minotauro 1
per ricevere automaticamente questa Magia Bianca.

----- !Bianca ---
SCAN

"Determina PV, PM e punti deboli del nemico."

Il bersaglio viene circondato da un mirino. La tecnica mostra sullo schermo il Livello, i PV attuali, i PV massimi, le eventuali debolezze elementali del nemico e gli eventuali status negativi che possiede. Usando questa Magia Bianca contro un boss, verrà mostrato solo il suo Livello.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 1	Bersaglio	• singolo
PM richiesti	• 1	Efficacia	• --
Potenza	• --	Reflex	• si
Precisione	• 100%		

COME SI OTTIENE

la Magia Bianca può essere acquistata per 80 Guil presso:

MN1 • Jakol
MN1 • Karnak
MN1 • Tule

MN3 • Jakol
MN3 • Karnak
MN3 • Tule

----- !Bianca ---
SIERO

"Cura il veleno."

Il bersaglio viene circondato da un fumo bianco e da scintille gialle.
La tecnica rimuove lo Status Veleno e può essere usata anche dal Menù Magia.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 1	Bersaglio	• singolo
PM richiesti	• 2	Efficacia	• --
Potenza	• --	Reflex	• si
Precisione	• 100%		

COME SI OTTIENE

la Magia Bianca può essere acquistata per 90 Guil presso:

MN1 • Carwen
MN1 • Jakol
MN1 • Karnak
MN1 • Tule

MN3 • Carwen
MN3 • Jakol
MN3 • Karnak
MN3 • Tule

=====

MAGIE DI TIPO !BLU

[@06BL]

=====

Tramite questa Abilità è possibile imparare alcune tecniche speciali dei nemici. Per apprendere questo tipo di attacchi bisogna soddisfare due precise condizioni:

- la tecnica deve colpire chi sta equipaggiando l'abilità Apprendere o comunque un Mago Blu. Nel caso in cui essa vada a segno contro un nemico oppure contro un altro personaggio, la tecnica non verrà appresa.
- la tecnica deve andare effettivamente a segno. Nel caso in cui essa manchi il bersaglio oppure non si attivi, la tecnica non verrà appresa. Ad esempio la magia blu Vecchiaia Liv. 2 infligge lo Status Vecchiaia ai bersagli che possiedono un Livello multiplo di 2. Se essa colpisce il personaggio che la deve imparare ma questi non possiede un Livello multiplo di 2 oppure sta equipaggiando un Oggetto che lo protegge dallo Status Vecchiaia, la tecnica non si attiverà e di conseguenza non verrà appresa.

Una volta soddisfatte tali condizioni, al termine dello scontro apparirà un messaggio che indicherà il nome del nuovo attacco imparato. Alla fine della battaglia, lo status del personaggio che lo doveva apprendere è irrilevante: anche nel caso in cui questi si trovi in status Ade, Pietra oppure Zombie, la tecnica risulterà ugualmente appresa.

Durante uno scontro è possibile imparare anche più tecniche inoltre, una volta apprese, esse diventeranno disponibili, a partire dalla battaglia successiva, per qualsiasi personaggio che equipaggi l'abilità !Blu. Questo comando si può utilizzare anche avendo subito lo Status Mutismo ma non sotto l'influsso dello Status Rana.

Alcuni mostri in possesso di Magie Blu non le utilizzeranno mai: per poterle imparare in queste occasioni, bisognerà usare su di loro il comando !Controlla e poi costringerli ad eseguirle. Altri nemici invece non possiedono abbastanza PM per lanciare tali Magie Blu: in questo caso bisogna soggiogarli tramite il comando !Controlla, poi usare su di loro un Etere ed infine costringerli ad eseguire la Magia Blu. In alcune situazioni, è possibile anche donare ai nemici lo Status Reflex, attendere che usino la tecnica su sè stessi in modo tale che, rimbalzando, colpisca i personaggi. Il comando !Libera non può essere sfruttato per imparare le Magie Blu anche se esse colpiscono effettivamente i personaggi.

Le Magie Blu sono:

- | | |
|---------------------|-------------------|
| - ??? | - Lanciafiamme |
| - 1.000 aghi | - Martello magico |
| - Aero | - Missile |
| - Aeroga | - Morte Liv.5 |
| - Aerora | - Poema minuscolo |
| - Antimaga Liv.4 | - Pugno goblin |
| - Artiglio letale | - Roulette |
| - Autodistruzione | - Rovina |
| - Coro dello stagno | - Scossa mentale |
| - Difesa totale | - Senza guardia |
| - Favilla oscura | - Trasfusione |
| - Flash | - Vampalia Liv.3 |
| - Flauto lunare | - Vampiro |
| - Fuori tempo | - Vecchiaia Liv.2 |
| - Idrorespiro | - Vento bianco |

Le seguenti tecniche possono essere utilizzate esclusivamente in battaglia.

----- !Blu ----
???

"???."

Il bersaglio viene colpito da semplici attacchi. La tecnica causa danni magici non elementali pari alla differenza tra i PV massimi ed i PV attuali dell'eroe: meno PV attuali si possiedono, più aumenta la quantità di danni inflitta.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 3	Bersaglio	• singolo
PM richiesti	• 3	Efficacia	• --
Potenza	• --	Reflex	• no
Precisione	• 99%		

NEMICI DAI QUALI APPRENDERLA

Archeodemone 1	
Archeodemone 2	
Azulmagia 1	
Azulmagia 2	
Behemoth	(solo !Controlla)
Bestia kuza 1	(anche !Controlla)
Bestia kuza 2	
Gelatina di pesce	(solo !Controlla + Etere)
Nakk selvaggio	
Re Behemoth	(solo !Controlla)
Samurai oscuro	(solo !Controlla + Etere)
Testa meccanica	(solo !Controlla)
Tirannosauro 1	

Tirannosauro 2

----- !Blu -----

1.000 AGHI

"Infligge 1.000 punti di danno a un nemico."

Il bersaglio viene colpito da una raffica di aculei. La tecnica causa 1.000 PV di danno fisico.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 3	Bersaglio	• singolo
PM richiesti	• 25	Efficacia	• --
Potenza	• --	Reflex	• no
Precisione	• 100%		

NEMICI DAI QUALI APPRENDERLA

Cactus	(solo !Controlla)
Lamia	(solo !Controlla)
Lamia regina	
Lemure	(solo !Controlla)
Mykale	(solo !Controlla)
Porcospino	(solo !Controlla + Etere)

----- !Blu -----

AERO

"Infligge danno d'aria."

Il bersaglio viene colpito da cinque piccoli tornadi. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Aria.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 3	Bersaglio	• variabile
PM richiesti	• 4	Efficacia	• divisa
Potenza	• 20	Reflex	• si
Precisione	• 100%		

NEMICI DAI QUALI APPRENDERLA

Conquistatore	(solo !Controlla)
Gigante	
Magissa 1	
Mykale	
Wynd alato	(anche !Controlla)

----- !Blu -----

AEROGA

"Infligge danno d'aria."

Il bersaglio viene colpito da tre colonne di scintille oscillanti. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Aria.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
-----------	--	-----------	--

Livello	• 3	Bersaglio	• variabile
PM richiesti	• 24	Efficacia	• divisa
Potenza	• 140	Reflex	• si
Precisione	• 100%		

NEMICI DAI QUALI APPRENDERLA

Baldander	(anche !Controlla)
Cristallo 4	
Cristallo 8	
Dolcezza	(solo !Controlla)
Drago magico	
Elementale oscuro 1	
Elementale oscuro 2	
Elementale oscuro 3	
Elementale oscuro 4	
Enuo 1 - Corpo	
Gigante d'olmo	(anche !Controlla)
Gigante verde 2	(solo !Controlla)
Magissa 2	
Neo Exdeath - Scheletri	
Sole maligno 2	

----- !Blu ----

AERORA

"Infligge danno d'aria."

Il bersaglio viene colpito da un piccolo tornado, seguito da una sfera rotante.
La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Aria.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 3	Bersaglio	• variabile
PM richiesti	• 10	Efficacia	• divisa
Potenza	• 50	Reflex	• si
Precisione	• 100%		

NEMICI DAI QUALI APPRENDERLA

Azulmagia 1	
Azulmagia 2	
Enkidu	
Galabudino	(solo !Controlla)
Gigante	(anche !Controlla)
Gilgamesh Umano 2	
Pagina 32	(anche !Controlla)
Rapitore Verde 2	
Sole maligno 1	(anche !Controlla)

----- !Blu ----

ANTIMAGA LIV.4

"Colpisce i bersagli il cui livello è un multiplo di 4."

Il bersaglio viene colpito da una grande sfera oscura che contiene fulmini.
La tecnica causa danni magici pari ai 7/8 dei PV attuali del nemico, ma solo se quest'ultimo possiede un Livello multiplo di 4.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 3	Bersaglio	• multiplo
PM richiesti	• 9	Efficacia	• costante
Potenza	• --	Reflex	• si
Precisione	• 100%		

NEMICI DAI QUALI APPRENDERLA

Azulmagia 1
Azulmagia 2
Controlla-livello (anche !Controlla)
Enuo 2
Esecutore (anche !Controlla)
Ghidra 1
Schermo scherzo

----- !Blu ----

ARTIGLIO LETALE

"Riduce un nemico in fin di vita. Paralizza."

Il bersaglio viene circondato da una spirale grigia. La tecnica infligge lo Status Critico e lo Status Paralisi.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 3	Bersaglio	• singolo
PM richiesti	• 21	Efficacia	• --
Potenza	• --	Reflex	• no
Precisione	• 66%		

NEMICI DAI QUALI APPRENDERLA

Animofago
Artiglio di ferro (anche !Controlla)
Artiglio letale
Azulmagia 1
Azulmagia 2
Gilgamesh Umano 3
Objet d'Art (solo !Controlla + Etere)
Strapparer (solo !Controlla)
Treant

----- !Blu ----

AUTODISTRUZIONE

"Il mago si sacrifica per infliggere danni pesantissimi a un nemico."

Il personaggio ed il bersaglio vengono colpiti da un'esplosione. La tecnica causa danni fisici non elementali pari alla quantità di PV attuali dell'eroe, il quale però perde la vita.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 3	Bersaglio	• singolo
PM richiesti	• 1	Efficacia	• --
Potenza	• --	Reflex	• no
Precisione	• 100%		

NEMICI DAI QUALI APPRENDERLA

Elementale oscuro 4
Granad (anche !Controlla)
Meccanotrappola
Piros (anche !Controlla)
Prototipo (solo !Controlla)
Purobolos 1 (anche !Controlla)
Purobolos 2 (anche !Controlla)
Sconosciuto - Organo 2 (solo !Controlla)

----- !Blu -----

CORO DELLO STAGNO

"Trasforma un bersaglio in una rana."

Il bersaglio viene colpito da una serie di note musicali verdi. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale riduce notevolmente il parametro Attacco del mostro e ne azzerà i parametri Difesa e Difesa magica.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 3	Bersaglio	• singolo
PM richiesti	• 5	Efficacia	• --
Potenza	• --	Reflex	• no
Precisione	• 66%		

NEMICI DAI QUALI APPRENDERLA

Archeorana (anche !Controlla)
Azulmagia 1
Azulmagia 2
Enuo 1 - Mano destra
Farfarello
Gilgamesh Umano 4
Kornago (anche !Controlla)
Lemure (anche !Controlla)
Rana elfica 1 (anche !Controlla)
Rana elfica 2
Vilia (solo !Controlla)

----- !Blu -----

DIFESA TOTALE

"Lancia Egida, Bozzolo e Levitazione su tutti gli alleati."

Il bersaglio viene circondato da due lame di energia e da scintille gialle. La tecnica dona a tutto il gruppo gli status Bozzolo, Egida e Levitazione.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 3	Bersaglio	• multiplo
PM richiesti	• 72	Efficacia	• --
Potenza	• --	Reflex	• si
Precisione	• 100%		

NEMICI DAI QUALI APPRENDERLA

Azulmagia 1 (solo con Status Reflex)
Azulmagia 2 (solo con Status Reflex)
Corazzata (solo con Status Reflex)
Neo Shinryu (solo con Status Reflex)

Razza (solo !Controlla)
Shinryu (solo con Status Reflex)

----- !Blu ----

FAVILLA OSCURA

"Dimezza il livello del bersaglio."

Il bersaglio viene colpito da una serie di lame di energia nere. La tecnica dimezza il Livello del nemico: ciò causa l'aumento della quantità di danni subita e la rispettiva diminuzione della quantità di danni inflitta. Nel caso in cui il risultato del dimezzamento sia un numero decimale, esso viene approssimato per difetto. L'effetto della Favilla oscura è cumulabile, quindi è possibile dimezzare ulteriormente e più volte il Livello del bersaglio.

La tecnica può essere utilizzata per rendere il nemico vulnerabile ad altre Magie Blu che coinvolgono il suo Livello. Ad esempio, un mostro di Livello 51 non può essere colpito dalla magia blu Morte Liv.5, poichè il suo Livello non è un multiplo di 5. Usando su di lui la Favilla oscura, il suo Livello verrà dimezzato ed approssimato per difetto, divenendo così di Livello 25: ora il nemico è diventato vulnerabile alla magia blu Morte Liv.5 e con essa lo si può eliminare all'istante.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 3	Bersaglio	• singolo
PM richiesti	• 27	Efficacia	• --
Potenza	• --	Reflex	• si
Precisione	• 66%		

NEMICI DAI QUALI APPRENDERLA

Ade
Azulmagia 1
Azulmagia 2
Druido (solo !Controlla)
Fiamma nera (anche !Controlla)
Ombra (solo !Controlla + Etere)
Strapparer
Ushabti (solo con Etere)

----- !Blu ----

FLASH

"Causa Cecità a tutti i nemici."

Lo schermo brilla di bianco per alcuni istanti. La tecnica infligge lo Status Cecità, il quale aumenta le probabilità che i successivi attacchi fisici del mostro manchino il bersaglio.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 3	Bersaglio	• multiplo
PM richiesti	• 7	Efficacia	• costante
Potenza	• --	Reflex	• no
Precisione	• 75%		

NEMICI DAI QUALI APPRENDERLA

Azulmagia 1

Azulmagia 2
Gilgamesh Umano 4
Necrofobo 1
Necrofobo 2
Neon (anche !Controlla)
Orukat (solo !Controlla + Etere)
Parthenope (solo !Controlla)
Ramuh 1
Spirito di polvere 1 (anche !Controlla)
Spirito di polvere 2
Testa di pietra (solo !Controlla + Etere)
Viso di pietra (solo !Controlla)

----- !Blu ----

FLAUTO LUNARE

"Causa lo stato Furia a tutti gli alleati."

Il bersaglio viene colpito da una serie di note musicali gialli. La tecnica infligge a tutto il gruppo lo Status Furia, che aumenta del 50% la potenza offensiva dei personaggi, i quali potranno eseguire solo il semplice attacco fisico.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 3	Bersaglio	• multiplo
PM richiesti	• 3	Efficacia	• --
Potenza	• --	Reflex	• no
Precisione	• 100%		

NEMICI DAI QUALI APPRENDERLA

Jackanapes 1
Jackanapes 2
Jackanapes 3
Mykale (anche !Controlla)
Pagina 256

----- !Blu ----

FUORI TEMPO

"Addormenta e fa invecchiare un nemico."

Sul bersaglio compare un orologio che ruota molto rapidamente. La tecnica infligge ad un nemico lo Status Sonno e lo Status Vecchiaia.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 3	Bersaglio	• singolo
PM richiesti	• 9	Efficacia	• --
Potenza	• --	Reflex	• no
Precisione	• 90%		

NEMICI DAI QUALI APPRENDERLA

Azulmagia 1
Azulmagia 2
Dolcezza (solo !Controlla)
Gilgamesh Umano 4
Viaggiatore (anche !Controlla)

----- !Blu -----

IDRORESPIRO

"Crea delle bolle che avvolgono e danneggiano tutti i nemici."

Il bersaglio viene colpito da una serie di bolle di sapone. La tecnica causa danni magici non elementali: essi sono otto volte maggiori se i nemici colpiti sono di tipo Deserto.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 3	Bersaglio	• multiplo
PM richiesti	• 38	Efficacia	• costante
Potenza	• 75	Reflex	• no
Precisione	• 100%		

NEMICI DAI QUALI APPRENDERLA

Bahamut
Chimera dhorme 1 (anche !Controlla)
Chimera dhorme 2 (anche !Controlla)
Cristallo 3
Cristallo 7
Enuo 1 - Corpo
Gogo il mimo
Idrogel (solo !Controlla)
Leviatano
Manticora 1
Manticora 2

----- !Blu -----

LANCIAFIAMME

"Avvolge un nemico nelle fiamme."

Il bersaglio viene colpito da una serie di fiammate. La tecnica causa danni magici di Elemento Fuoco.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 3	Bersaglio	• singolo
PM richiesti	• 5	Efficacia	• --
Potenza	• 50	Reflex	• no
Precisione	• 100%		

NEMICI DAI QUALI APPRENDERLA

Azulmagia 1
Azulmagia 2
Drago violaceo (anche !Controlla)
Gran dragone
Lanciafiamme
Omega 1
Omega 2
Omega Mk.II 1
Omega Mk.II 2
Omega Mk.II 3
Prototipo
Psicoflagello (solo !Controlla)

Testa meccanica
Tritone 1
Tritone 2

----- !Blu -----

MARTELLLO MAGICO

"Dimezza i PM del bersaglio."

Il bersaglio viene colpito da un martello. La tecnica dimezza i PM attuali del nemico.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 3	Bersaglio	• singolo
PM richiesti	• 3	Efficacia	• --
Potenza	• --	Reflex	• no
Precisione	• 75%		

NEMICI DAI QUALI APPRENDERLA

Apanda 1
Apanda 2
Byblos 1
Byblos 2
Drippy (anche !Controlla)
Oiseaurare 2 (solo !Controlla)

----- !Blu -----

MISSILE

"Riduce i PV di un nemico a un quarto del totale."

Il bersaglio viene colpito da un missile. La tecnica causa danni magici pari ai 3/4 dei PV attuali del nemico.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 3	Bersaglio	• singolo
PM richiesti	• 7	Efficacia	• --
Potenza	• --	Reflex	• no
Precisione	• 75%		

NEMICI DAI QUALI APPRENDERLA

Azulmagia 1
Azulmagia 2
Cannone laser 2
Enkidu
Gilgamesh Umano 3
Lanciarazzi
Lanciatore centrale 2
Lanciatore superiore 2
Meccanotrappola (solo !Controlla)
Prototipo (anche !Controlla)
Testa meccanica

----- !Blu -----

MORTE LIV.5

"Colpisce i bersagli il cui livello è un multiplo di 5."

Il bersaglio viene sovrastato da un grosso teschio umano. La tecnica infligge lo Status Ade, il quale elimina il mostro istantaneamente, ma solo se quest'ultimo possiede un Livello multiplo di 5.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 3	Bersaglio	• multiplo
PM richiesti	• 22	Efficacia	• costante
Potenza	• --	Reflex	• si
Precisione	• 100%		

NEMICI DAI QUALI APPRENDERLA

Azulmagia 1
Azulmagia 2
Controlla-livello (anche !Controlla)
Enuo 2
Esecutore
Pagina 64 (anche !Controlla)
Schermo scherzo (solo !Controlla)

----- !Blu -----

POEMA MINUSCOLO

"Rimpicciolisce un nemico."

Il bersaglio viene colpito da una serie di note musicali gialle. La tecnica infligge lo Status Mini, il quale riduce notevolmente il parametro Attacco del mostro e ne azzerà il parametro Difesa.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 3	Bersaglio	• singolo
PM richiesti	• 5	Efficacia	• --
Potenza	• --	Reflex	• no
Precisione	• 66%		

NEMICI DAI QUALI APPRENDERLA

Azulmagia 1
Azulmagia 2
Dolcezza (anche !Controlla)
Farfarello
Gilgamesh Umano 4
Minimago
Mykale (solo !Controlla)
Vilia (solo !Controlla)

----- !Blu -----

PUGNO GOBLIN

"Attacca un nemico con la forza di un goblin."

Il bersaglio viene colpito da semplici attacchi. La tecnica causa danni fisici non elementari, ignora la penalità della seconda fila e le eventuali proprietà speciali dell'Arma impugnata inoltre, se il Livello del bersaglio colpito è lo stesso di quello del personaggio, i danni inflitti sono otto volte maggiori.

Il Pugno goblin viene ulteriormente potenziato se si utilizza un Infuso di Forza.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 3	Bersaglio	• singolo
PM richiesti	• 0	Efficacia	• --
Potenza	• --	Reflex	• no
Precisione	• 100%		

NEMICI DAI QUALI APPRENDERLA

Azulmagia 1	
Azulmagia 2	
Gilgamesh Umano 2	
Goblin 2	(anche !Controlla)
Goblin nero	(anche !Controlla)
Lestofante	
Nix	(solo !Controlla)
Sahagin	(solo !Controlla)

----- !Blu ----

ROULETTE

"Mette KO un bersaglio a caso."

Una volta selezionata questa tecnica, il cursore scorrerà rapidamente e di continuo tutti i bersagli possibili, tra mostri e personaggi. Premendo di nuovo il pulsante A, il cursore si fermerà e la tecnica infliggerà lo Status Ade al nemico oppure al personaggio attualmente indicato, eliminandolo all'istante. I mostri di tipo Non-morto sono immuni alla Roulette.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 3	Bersaglio	• singolo
PM richiesti	• 1	Efficacia	• --
Potenza	• --	Reflex	• no
Precisione	• 99%		

NEMICI DAI QUALI APPRENDERLA

Ade	
Azulmagia 1	
Azulmagia 2	
Parthenope	
Pericolo mortale	
Shinryu	

----- !Blu ----

ROVINA

"Lancia una maledizione che causa la morte del nemico in 30 secondi."

Il bersaglio è colpito da quattro fiammelle viola e da lui emerge uno spirito armato di falce. La tecnica infligge lo Status Sentenza, in grado di provocare con il passare del tempo lo Status Ade al nemico. I mostri eliminati usando la Rovina tuttavia non rilasciano nè Punti Esperienza, nè Guil, nè Oggetti.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
-----------	--	-----------	--

Livello • 3 Bersaglio • singolo
PM richiesti • 10 Efficacia • --
Potenza • -- Reflex • no
Precisione • 100%

NEMICI DAI QUALI APPRENDERLA

Ade
Azulmagia 1
Azulmagia 2
Exdeath - Cavaliere 2
Exdeath - Luna
Il dannato (solo !Controlla + Etere)
Neo Shinryu
Sconosciuto - Scheletri (anche !Controlla)

----- !Blu ----

SCOSSA MENTALE

"Attacco un nemico e infligge gli stati Paralisi e Piaga."

Lo schermo brilla di bianco per alcuni istanti. La tecnica causa danni magici non elementali inoltre infligge lo Status Paralisi e lo Status Piaga.

PARAMETRI PROPRIETÀ
Livello • 3 Bersaglio • singolo
PM richiesti • 6 Efficacia • --
Potenza • 80 Reflex • si
Precisione • 100%

NEMICI DAI QUALI APPRENDERLA

Azulmagia 1
Azulmagia 2
Bitania 1
Bitania 3
Psicoflagello (anche !Controlla)
Wendigo 1
Wendigo 2

----- !Blu ----

SENZA GUARDIA

"Riduce la difesa del bersaglio."

Il bersaglio viene colpito da una serie di lame di energia viola. La tecnica dimezza il valore dei parametri Difesa e Difesa magica del nemico.

PARAMETRI PROPRIETÀ
Livello • 3 Bersaglio • singolo
PM richiesti • 19 Efficacia • --
Potenza • -- Reflex • si
Precisione • 80%

NEMICI DAI QUALI APPRENDERLA

Azulmagia 1
Azulmagia 2
Drago magico

Gigante verde 1
Gigante verde 2
Guardiano
Il dannato (solo !Controlla + Etere)
Ombra (solo !Controlla + Etere)
Pagina 256 (solo !Controlla)
Ushabti (solo con Etere)

----- !Blu ----

TRASFUSIONE

"Il mago si sacrifica per ripristinare tutti i PM e PV di un alleato."

Lo schermo brilla di bianco per alcuni istanti. La tecnica ripristina tutti i PV ed i PM di un alleato, sacrificando però la vita del personaggio che ha lanciato questa Magia Blu.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 3	Bersaglio	• singolo
PM richiesti	• 13	Efficacia	• --
Potenza	• --	Reflex	• no
Precisione	• 100%		

NEMICI DAI QUALI APPRENDERLA

Birostris	(solo !Controlla)
Calcruthl	(solo !Controlla)
Drago di mithril	(solo !Controlla)
Manta cornuta	(solo !Controlla)
Orbe	(solo !Controlla)
Sconosciuto - Creatura	(solo !Controlla)

----- !Blu ----

VAMPALIA LIV.3

"Colpisce i bersagli il cui livello è un multiplo di 3."

Il bersaglio viene colpito da una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali, ma solo se il nemico possiede un Livello multiplo di 3.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 3	Bersaglio	• multiplo
PM richiesti	• 18	Efficacia	• costante
Potenza	• 254	Reflex	• si
Precisione	• 100%		

NEMICI DAI QUALI APPRENDERLA

Archeosauro	(solo !Controlla)
Controlla-livello	
Drago rosso 1	(solo !Controlla)
Enuo 2	
Esecutore	(anche !Controlla)
Exdeath - Cavaliere 2	
Scavatore 2	
Shinryu	

VAMPIRO

"Assorbe i PV di un nemico."

Il bersaglio viene colpito da una serie di sfere arancioni che poi vengono assorbite da chi ha scagliato la magia. La tecnica sottrae al nemico una quantità di PV pari alla differenza tra i PV massimi ed i PV attuali del personaggio e li dona a quest'ultimo: meno PV si possiedono, maggiore è la quantità assorbita. Usando questa Magia Blu contro un mostro di tipo Non-morto, sarà quest'ultimo invece ad assorbire i PV del personaggio.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 3	Bersaglio	• singolo
PM richiesti	• 2	Efficacia	• --
Potenza	• --	Reflex	• no
Precisione	• 100%		

NEMICI DAI QUALI APPRENDERLA

Achelone	(solo !Controlla + Etere)
Aspic oscuro	(anche !Controlla)
Dechirer	(solo !Controlla + Etere)
Drago zombie 2	
Emobudino	(anche !Controlla)
Enkidu	
Mercustrello	(anche !Controlla)
Ombra	(solo !Controlla + Etere)
Pipistrello viola	(anche !Controlla)
Pitone	(solo con Etere)
Rapitore Verde 1	

VECCHIAIA LIV.2

"Colpisce i bersagli il cui livello è un multiplo di 2."

Il bersaglio viene colpito da fumi gialli. La tecnica infligge lo Status Vecchiaia, il quale diminuisce gradualmente i parametri Livello ed Agilità del mostro, ma solo se quest'ultimo possiede un Livello multiplo di 2.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 3	Bersaglio	• multiplo
PM richiesti	• 11	Efficacia	• costante
Potenza	• --	Reflex	• si
Precisione	• 100%		

NEMICI DAI QUALI APPRENDERLA

Azulmagia 1	
Azulmagia 2	
Controlla-livello	(anche !Controlla)
Drago magico	(anche !Controlla)
Esecutore	(anche !Controlla)
Schermo scherzo	(solo !Controlla)
Shinryu	

VENTO BIANCO

"Ripristina i PV del gruppo di un valore pari ai PV attuali del mago."

Il bersaglio viene colpito da cinque piccoli tornadi. La tecnica ripristina ad ogni membro del gruppo una quantità di PV pari ai PV attuali del personaggio che ha utilizzato questa Magia Blu: più PV si possiedono, maggiore è la quantità ripristinata ad ogni alleato.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 3	Bersaglio	• multiplo
PM richiesti	• 28	Efficacia	• costante
Potenza	• --	Reflex	• no
Precisione	• 100%		

NEMICI DAI QUALI APPRENDERLA

Elementale oscuro 1	(solo !Controlla)
Elementale oscuro 2	(solo !Controlla)
Elementale oscuro 3	(solo !Controlla)
Fiamma bianca	(solo !Controlla)
Lepre infernale	(solo !Controlla)
Sole maligno 1	(solo !Controlla)

.....

+-----+
 | ELENCO DEI MOSTRI |
 +-----+

Nella lista sottostante sono indicati tutti i mostri da cui imparare le varie Magie Blu, con le rispettive tecniche da apprendere.

ACHELONE	IDROGEL
.Vampiro	.Idrorespiro
ADE	IL DANNATO
.Favilla oscura	.Rovina
.Roulette	.Senza guardia
.Rovina	
ANIMOFAGO	JACKANAPES 1
.Artiglio letale	.Flauto lunare
APANDA 1	JACKANAPES 2
.Martello magico	.Flauto lunare
APANDA 2	JACKANAPES 3
.Martello magico	.Flauto lunare
ARCHEODEMONE 1	KORNAGO
.???	.Coro dello stagno
ARCHEODEMONE 2	LAMIA
.???	.1.000 aghi
ARCHEORANA	LAMIA REGINA
.Coro dello stagno	.1.000 aghi

ARCHEOSAURO
.Vampalia Liv.3

ARTIGLIO DI FERRO
.Artiglio letale

ARTIGLIO LETALE
.Artiglio letale

ASPIC OSCURO
.Vampiro

AZULMAGIA 1
.???
.Aerora
.Antimaga Liv.4
.Artiglio letale
.Coro dello stagno
.Difesa totale
.Favilla oscura
.Flash
.Fuori tempo
.Lanciafiamme
.Missile
.Morte Liv.5
.Poema minuscolo
.Pugno goblin
.Roulette
.Rovina
.Scossa mentale
.Senza guardia
.Vecchiaia Liv.2

AZULMAGIA 2
.???
.Aerora
.Antimaga Liv.4
.Artiglio letale
.Coro dello stagno
.Difesa totale
.Favilla oscura
.Flash
.Fuori tempo
.Lanciafiamme
.Missile
.Morte Liv.5
.Poema minuscolo
.Pugno goblin
.Roulette
.Rovina
.Scossa mentale
.Senza guardia
.Vecchiaia Liv.2

BAHAMUT
.Idrorespiro

BALDANDER
.Aeroga

LANCIAFIAMME
.Lanciafiamme

LANCIARAZZI
.Missile

LANCIATORE CENTRALE 2
.Flash
.Missile

LANCIATORE SUPERIORE 2
.Missile

LEMURE
.1.000 aghi
.Coro dello stagno

LEPRE INFERNALE
.Vento bianco

LESTOFANTE
.Pugno goblin

LEVIATANO
.Idrorespiro

MAGISSA 1
.Aero

MAGISSA 2
.Aeroga

MANTA CORNUTA
.Trasfusione

MANTICORA 1
.Idrorespiro

MANTICORA 2
.Idrorespiro

MECCANOTRAPPOLA
.Autodistruzione
.Missile

MERCUSTRELLO
.Vampiro

MINIMAGO
.Poema minuscolo

MYKALE
.1.000 aghi
.Aero
.Flauto lunare
.Poema minuscolo

NAKK SELVAGGIO
.???

BEHEMOTH	NECROFOBO 1
.???	.Flash
BESTIA KUZA 1	NECROFOBO 2
.???	.Flash
BESTIA KUZA 2	NEO EXDEATH - SCHELETRI
.???	.Aeroga
BIROSTRIS	NEO SHINRYU
.Trasfusione	.Difesa totale
	.Rovina
BITANIA 1	NEON
.Scossa mentale	.Flash
BITANIA 3	NIX
.Scossa mentale	.Pugno goblin
BYBLOS 1	OBJET D'ART
.Martello magico	.Artiglio letale
BYBLOS 2	OISEAURARE 2
.Martello magico	.Martello magico
CACTUS	OMBRA
.1.000 aghi	.Favilla oscura
CALCRUTHL	.Senza guardia
.Trasfusione	.Vampiro
CANNONE LASER 2	OMEGA 1
.Missile	.Lanciafiamme
CHIMERA DHORME 1	OMEGA 2
.Idrorespiro	.Lanciafiamme
CHIMERA DHORME 2	OMEGA MK.II 1
.Idrorespiro	.Lanciafiamme
CONQUISTATORE	OMEGA MK.II 2
.Aero	.Lanciafiamme
CONTROLLA-LIVELLO	OMEGA MK.II 3
.Antimaga Liv.4	.Lanciafiamme
.Morte Liv.5	ORBE
.Vampalia Liv.3	.Trasfusione
.Vecchiaia Liv.2	
CORAZZATA	ORUKAT
.Difesa totale	.Flash
CRISTALLO 3	PAGINA 32
.Idrorespiro	.Aerora
CRISTALLO 4	PAGINA 64
.Aeroga	.Morte Liv.5
CRISTALLO 7	PAGINA 256
.Idrorespiro	.Flauto lunare
	.Senza guardia

CRISTALLO 8	PARTHENOPE
.Aeroga	.Flash
	.Roulette
DECHIRER	
.Vampiro	PERICOLO MORTALE
	.Roulette
DOLCEZZA	
.Aeroga	PIPISTRELLO VIOLA
.Fuori tempo	.Vampiro
.Poema minuscolo	
DRAGO DI MITHRIL	PIROS
.Trasfusione	.Autodistruzione
DRAGO MAGICO	PITONE
.Aeroga	.Vampiro
.Senza guardia	
.Vecchiaia Liv.2	PORCOSPINO
	.1.000 aghi
DRAGO ROSSO 1	
.Vampalia Liv.3	PROTOTIPO
	.Autodistruzione
DRAGO VIOLACEO	.Lanciafiamme
.Lanciafiamme	.Missile
DRAGO ZOMBIE 2	PSICOFLAGELLO
.Vampiro	.Lanciafiamme
	.Scossa mentale
DRIPPY	
.Martello magico	PUROBOLOS 1
	.Autodistruzione
DRUIDO	
.Favilla oscura	PUROBOLOS 2
	.Autodistruzione
ELEMENTALE OSCURO 1	
.Aeroga	RAMUH 1
.Vento bianco	.Flash
ELEMENTALE OSCURO 2	RANA ELFICA 1
.Aeroga	.Coro dello stagno
.Vento bianco	
	RANA ELFICA 2
ELEMENTALE OSCURO 3	.Coro dello stagno
.Aeroga	
.Vento bianco	RAPITORE VERDE 1
	.Vampiro
ELEMENTALE OSCURO 4	
.Aeroga	RAPITORE VERDE 2
.Autodistruzione	.Aerora
EMOBUDINO	RAZZA
.Vampiro	.Difesa totale
ENKIDU	RE BEHEMOTH
.Aerora	.???
.Missile	
.Vampiro	SAHAGIN
	.Pugno goblin
ENUO 1 - CORPO	
	SAMURAI OSCURO

.Aeroga
.Idrorespiro
ENUO 1 - MANO DESTRA
.Coro dello stagno
ENUO 2
.Antimaga Liv.4
.Morte Liv.5
.Vampalia Liv.3
ESECUTORE
.Antimaga Liv.4
.Morte Liv.5
.Vampalia Liv.3
.Vecchiaia Liv.2
EXDEATH - CAVALIERE 2
.Rovina
.Vampalia Liv.3
EXDEATH - LUNA
.Rovina
FARFARELLO
.Coro dello stagno
.Poema minuscolo
FIAMMA BIANCA
.Vento bianco
FIAMMA NERA
.Favilla oscura
GALABUDINO
.Aerora
GELATINA DI PESCE
.???
GHIDRA 1
.Antimaga Liv.4
GIGANTE
.Aero
.Aerora
GIGANTE D'OLMO
.Aeroga
GIGANTE VERDE 1
.Senza guardia
GIGANTE VERDE 2
.Aeroga
.Senza guardia
GILGAMESH UMANO 2
.Aerora
.Pugno goblin

.???
SCAVATORE 2
.Vampalia Liv.3
SCHERMO SCHERZO
.Antimaga Liv.4
.Morte Liv.5
.Vecchiaia Liv.2
SCONOSCIUTO - CREATURA
.Trasfusione
SCONOSCIUTO - ORGANO 2
.Autodistruzione
SCONOSCIUTO - SCHELETRI
.Rovina
SHINRYU
.Difesa totale
.Roulette
.Vampalia Liv.3
.Vecchiaia Liv.2
SOLE MALIGNO 1
.Aerora
.Vento bianco
SOLE MALIGNO 2
.Aeroga
SPIRITO DI POLVERE 1
.Flash
SPIRITO DI POLVERE 2
.Flash
STRAPPARER
.Artiglio letale
.Favilla oscura
TESTA DI PIETRA
.Flash
TESTA MECCANICA
.???
.Lanciafiamme
.Missile
TIRANNOSAURO 1
.???
TIRANNOSAURO 2
.???
TREAT
.Artiglio letale
TRITONE 1

GILGAMESH UMANO 3	.Lanciafiamme
.Artiglio letale	TRITONE 2
.Missile	.Lanciafiamme
GILGAMESH UMANO 4	USHABTI
.Coro dello stagno	.Favilla oscura
.Flash	.Senza guardia
.Fuori tempo	
.Poema minuscolo	VIAGGIATORE
	.Fuori tempo
GOBLIN 2	
.Pugno goblin	VILIA
	.Coro dello stagno
GOBLIN NERO	.Poema minuscolo
.Pugno goblin	
GOGO IL MIMO	VISO DI PIETRA
.Idrorespiro	.Flash
GRAN DRAGONE	WENDIGO 1
.Lanciafiamme	.Scossa mentale
GRANAD	WENDIGO 2
.Autodistruzione	.Scossa mentale
GUARDIANO	WYND ALATO
.Senza guardia	.Aero

=====

TECNICHE DEL !CANTO

[@06CA]

=====

Il personaggio sfrutta le sue abilità musicali in battaglia per infliggere status negativi ai nemici oppure per potenziare tutto il resto del gruppo, senza però consumare PM. Di norma, una volta ottenuto il lavoro Bardo, non si possiederà alcuna Canzone, le quali dovranno essere imparate soddisfacendo determinate condizioni; tuttavia esse si potranno ottenere anche prima degli eventi della Foresta dei chocobo neri, rimanendo però inutilizzabili sino ad allora. Dopo aver imparato una Canzone, essa sarà disponibile per tutti i personaggi per l'intera durata dell'avventura. Questo comando non può essere eseguito se l'eroe si trova in Status Mutismo oppure in Status Rana.

Le Canzoni sono:

- Aria di malia
- Canto eroico
- Dolce ballata
- Etude forte
- Marcia potente
- Melodia celere
- Peana del mana
- Requiem

Le seguenti tecniche possono essere utilizzate esclusivamente in battaglia.

----- !Canto -----

ARIA DI MALIA

"Confonde tutti i nemici."

Il personaggio emette una serie di note musicali rosa. La tecnica infligge a tutti i nemici lo Status Confusione, il quale obbliga i mostri ad attaccare i loro alleati oppure a curare gli eroi.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 3	Bersaglio	• multiplo
PM richiesti	• --	Efficacia	• costante
Potenza	• --	Reflex	• no
Precisione	• 99%		

COME SI OTTIENE

MN1 • [LX.aD] • Lix - Casa di Bartz
all'interno della stanza, recarsi nella zona superiore ed esaminare il carillon rosa: al termine del filmato, rivolgersi al bardo per imparare la Canzone. Bisogna ottenere l'Aria di malia prima di recarsi nel Mondo 2; in caso contrario non sarà più possibile impararla neanche nel Mondo 3.

----- !Canto ----
CANTO EROICO

"Aumenta tutte le caratteristiche finchè viene suonata."

Il personaggio emette una serie di note musicali celesti. La tecnica incrementa con il passare dei turni il Livello di tutti gli alleati, sino a raggiungere il limite massimo di 99 unità. Tale crescita: incrementa la quantità di danni inflitta, diminuisce la quantità di danni subita ma non modifica i PV ed i PM massimi degli alleati. Il Canto eroico tuttavia impedisce al personaggio di svolgere qualsiasi altra azione e rimane attiva sino a quando quest'ultimo non subisce danni.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 3	Bersaglio	• multiplo
PM richiesti	• --	Efficacia	• costante
Potenza	• --	Reflex	• no
Precisione	• 100%		

COME SI OTTIENE

MN3 • [ML.aC] • Mezzaluna - Casa del bardo
dopo aver suonato gli otto pianoforti sparsi per i vari Mondi, recarsi in questa stanza, suonare il pianoforte presente e parlare con il Bardo per imparare automaticamente la Canzone. Gli strumenti possono essere suonati in qualsiasi ordine, ad eccezione di quello che si trova nel Paese fantasma, il quale diventa accessibile solo dopo aver usato gli altri sette. Se non sono stati suonati nei Mondi 1 e 2, tutti i pianoforti possono essere ritrovati nel Mondo 3.

Essi sono situati in:

[CR.aG] • Carwen ----- Taverna
[JA.aD] • Jakol ----- Taverna
[KA.aD] • Karnak ----- Taverna
[LE.aD] • Legor ----- Taverna
[ML.aC] • Mezzaluna ----- Casa del bardo
[MU.aB] • Muur ----- Taverna
[PF.aL] • Paese fantasma - 1S
[TU.aD] • Tule ----- Taverna

----- !Canto -----

DOLCE BALLATA

"Blocca tutti i nemici per un momento."

Il personaggio emette una serie di note musicali porpora. La tecnica infligge a tutti i nemici lo Status Stop, il quale impedisce per diversi secondi ai mostri di svolgere qualsiasi azione.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 3	Bersaglio	• multiplo
PM richiesti	• --	Efficacia	• costante
Potenza	• --	Reflex	• no
Precisione	• 99%		

COME SI OTTIENE

MN1 • [IS.aA] • Istoria - Piazza principale
una volta giunti nella località, recarsi nella zona di nord est, all'interno del recinto delle pecore e, presso il lato sinistro, si troverà una pecora immobile. Posizionarsi dietro di essa ed esaminarla: l'animale colpirà il personaggio, facendolo atterrare dall'altro lato della staccionata. Da qui, andare verso l'alto e rivolgersi al bardo per imparare la Canzone.
Bisogna ottenere la Dolce ballata prima di recarsi nel Mondo 2; in caso contrario non sarà più possibile impararla neanche nel Mondo 3.

----- !Canto -----

ETUDE FORTE

"Aumenta la forza del gruppo finchè viene suonata."

Il personaggio emette una serie di note musicali rosse. La tecnica incrementa con il passare dei turni il valore del parametro Forza di tutti gli alleati, sino a raggiungere il limite massimo di 99 unità. L'Etude forte tuttavia impedisce al personaggio di svolgere qualsiasi altra azione e rimane attiva sino a quando quest'ultimo non subisce danni.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 3	Bersaglio	• multiplo
PM richiesti	• --	Efficacia	• costante
Potenza	• --	Reflex	• no
Precisione	• 100%		

COME SI OTTIENE

MN3 • [ML.aC] • Mezzaluna - Casa del bardo
dopo aver suonato i sette pianoforte sparsi per i vari Mondi, recarsi in questa stanza, suonare il pianoforte presente e parlare con il bardo per imparare automaticamente la Canzone. Gli strumenti possono essere suonati in qualsiasi ordine e, se non sono stati usati nei Mondi 1 e 2, possono essere ritrovati tutti nel Mondo 3.

Essi sono situati in:

[CR.aG] • Carwen ---- Taverna
[JA.aD] • Jakol ----- Taverna
[KA.aD] • Karnak ---- Taverna

[LE.aD] • Legor ----- Taverna
[ML.aC] • Mezzaluna - Casa del bardo
[MU.aB] • Muur ----- Taverna
[TU.aD] • Tule ----- Taverna

----- !Canto ---

MARCIA POTENTE

"Lancia Rigene su tutto il gruppo."

Il personaggio emette una serie di note musicali arancioni. La tecnica dona a tutto il gruppo lo Status Rigene, il quale restituisce PV ai personaggi ad intervalli regolari.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 3	Bersaglio	• multiplo
PM richiesti	• --	Efficacia	• costante
Potenza	• --	Reflex	• no
Precisione	• 100%		

COME SI OTTIENE

MN1 • [ML.aC] • Mezzaluna - Casa del bardo
la Canzone si impara automaticamente parlando per la prima volta con il bardo presente in questa stanza. Se non lo si è fatto nel Mondo 1, sarà possibile apprendere la tecnica nel Mondo 3.

----- !Canto ---

MELODIA CELERE

"Aumenta la velocità del gruppo finchè viene suonata."

Il personaggio emette una serie di note musicali grigie. La tecnica incrementa con il passare dei turni il valore del parametro Velocità di tutti gli alleati, sino a raggiungere il limite massimo di 99 unità. La Melodia celere tuttavia impedisce al personaggio di svolgere qualsiasi altra azione e rimane attiva sino a quando quest'ultimo non subisce danni.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 3	Bersaglio	• multiplo
PM richiesti	• --	Efficacia	• costante
Potenza	• --	Reflex	• no
Precisione	• 100%		

COME SI OTTIENE

MN2 • [CU.aC] • Castello Surgate - Camera del Re
all'interno di questa stanza, esaminare il libro rosso situato sul comodino a nord ovest per imparare la Canzone. Se non lo si è fatto nel Mondo 2, sarà possibile apprendere la tecnica nel Mondo 3.

----- !Canto ---

PEANA DEL MANA

"Aumenta la magia del gruppo finchè viene suonata."

Il personaggio emette una serie di note musicali viola. La tecnica incrementa

con il passare dei turni il valore del parametro Magia di tutti gli alleati, sino a raggiungere il limite massimo di 99 unità. La Peana del mana tuttavia impedisce al personaggio di svolgere qualsiasi altra azione e rimane attiva sino a quando quest'ultimo non subisce danni.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 3	Bersaglio	• multiplo
PM richiesti	• --	Efficacia	• costante
Potenza	• --	Reflex	• no
Precisione	• 100%		

COME SI OTTIENE

MN3 • [BA.aC] • Biblioteca degli Antichi - Tetto
una volta nella camera, rivolgersi allo studioso situato sul lato destro per imparare la Canzone. Bisogna ottenere questa tecnica prima di aver ottenuto la Prima tavola, presso la Piramide di Muur, altrimenti non sarà più possibile impararla.

----- !Canto ----

REQUIEM

"Danneggia i non-morti."

Il personaggio emette una serie di note musicali grigie. La tecnica causa notevoli danni non elementali ma solo ai nemici di tipo Non-morto: tutti gli altri tipi di mostri non subiranno alcun danno dal Requiem.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	
Livello	• 3	Bersaglio	• multiplo
PM richiesti	• --	Efficacia	• costante
Potenza	• 225	Reflex	• no
Precisione	• 100%		

COME SI OTTIENE

MN2 • [QU.aA] • Quelb - Piazza principale
giunti nella località, recarsi nell'angolo di nord est, dove sono presenti tre lupi che si muovono continuamente in circolo. Parlare con uno di essi per imparare la Canzone. Se non lo si è fatto nel Mondo 2, sarà possibile apprendere la tecnica nel Mondo 3.

=====
ATTACCHI DEL !COMBINA

[@06CO]

=====
Il comando !Combina consente al personaggio di mescolare tra di loro due Oggetti, tra Medicine e Ingredienti, per ottenere un nuovo attacco che viene utilizzato subito. Dopo aver selezionato il comando:

- indicare con il cursore uno dei tre Colpi e premere il tasto A
- indicare con il cursore il secondo Oggetto e premere il tasto A
- indicare con il cursore il bersaglio dell'Abilità e premere il tasto A

NOTE

- il primo Oggetto da selezionare è sempre uno dei tre Colpi: Colpo di tuono, Colpo esplosivo oppure Colpo secco. Il secondo invece appartiene alla seguente lista: Ago dorato, Cenere, Guscio solido, Infuso di difesa, Infuso di forza, Infuso di Golia, Infuso eroico, Infuso rapido,

Materia oscura, Mazzuolo, Shuriken, Shuriken di Fuuma, Testo d'acqua, Testo di fuoco, Testo di tuono e Zanna di drago.

- il comando !Combina consuma un esemplare di ogni Oggetto utilizzato e colpisce sempre tutti i nemici.
- a parità di secondo Oggetto, le tecniche che utilizzano il Colpo di tuono causano danni notevoli, quelle che richiedono il Colpo esplosivo provocano danni moderati mentre quelle realizzate tramite il Colpo secco infliggono danni lievi.
- tutti gli attacchi che possono infliggere anche status negativi hanno il 75% di possibilità che ciò avvenga, indipendentemente dal tipo di Colpo utilizzato.

```
+-----+  
|  ATTACCHI  |  
+-----+
```

I vari attacchi eseguibili tramite il comando !Combina sono i seguenti:

COLPO DI TUONO

~~~~~

|                     |     |                   |
|---------------------|-----|-------------------|
| + Ago dorato        | --> | Cannone ago       |
| + Cenere            | --> | Cannone oscuro    |
| + Guscio solido     | --> | Cannone lento     |
| + Infuso di difesa  | --> | Cannone preciso   |
| + Infuso di forza   | --> | Cannone potente   |
| + Infuso di Golia   | --> | Cannone tremore   |
| + Infuso eroico     | --> | Cannone divino    |
| + Infuso rapido     | --> | Cannone d'argento |
| + Materia oscura    | --> | Cannone caotico   |
| + Mazzuolo          | --> | Cannone mini      |
| + Shuriken          | --> | Cannone normale   |
| + Shuriken di Fuuma | --> | Cannone letale    |
| + Testo d'acqua     | --> | Idrocannone       |
| + Testo di fuoco    | --> | Cannone focum     |
| + Testo di tuono    | --> | Cannone tonum     |
| + Zanna di drago    | --> | Cannone dragone   |

#### COLPO ESPLOSIVO

~~~~~

+ Ago dorato	-->	Raffica ago
+ Cenere	-->	Raffica oscura
+ Guscio solido	-->	Raffica lenta
+ Infuso di difesa	-->	Raffica precisa
+ Infuso di forza	-->	Raffica potente
+ Infuso di Golia	-->	Raffica tremore
+ Infuso eroico	-->	Raffica divina
+ Infuso rapido	-->	Raffica d'argento
+ Materia oscura	-->	Raffica caotica
+ Mazzuolo	-->	Raffica mini
+ Shuriken	-->	Raffica normale
+ Shuriken di Fuuma	-->	Raffica letale
+ Testo d'acqua	-->	Idroraffica
+ Testo di fuoco	-->	Raffica focum
+ Testo di tuono	-->	Raffica tonum
+ Zanna di drago	-->	Raffica dragone

COLPO SECCO

~~~~~

- + Ago dorato --> Colpo ago
- + Cenere --> Colpo oscuro
- + Guscio solido --> Colpo lenta
- + Infuso di difesa --> Colpo preciso
- + Infuso di forza --> Colpo potente
- + Infuso di Golia --> Colpo tremore
- + Infuso eroico --> Colpo divino
- + Infuso rapido --> Colpo d'argento
- + Materia oscura --> Colpo caotico
- + Mazzuolo --> Colpo mini
- + Shuriken --> Colpo normale
- + Shuriken di Fuuma --> Colpo letale
- + Testo d'acqua --> Idrocolpo
- + Testo di fuoco --> Colpo focum
- + Testo di tuono --> Colpo tonum
- + Zanna di drago --> Colpo dragone

----- !Combina ----

CANNONE AGO

Il personaggio spara tre grandi fuochi d'artificio gialli, seguiti da una raffica di aculei. La tecnica causa 3.000 PV di danno fisico.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

COMBINAZIONE

Colpo di tuono + Ago dorato

----- !Combina ----

CANNONE CAOTICO

Il personaggio spara tre grandi fuochi d'artificio porpora, seguiti dalla comparsa di grandi teschi. La tecnica causa notevoli danni fisici e può infliggere anche lo Status Ade, il quale elimina i mostri istantaneamente.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 185  | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

COMBINAZIONE

Colpo di tuono + Materia oscura

----- !Combina ----

CANNONE D'ARGENTO

Il personaggio spara tre grandi fuochi d'artificio verdi, seguiti da fumi

gialli. La tecnica causa notevoli danni fisici e può infliggere anche lo Status Vecchiaia, il quale diminuisce gradualmente i parametri Livello ed Agilità dei mostri.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 200  | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

#### COMBINAZIONE

Colpo di tuono + Infuso rapido

----- !Combina ---  
CANNONE DIVINO

Il personaggio spara tre grandi fuochi d'artificio celesti, seguiti da colonne di luce azzurra. La tecnica causa notevoli danni fisici di Elemento Sacro.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 225  | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

#### COMBINAZIONE

Colpo di tuono + Infuso eroico

----- !Combina ---  
CANNONE DRAGONE

Il personaggio spara tre grandi fuochi d'artificio celesti e gialli, seguiti da alcuni fendenti. La tecnica causa notevoli danni fisici: essi sono raddoppiati se il nemico è di tipo Drago.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 215  | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

#### COMBINAZIONE

Colpo di tuono + Zanna di drago

----- !Combina ---  
CANNONE FOCUM

Il personaggio spara tre grandi fuochi d'artificio gialli e rossi, seguiti da una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni fisici di Elemento Fuoco.

| PARAMETRI |     | PROPRIETÀ |            |
|-----------|-----|-----------|------------|
| Livello   | • 2 | Bersaglio | • multiplo |

PM richiesti • --                    Efficacia • costante  
Potenza        • 220                    Reflex       • no  
Precisione     • 100%

COMBINAZIONE

Colpo di tuono + Testo di fuoco

----- !Combina ---

CANNONE LENTO

-----  
Il personaggio spara tre grandi fuochi d'artificio celesti e viola, seguiti dalla comparsa di alcune sfere grigie. La tecnica causa notevoli danni fisici e può infliggere lo Status Adagio, il quale raddoppia il tempo necessario per caricare la barra del turno dei mostri.

PARAMETRI                            PROPRIETÀ  
Livello            • 2                    Bersaglio • multiplo  
PM richiesti      • --                   Efficacia • costante  
Potenza            • 200                  Reflex     • no  
Precisione        • 100%

COMBINAZIONE

Colpo di tuono + Guscio solido

----- !Combina ---

CANNONE LETALE

-----  
Il personaggio spara tre grandi fuochi d'artificio bianchi, seguiti da una serie di fendenti incrociati. La tecnica causa notevoli danni fisici: essi sono raddoppiati se il nemico è di tipo Umanoide.

PARAMETRI                            PROPRIETÀ  
Livello            • 2                    Bersaglio • multiplo  
PM richiesti      • --                   Efficacia • costante  
Potenza            • 215                  Reflex     • no  
Precisione        • 100%

COMBINAZIONE

Colpo di tuono + Shuriken di Fuuma

----- !Combina ---

CANNONE MINI

-----  
Il personaggio spara tre grandi fuochi d'artificio gialli e verdi. La tecnica causa notevoli danni fisici e può infliggere anche lo Status Mini, il quale riduce notevolmente il parametro Attacco dei mostri e ne azzerà il parametro Difesa.

PARAMETRI                            PROPRIETÀ  
Livello            • 2                    Bersaglio • multiplo  
PM richiesti      • --                   Efficacia • costante  
Potenza            • 175                  Reflex     • no  
Precisione        • 100%

COMBINAZIONE

Colpo di tuono + Mazzuolo

----- !Combina ---

CANNONE NORMALE

-----  
Il personaggio spara tre grandi fuochi d'artificio bianchi, seguiti da una serie di piccole esplosioni. La tecnica causa notevoli danni fisici.

PARAMETRI

Livello • 2  
PM richiesti • --  
Potenza • 210  
Precisione • 100%

PROPRIETÀ

Bersaglio • multiplo  
Efficacia • costante  
Reflex • no

COMBINAZIONE

Colpo di tuono + Shuriken

----- !Combina ---

CANNONE OSCURO

-----  
Il personaggio spara tre grandi fuochi d'artificio neri, seguiti da un fumo nero. La tecnica causa notevoli danni fisici e può infliggere anche lo Status Cecità, il quale aumenta le probabilità che i successivi attacchi fisici dei mostri manchino il bersaglio.

PARAMETRI

Livello • 2  
PM richiesti • --  
Potenza • 200  
Precisione • 100%

PROPRIETÀ

Bersaglio • multiplo  
Efficacia • costante  
Reflex • no

COMBINAZIONE

Colpo di tuono + Cenere

----- !Combina ---

CANNONE POTENTE

-----  
Il personaggio spara tre grandi fuochi d'artificio gialli e rossi, seguiti da fulmini incrociati. La tecnica causa notevoli danni fisici e può infliggere anche lo Status Furia, che aumenta del 50% la potenza offensiva dei nemici, i quali potranno eseguire solo il semplice attacco fisico.

PARAMETRI

Livello • 2  
PM richiesti • --  
Potenza • 200  
Precisione • 100%

PROPRIETÀ

Bersaglio • multiplo  
Efficacia • costante  
Reflex • no

COMBINAZIONE

Colpo di tuono + Infuso di forza

----- !Combina ---



CANNONE PRECISO

-----  
Il personaggio spara tre grandi fuochi d'artificio celesti e gialli, seguiti da una martellata. La tecnica causa notevoli danni fisici inoltre dimezza i parametri Difesa e Difesa magica.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 200  | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

COMBINAZIONE

Colpo di tuono + Infuso di difesa

----- !Combina ---  
CANNONE TONUM

-----  
Il personaggio spara tre grandi fuochi d'artificio blu e gialli, seguiti da una pioggia di fulmini. La tecnica causa notevoli danni fisici di Elemento Tuono.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 220  | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

COMBINAZIONE

Colpo di tuono + Testo di tuono

----- !Combina ---  
CANNONE TREMORE

-----  
Il personaggio spara tre grandi fuochi d'artificio gialli e marroni, seguiti dalla caduta di alcuni massi. La tecnica causa notevoli danni fisici di Elemento Terra.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 215  | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

COMBINAZIONE

Colpo di tuono + Infuso di Golia

----- !Combina ---  
COLPO AGO

-----  
Il personaggio spara un piccolo fuoco d'artificio giallo, seguito da una raffica di aculei. La tecnica causa 1.000 PV di danno fisico.

| PARAMETRI |  | PROPRIETÀ |  |
|-----------|--|-----------|--|
|-----------|--|-----------|--|

|              |        |           |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

#### COMBINAZIONE

Colpo secco + Ago dorato

----- !Combina ---  
COLPO CAOTICO

Il personaggio spara un piccolo fuoco d'artificio porpora, seguito da quattro piccoli chocobo volanti rosa. La tecnica causa lievi danni fisici e può infliggere anche lo Status Confusione, il quale obbliga i nemici ad attaccare i propri alleati oppure a curare gli eroi.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 70   | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

#### COMBINAZIONE

Colpo secco + Materia oscura

----- !Combina ---  
COLPO D'ARGENTO

Il personaggio spara un piccolo fuoco d'artificio verde, seguito da fumi gialli. La tecnica causa lievi danni fisici e può infliggere anche lo Status Vecchiaia, il quale diminuisce gradualmente i parametri Livello ed Agilità dei mostri.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 65   | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

#### COMBINAZIONE

Colpo secco + Infuso rapido

----- !Combina ---  
COLPO DIVINO

Il personaggio spara un piccolo fuoco d'artificio celeste, seguito da una serie di esplosioni bianche. La tecnica causa lievi danni fisici di Elemento Sacro.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 85   | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

COMBINAZIONE

Colpo secco + Infuso eroico

----- !Combina ----

COLPO DRAGONE

-----  
Il personaggio spara un piccolo fuoco d'artificio blu, seguito da alcuni fendenti. La tecnica causa lievi danni fisici: essi sono raddoppiati se il nemico è di tipo Drago.

PARAMETRI

Livello • 2  
PM richiesti • --  
Potenza • 80  
Precisione • 100%

PROPRIETÀ

Bersaglio • multiplo  
Efficacia • costante  
Reflex • no

COMBINAZIONE

Colpo secco + Zanna di drago

----- !Combina ----

COLPO FOCUM

-----  
Il personaggio spara un piccolo fuoco d'artificio rosso, seguito da una serie di fiammate. La tecnica causa lievi danni fisici di Elemento Fuoco.

PARAMETRI

Livello • 2  
PM richiesti • --  
Potenza • 80  
Precisione • 100%

PROPRIETÀ

Bersaglio • multiplo  
Efficacia • costante  
Reflex • no

COMBINAZIONE

Colpo secco + Testo di fuoco

----- !Combina ----

COLPO LENTO

-----  
Il personaggio spara un piccolo fuoco d'artificio azzurro, seguito dalla comparsa di alcune sfere grigie. La tecnica causa lievi danni fisici e può infliggere lo Status Adagio, il quale raddoppia il tempo necessario per caricare la barra del turno dei mostri.

PARAMETRI

Livello • 2  
PM richiesti • --  
Potenza • 65  
Precisione • 100%

PROPRIETÀ

Bersaglio • multiplo  
Efficacia • costante  
Reflex • no

COMBINAZIONE

Colpo secco + Guscio solido

----- !Combina ----

COLPO LETALE

-----  
Il personaggio spara un piccolo fuoco d'artificio bianco, seguito da una serie di fendenti incrociati. La tecnica causa lievi danni fisici: essi vengono raddoppiati se il nemico è di tipo Umanoide.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 80   | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

#### COMBINAZIONE

Colpo secco + Shuriken di Fuuma

----- !Combina ---

#### COLPO MINI

-----  
Il personaggio spara un piccolo fuoco d'artificio giallo e verde. La tecnica causa lievi danni fisici e può infliggere anche lo Status Mini, il quale riduce notevolmente il parametro Attacco dei mostri e ne azzerà il parametro Difesa.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 40   | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

#### COMBINAZIONE

Colpo secco + Mazzuolo

----- !Combina ---

#### COLPO NORMALE

-----  
Il personaggio spara un piccolo fuoco d'artificio bianco, seguito da una serie di piccole esplosioni. La tecnica causa lievi danni fisici.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 80   | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

#### COMBINAZIONE

Colpo secco + Shuriken

----- !Combina ---

#### COLPO OSCURO

-----  
Il personaggio spara un piccolo fuoco d'artificio nero, seguito da un fumo nero. La tecnica causa lievi danni fisici e può infliggere anche lo Status Cecità, il quale aumenta le probabilità che i successivi attacchi fisici dei mostri manchino il bersaglio.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 70   | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

#### COMBINAZIONE

Colpo secco + Cenere

----- !Combina ---  
COLPO POTENTE

-----  
Il personaggio spara un piccolo fuoco d'artificio rosso, seguito da fulmini incrociati. La tecnica causa lievi danni fisici e può infliggere anche lo Status Furia, che aumenta del 50% la potenza offensiva dei nemici, i quali potranno eseguire solo il semplice attacco fisico.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 65   | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

#### COMBINAZIONE

Colpo secco + Infuso di forza

----- !Combina ---  
COLPO PRECISO

-----  
Il personaggio spara un piccolo fuoco d'artificio arancione, seguito da una martellata. La tecnica causa lievi danni fisici inoltre dimezza i parametri Difesa e Difesa magica.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 65   | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

#### COMBINAZIONE

Colpo secco + Infuso di difesa

----- !Combina ---  
COLPO TONUM

-----  
Il personaggio spara un piccolo fuoco d'artificio giallo, seguito da una pioggia di fulmini. La tecnica causa lievi danni fisici di Elemento Tuono.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 80   | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

COMBINAZIONE

Colpo secco + Testo di tuono

----- !Combina ----

COLPO TREMORE

-----  
Il personaggio spara un piccolo fuoco d'artificio marrone, seguito da una scossa di terremoto. La tecnica causa lievi danni fisici di Elemento Terra.

PARAMETRI

Livello • 2  
PM richiesti • --  
Potenza • 80  
Precisione • 100%

PROPRIETÀ

Bersaglio • multiplo  
Efficacia • costante  
Reflex • no

COMBINAZIONE

Colpo secco + Infuso di Golia

----- !Combina ----

IDROCANNONE

-----  
Il personaggio spara tre grandi fuochi d'artificio celesti e verdi, seguiti da onde d'acqua. La tecnica causa notevoli danni fisici di Elemento Acqua.

PARAMETRI

Livello • 2  
PM richiesti • --  
Potenza • 220  
Precisione • 100%

PROPRIETÀ

Bersaglio • multiplo  
Efficacia • costante  
Reflex • no

COMBINAZIONE

Colpo di tuono + Testo d'acqua

----- !Combina ----

IDROCOLPO

-----  
Il personaggio spara un piccolo fuoco d'artificio celeste, seguito da alcune bolle di sapone. La tecnica causa lievi danni fisici di Elemento Acqua.

PARAMETRI

Livello • 2  
PM richiesti • --  
Potenza • 80  
Precisione • 100%

PROPRIETÀ

Bersaglio • multiplo  
Efficacia • costante  
Reflex • no

COMBINAZIONE

Colpo secco + Testo d'acqua

----- !Combina ----

IDRORAFFICA

-----  
Il personaggio spara due fuochi d'artificio celesti, seguiti da alcune esplosioni azzurre. La tecnica causa moderati danni fisici di Elemento Acqua.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 170  | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

#### COMBINAZIONE

Colpo esplosivo + Testo d'acqua

----- !Combina ----

#### RAFFICA AGO

-----  
Il personaggio spara due fuochi d'artificio gialli, seguiti da una raffica di aculei. La tecnica causa 2.000 PV di danno fisico.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

#### COMBINAZIONE

Colpo esplosivo + Ago dorato

----- !Combina ----

#### RAFFICA CAOTICA

-----  
Il personaggio spara due fuochi d'artificio porpora, seguiti da fumi viola. La tecnica causa moderati danni fisici e può infliggere anche lo Status Veleno, il quale fa perdere ai nemici 1/16 dei loro PV massimi ad intervalli regolari.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 145  | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

#### COMBINAZIONE

Colpo esplosivo + Materia oscura

----- !Combina ----

#### RAFFICA D'ARGENTO

-----  
Il personaggio spara due fuochi d'artificio verdi, seguiti da fumi gialli. La tecnica causa moderati danni fisici e può infliggere anche lo Status Vecchiaia, il quale diminuisce gradualmente i parametri Livello ed Agilità dei mostri.

| PARAMETRI    |       | PROPRIETÀ |            |
|--------------|-------|-----------|------------|
| Livello      | • 2   | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --  | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 160 | Reflex    | • no       |

Precisione • 100%

COMBINAZIONE

Colpo esplosivo + Infuso rapido

----- !Combina ---  
RAFFICA DIVINA

Il personaggio spara due fuochi d'artificio celesti, seguiti da esplosioni bianche. La tecnica causa moderati danni fisici di Elemento Sacro.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 175  | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

COMBINAZIONE

Colpo esplosivo + Infuso eroico

----- !Combina ---  
RAFFICA DRAGONE

Il personaggio spara due fuochi d'artificio celesti, seguiti da alcuni fendenti. La tecnica causa moderati danni fisici: essi sono raddoppiati se il nemico è di tipo Drago.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 170  | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

COMBINAZIONE

Colpo esplosivo + Zanna di drago

----- !Combina ---  
RAFFICA FOCUM

Il personaggio spara due fuochi d'artificio rossi, seguiti da colonne di fiamme. La tecnica causa moderati danni fisici di Elemento Fuoco.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 170  | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

COMBINAZIONE

Colpo esplosivo + Testo di fuoco

----- !Combina ---  
RAFFICA LENTA



-----  
Il personaggio spara due fuochi d'artificio celesti, seguiti dalla comparsa di alcune sfere grigie. La tecnica causa moderati danni fisici e può infliggere lo Status Adagio, il quale raddoppia il tempo necessario per caricare la barra del turno dei mostri.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 160  | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

#### COMBINAZIONE

Colpo esplosivo + Guscio solido

----- !Combina ---  
RAFFICA LETALE

-----  
Il personaggio spara due fuochi d'artificio bianchi, seguiti da una serie di fendenti incrociati. La tecnica causa moderati danni fisici: essi vengono raddoppiati se il nemico è di tipo Umanoide.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 170  | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

#### COMBINAZIONE

Colpo esplosivo + Shuriken di Fuuma

----- !Combina ---  
RAFFICA MINI

-----  
Il personaggio spara due fuochi d'artificio gialli e verdi. La tecnica causa moderati danni fisici e può infliggere anche lo Status Mini, il quale riduce notevolmente il parametro Attacco dei mostri e ne azzerà il parametro Difesa.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 135  | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

#### COMBINAZIONE

Colpo esplosivo + Mazzuolo

----- !Combina ---  
RAFFICA NORMALE

-----  
Il personaggio spara due fuochi d'artificio bianchi, seguiti da una serie di piccole esplosioni. La tecnica causa moderati danni fisici.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 160  | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

#### COMBINAZIONE

Colpo esplosivo + Shuriken

----- !Combina ----

#### RAFFICA OSCURA

Il personaggio spara due fuochi d'artificio neri, seguiti da un fumo nero. La tecnica causa moderati danni fisici e può infliggere anche lo Status Cecità, il quale aumenta le probabilità che i successivi attacchi fisici dei mostri manchino il bersaglio.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 160  | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

#### COMBINAZIONE

Colpo esplosivo + Cenere

----- !Combina ----

#### RAFFICA POTENTE

Il personaggio spara due fuochi d'artificio rossi, seguiti da fulmini incrociati. La tecnica causa moderati danni fisici e può infliggere anche lo Status Furia, che aumenta del 50% la potenza offensiva dei nemici, i quali potranno eseguire solo il semplice attacco fisico.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 160  | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

#### COMBINAZIONE

Colpo esplosivo + Infuso di forza

----- !Combina ----

#### RAFFICA PRECISA

Il personaggio spara due fuochi d'artificio gialli, seguiti da una martellata. La tecnica causa moderati danni fisici inoltre dimezza i parametri Difesa e Difesa magica.

| PARAMETRI    |       | PROPRIETÀ |            |
|--------------|-------|-----------|------------|
| Livello      | • 2   | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --  | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 160 | Reflex    | • no       |

Precisione • 100%

COMBINAZIONE

Colpo esplosivo + Infuso di difesa

----- !Combina ----

RAFFICA TONUM

Il personaggio spara due fuochi d'artificio gialli, seguiti da una pioggia di fulmini. La tecnica causa moderati danni fisici di Elemento Tuono.

PARAMETRI

PROPRIETÀ

|              |        |           |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 170  | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

COMBINAZIONE

Colpo esplosivo + Testo di tuono

----- !Combina ----

RAFFICA TREMORE

Il personaggio spara due fuochi d'artificio marroni, seguiti dalla caduta di alcune stalattiti. La tecnica causa moderati danni fisici di Elemento Terra.

PARAMETRI

PROPRIETÀ

|              |        |           |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 170  | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

COMBINAZIONE

Colpo esplosivo + Infuso di Golia

.....

```

+-----+
| RIEPILOGO |
+-----+

```

Lo schema riassuntivo della varie combinazioni è il seguente:

| (+)              | COLPO DI TUONO    | COLPO ESPLOSIVO   | COLPO SECCO     |
|------------------|-------------------|-------------------|-----------------|
| Ago dorato       | Cannone ago       | Raffica ago       | Colpo ago       |
| Cenere           | Cannone oscuro    | Raffica oscura    | Colpo oscuro    |
| Guscio solido    | Cannone lento     | Raffica lenta     | Colpo lento     |
| Infuso di difesa | Cannone preciso   | Raffica precisa   | Colpo preciso   |
| Infuso di forza  | Cannone potente   | Raffica potente   | Colpo potente   |
| Infuso di Golia  | Cannone tremore   | Raffica tremore   | Colpo tremore   |
| Infuso eroico    | Cannone divino    | Raffica divina    | Colpo divino    |
| Infuso rapido    | Cannone d'argento | Raffica d'argento | Colpo d'argento |
| Materia oscura   | Cannone caotico   | Raffica caotica   | Colpo caotico   |
| Mazzuolo         | Cannone mini      | Raffica mini      | Colpo mini      |

|                   |  |                 |                 |               |
|-------------------|--|-----------------|-----------------|---------------|
| Shuriken          |  | Cannone normale | Raffica normale | Colpo normale |
| Shuriken di Fuuma |  | Cannone letale  | Raffica letale  | Colpo letale  |
| Testo d'acqua     |  | Idrocannone     | Idroraffica     | Idrocolpo     |
| Testo di fuoco    |  | Cannone focum   | Raffica focum   | Colpo focum   |
| Testo di tuono    |  | Cannone tonum   | Raffica tonum   | Colpo tonum   |
| Zanna di drago    |  | Cannone dragone | Raffica dragone | Colpo dragone |

=====

TECNICHE DEL !CONDANNA

[@06CN]

=====

Questa Abilità consente di utilizzare alcune magie particolari, la maggior parte delle quali causano danni elementali oppure infliggono status negativi, senza consumare alcun PM. Tutte le tecniche sono a disposizione del personaggio non appena si ottiene il lavoro Oracolo.

Le magie del !Condanna tuttavia non funzionano contro i boss e non si attivano all'istante: dopo essere stato colpito da una di esse, sul bersaglio comparirà una mappa dello zodiaco, assieme ad alcuni astri che ruotano, seguita subito dopo da un timer; esso indica il tempo di attesa e, una volta azzeratosi, la tecnica si attiverà. Con l'aumentare del Livello del Lavoro, diminuisce il tempo richiesto dal timer:

Livello 0 --> 20 unità di tempo  
 Livello 1 --> 15 unità di tempo  
 Livello 2 --> 10 unità di tempo  
 Livello 3 --> 7 unità di tempo  
 Livello 4 --> 5 unità di tempo

Il valore del timer verrà dimezzato se il bersaglio possiederà lo Status Fretta, risulterà raddoppiato in caso di Status Adagio e si bloccherà del tutto con lo Status Stop.

Le magie del !Condanna sono:

- Anuro
- Gelo nero
- Giudizio
- Rinnovamento
- Rovina
- Sacrificio
- Tocco curativo
- Zolfo

----- !Condanna -----

ANURO

-----

Il bersaglio viene colpito da un fumo verde. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale riduce notevolmente il parametro Attacco del mostro e ne azzerava i parametri Difesa e Difesa magica.

PARAMETRI

Livello       • 1  
 PM richiesti • --  
 Potenza       • --  
 Precisione   • 80%

PROPRIETÀ

Bersaglio • singolo  
 Efficacia • --  
 Reflex    • no

----- !Condanna -----

GELO NERO

-----  
Il bersaglio viene raggiunto da una serie di aculei di ghiaccio che poi emergono dal suolo. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 1    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • 50   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

----- !Condanna ----

GIUDIZIO

-----  
Il bersaglio viene colpito da una forte scarica elettrica. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Tuono.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 1    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • 50   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

----- !Condanna ----

RINNOVAMENTO

-----  
Il bersaglio viene avvolto da grandi scintille verdi e gialle. La tecnica ripristina una moderata quantità di PV. I nemici di tipo Non-morto subiscono danni magici non elementali da questa tecnica.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 1    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • 45   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

----- !Condanna ----

ROVINA

-----  
Il bersaglio viene sovrastato da un grosso teschio umano. La tecnica infligge lo Status Ade, il quale elimina il mostro istantaneamente.

| PARAMETRI    |       | PROPRIETÀ |           |
|--------------|-------|-----------|-----------|
| Livello      | • 1   | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --  | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --  | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 80% |           |           |

----- !Condanna ----

SACRIFICIO

-----  
Il bersaglio viene colpito da una serie di sfere rosse. La tecnica infligge lo

Status Stop, il quale impedisce per diversi secondi al nemico di svolgere qualsiasi azione.

| PARAMETRI    |       | PROPRIETÀ |           |
|--------------|-------|-----------|-----------|
| Livello      | • 1   | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --  | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --  | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 90% |           |           |

----- !Condanna -----  
TOCCO CURATIVO

-----  
Il bersaglio viene colpito da un fumo bianco. La tecnica rimuove gli status Cecità, Confusione, Mini, Mutismo, Paralisi, Pietra, Rana, Sonno, Vecchiaia e Veleno.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 1    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

----- !Condanna -----  
ZOLFO

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

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 1    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • 50   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

=====

|                    |         |
|--------------------|---------|
| TECNICHE DEL !GAIA | [@06GA] |
|--------------------|---------|

=====

Questa Abilità permette al personaggio di utilizzare, senza consumare PM, alcune tecniche speciali, che dipendono dal suo Livello e dal tipo di terreno su cui si sta svolgendo lo scontro: per 'terreno' si intende l'immagine che fa da sfondo durante la battaglia.

Ogni superficie possiede sino a quattro attacchi distinti e quello eseguito viene scelto casualmente ma secondo un determinato criterio. Una volta usato il comando !Gaia, il gioco genera un numero casuale, compreso tra 00 ed il valore del Livello attuale del personaggio e, a seconda del risultato, viene eseguita una precisa tecnica:

|                       |     |           |                |
|-----------------------|-----|-----------|----------------|
| intervallo da 00 a 10 | --> | attacco 1 | (molto debole) |
| intervallo da 11 a 20 | --> | attacco 2 | (debole)       |
| intervallo da 21 a 50 | --> | attacco 3 | (forte)        |
| intervallo da 51 a 99 | --> | attacco 4 | (molto forte)  |

Di conseguenza:

- più è alto il Livello del personaggio, più aumenta la possibilità di usare tecniche efficaci
- un personaggio che possiede un Livello pari o inferiore a 10 può utilizzare solo gli attacchi più deboli
- le tecniche più potenti possono essere eseguite solo dai personaggi che hanno raggiunto almeno il Livello 51

Gli attacchi del !Gaia sono:

- |                   |                      |
|-------------------|----------------------|
| - Artofreccia     | - Palude abissale    |
| - Artolancia      | - Sabbie ardenti     |
| - Boom sonico     | - Sabbie mobili      |
| - Cascata         | - Sfregio eolico     |
| - Cavallone       | - Spelonca           |
| - Ciclone         | - Stalattite         |
| - Convonvolo      | - Tempesta desertica |
| - Fantasma        | - Tempesta di sabbia |
| - Folata          | - Terremoto          |
| - Foschia tossica | - Tsunami            |
| - Fuoco fatuo     | - Turbine di foglie  |
| - Gorgo           |                      |

----- !Gaia ----

ARTOFRECCIA

Il personaggio scaglia una serie di piccoli rami acuminati. La tecnica causa danni fisici.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 1    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • 53   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

INTERVALLO & TERRENO

- attacco 1. Prato nella foresta
- attacco 1. Radici
- attacco 1. Radura nella foresta

----- !Gaia ----

ARTOLANCIA

Il personaggio scaglia una serie di lunghi rami acuminati. La tecnica causa danni fisici.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 1    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • 150  | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

INTERVALLO & TERRENO

- attacco 3. Prato nella foresta
- attacco 3. Radici
- attacco 3. Radura nella foresta

----- !Gaia -----

BOOM SONICO

-----

Il personaggio scaglia una lama di energia verde. La tecnica causa danni magici pari al 75% dei PV attuali del nemico.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 1    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

INTERVALLO & TERRENO

attacco 2. Camera di cristallo  
attacco 3. Balconata con pavimento marrone  
attacco 3. Castello di Exdeath  
attacco 3. Ponte della corazzata volante  
attacco 3. Rovine con molte piante  
attacco 3. Rovine verdi con poche piante  
attacco 3. Stanza con pavimento giallo  
attacco 3. Stanza con pavimento rosso  
attacco 3. Stanza in stile egizio  
attacco 3. Tempio con pavimento verde  
attacco 3. Vicolo cieco  
attacco 4. Biblioteca  
attacco 4. Castello di Exdeath  
attacco 4. Interni della nave  
attacco 4. Stanza con pavimento rosso

----- !Gaia -----

CASCATA

-----

Il personaggio fa cadere un getto d'acqua. La tecnica causa danni magici di Elemento Acqua.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 1    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • 120  | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

INTERVALLO & TERRENO

attacco 4. Ponte della nave  
attacco 4. Ponte della nave infestata

----- !Gaia -----

CAVALLONE

-----

Il personaggio scaglia una serie di ondate. La tecnica causa danni fisici non elementali.

| PARAMETRI    |      | PROPRIETÀ |            |
|--------------|------|-----------|------------|
| Livello      | • 1  | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • -- | Efficacia | • costante |



Potenza • 90 o 120 Reflex • no  
Precisione • 100%

INTERVALLO & TERRENO

attacco 3. Ponte della nave  
attacco 3. Ponte della nave infestata  
attacco 4. Rovine blu con poche piante  
attacco 4. Spiaggia

----- !Gaia -----

CICLONE

-----  
Il personaggio genera un vortice d'aria. La tecnica infligge lo Status Critico, riducendo i PV attuali del nemico ad una sola cifra.

| PARAMETRI    |       | PROPRIETÀ |           |
|--------------|-------|-----------|-----------|
| Livello      | • 1   | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --  | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --  | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 99% |           |           |

INTERVALLO & TERRENO

attacco 1. Prato scuro  
attacco 2. Vicolo cieco  
attacco 3. Camera di cristallo  
attacco 3. Fabbrica  
attacco 3. Ponte  
attacco 4. Balconata con pavimento marrone  
attacco 4. Camera di cristallo  
attacco 4. Fabbrica  
attacco 4. Ponte  
attacco 4. Ponte della corazzata volante  
attacco 4. Prato luminoso  
attacco 4. Prato scuro  
attacco 4. Rovine con molte piante  
attacco 4. Rovine verdi con poche piante  
attacco 4. Sentiero montano  
attacco 4. Stanza con pavimento giallo  
attacco 4. Tempio con pavimento verde  
attacco 4. Vicolo cieco

----- !Gaia -----

CONVONVOLO

-----  
Il personaggio genera una serie di rami intricati. La tecnica infligge lo Status Adagio, il quale raddoppia il tempo necessario per caricare la barra del turno dei mostri.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 1    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

INTERVALLO & TERRENO

attacco 4. Prato nella foresta

attacco 4. Radici  
attacco 4. Radura nella foresta

----- !Gaia ----

FANTASMA

-----  
Il personaggio scaglia una lama di energia verde. La tecnica infligge lo Status Ade, il quale elimina il mostro istantaneamente.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 1    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

INTERVALLO & TERRENO

attacco 2. Rovine blu con poche piante  
attacco 2. Spiaggia

----- !Gaia ----

FOLATA

-----  
Il personaggio scaglia una lama di energia celeste. La tecnica causa danni fisici di Elemento Aria.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 1    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • 38   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

INTERVALLO & TERRENO

attacco 1. Balconata con pavimento marrone  
attacco 1. Castello di Exdeath  
attacco 1. Fabbrica  
attacco 1. Ponte  
attacco 1. Prato luminoso  
attacco 1. Rovine con molte piante  
attacco 1. Sentiero montano  
attacco 1. Stanza con pavimento giallo  
attacco 1. Stanza con pavimento rosso

----- !Gaia ----

FOSCHIA TOSSICA

-----  
Il personaggio genera una nebbia porpora. La tecnica causa danni magici di Elemento Veleno ed infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere ai nemici 1/16 dei loro PV massimi ad intervalli regolari.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 1    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 100  | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

INTERVALLO & TERRENO

attacco 2. Stanza in stile egizio  
attacco 3. Palude

----- !Gaia ----

FUOCO FATUO

-----  
Il personaggio genera una serie di fiammelle azzurre. La tecnica causa danni magici di Elemento Fuoco inoltre infligge lo Status Mini, il quale riduce notevolmente il parametro Attacco del mostro e ne azzerà il parametro Difesa.

PARAMETRI

Livello • 1  
PM richiesti • --  
Potenza • 100  
Precisione • 100%

PROPRIETÀ

Bersaglio • singolo  
Efficacia • --  
Reflex • no

INTERVALLO & TERRENO

attacco 1. Biblioteca  
attacco 1. Caverna  
attacco 1. Interni della nave  
attacco 1. Lago sotterraneo  
attacco 1. Palude  
attacco 1. Stanza in stile egizio  
attacco 2. Biblioteca  
attacco 2. Interni della nave  
attacco 3. Biblioteca  
attacco 3. Interni della nave

----- !Gaia ----

GORGO

-----  
Il personaggio genera quattro vortici d'acqua. La tecnica infligge lo Status Critico, riducendo i PV attuali del nemico ad una sola cifra.

PARAMETRI

Livello • 1  
PM richiesti • --  
Potenza • --  
Precisione • 99%

PROPRIETÀ

Bersaglio • singolo  
Efficacia • --  
Reflex • no

INTERVALLO & TERRENO

attacco 2. Ponte della nave  
attacco 2. Ponte della nave infestata  
attacco 3. Lago sotterraneo  
attacco 3. Rovine blu con poche piante  
attacco 3. Spiaggia

----- !Gaia ----

PALUDE ABISSALE

-----  
Il personaggio genera un vortice oscuro. La tecnica rimuove i mostri dal campo di battaglia, eliminandoli all'istante.

| PARAMETRI    |       | PROPRIETÀ |            |
|--------------|-------|-----------|------------|
| Livello      | • 1   | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --  | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • --  | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 66% |           |            |

INTERVALLO & TERRENO

attacco 2. Palude  
attacco 4. Palude

----- !Gaia ----

SABBIE ARDENTI

-----  
Il personaggio scaglia un turbine di sabbia rossa. La tecnica causa danni magici di Elemento Fuoco e di Elemento Terra.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 1    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 150  | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

INTERVALLO & TERRENO

attacco 4. Deserto  
attacco 4. Deserto con le buche

----- !Gaia ----

SABBIE MOBILI

-----  
Il personaggio genera un vortice di sabbia. La tecnica rimuove un mostro dal campo di battaglia, eliminandolo all'istante.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 1    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

INTERVALLO & TERRENO

attacco 2. Deserto  
attacco 2. Deserto con le buche

----- !Gaia ----

SFREGIO EOLICO

-----  
Il personaggio scaglia un grande tornado di lame bianche. La tecnica causa danni fisici di Elemento Aria.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 1    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 90   | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

INTERVALLO & TERRENO

attacco 1. Camera di cristallo  
attacco 1. Ponte della corazzata volante  
attacco 1. Rovine verdi con poche piante  
attacco 1. Sala di Exdeath  
attacco 1. Sala di Neo Exdeath  
attacco 1. Tempio con pavimento verde  
attacco 1. Vicolo cieco  
attacco 2. Balconata con pavimento marrone  
attacco 2. Castello di Exdeath  
attacco 2. Ponte  
attacco 2. Ponte della corazzata volante  
attacco 2. Rovine con molte piante  
attacco 2. Rovine verdi con poche piante  
attacco 2. Sala di Exdeath  
attacco 2. Sala di Neo Exdeath  
attacco 2. Stanza con pavimento giallo  
attacco 2. Stanza con pavimento rosso  
attacco 2. Tempio con pavimento verde  
attacco 3. Caverna  
attacco 3. Prato luminoso  
attacco 3. Prato scuro  
attacco 3. Sala di Exdeath  
attacco 3. Sala di Neo Exdeath  
attacco 4. Sala di Exdeath  
attacco 4. Sala di Neo Exdeath

----- !Gaia ----

SPELONCA

-----  
Il personaggio fa cadere una serie di massi. La tecnica causa danni fisici.

PARAMETRI

Livello           • 1  
PM richiesti     • --  
Potenza           • 12  
Precisione       • 100%

PROPRIETÀ

Bersaglio   • multiplo  
Efficacia   • costante  
Reflex       • no

INTERVALLO & TERRENO

attacco 3. Sentiero montano  
attacco 4. Caverna  
attacco 4. Lago sotterraneo  
attacco 4. Stanza in stile egizio

----- !Gaia ----

STALATTITE

-----  
Il personaggio fa cadere un dardo di roccia. La tecnica causa danni fisici.

PARAMETRI

Livello           • 1  
PM richiesti     • --  
Potenza           • 120  
Precisione       • 100%

PROPRIETÀ

Bersaglio   • singolo  
Efficacia   • --  
Reflex       • no

INTERVALLO & TERRENO

attacco 2. Caverna  
attacco 2. Lago sotterraneo

----- !Gaia -----

TEMPESTA DESERTICA

Il personaggio genera una serie di cicloni di sabbia. La tecnica causa danni magici di Elemento Aria e di Elemento Terra.

PARAMETRI

Livello • 1  
PM richiesti • --  
Potenza • 90  
Precisione • 100%

PROPRIETÀ

Bersaglio • multiplo  
Efficacia • costante  
Reflex • no

INTERVALLO & TERRENO

attacco 3. Deserto  
attacco 3. Deserto con le buche

----- !Gaia -----

TEMPESTA DI SABBIA

Il personaggio scaglia un turbine di sabbia gialla. La tecnica causa danni magici di Elemento Aria e di Elemento Terra inoltre infligge lo Status Cecità, il quale aumenta le probabilità che i successivi attacchi fisici dei mostri manchino il bersaglio.

PARAMETRI

Livello • 1  
PM richiesti • --  
Potenza • 178  
Precisione • 100%

PROPRIETÀ

Bersaglio • multiplo  
Efficacia • costante  
Reflex • no

INTERVALLO & TERRENO

attacco 1. Deserto  
attacco 1. Deserto con le buche

----- !Gaia -----

TERREMOTO

Il personaggio genera un'onda sismica. La tecnica causa danni fisici di Elemento Terra. I nemici che possiedono lo Status Levitazione non vengono colpiti da questo attacco.

PARAMETRI

Livello • 1  
PM richiesti • --  
Potenza • 90  
Precisione • 100%

PROPRIETÀ

Bersaglio • multiplo  
Efficacia • costante  
Reflex • no

INTERVALLO & TERRENO

attacco 2. Fabbrica  
attacco 2. Prato luminoso

attacco 2. Prato scuro  
attacco 2. Sentiero montano

----- !Gaia ----

TSUNAMI

-----  
Il personaggio scaglia una grande ondata verticale. La tecnica causa danni fisici.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 1    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 38   | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

INTERVALLO & TERRENO

attacco 1. Ponte della nave  
attacco 1. Ponte della nave infestata  
attacco 1. Rovine blu con poche piante  
attacco 1. Spiaggia

----- !Gaia ----

TURBINE DI FOGLIE

-----  
Il personaggio scaglia un vortice composto da una serie di foglie. La tecnica causa danni magici di Elemento Aria ed infligge lo Status Cecità, il quale aumenta le probabilità che i successivi attacchi fisici dei mostri manchino il bersaglio.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 1    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 100  | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

INTERVALLO & TERRENO

attacco 2. Prato nella foresta  
attacco 2. Radici  
attacco 2. Radura nella foresta

.....

+-----+  
| RIEPILOGO |  
+-----+

| Te | ATTACCO 1      | ATTACCO 2      | ATTACCO 3      | ATTACCO 4   |
|----|----------------|----------------|----------------|-------------|
| 1  | Folata         | Sfregio eolico | Boom sonico    | Ciclone     |
| 2  | Fuoco fatuo    | Fuoco fatuo    | Fuoco fatuo    | Boom sonico |
| 3  | Sfregio eolico | Boom sonico    | Ciclone        | Ciclone     |
| 4  | Folata         | Sfregio eolico | Boom sonico    | Boom sonico |
| 5  | Fuoco fatuo    | Stalattite     | Sfregio eolico | Spelonca    |

|    |  |                 |                 |                 |                 |
|----|--|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| 6  |  | Temp. di sabbia | Sabbie mobili   | Temp.desertica  | Sabbie ardenti  |
| 7  |  | Temp. di sabbia | Sabbie mobili   | Temp.desertica  | Sabbie ardenti  |
| 8  |  | Folata          | Terremoto       | Ciclone         | Ciclone         |
| 9  |  | Fuoco fatuo     | Fuoco fatuo     | Fuoco fatuo     | Boom sonico     |
| 10 |  | Fuoco fatuo     | Stalattite      | Gorgo           | Spelonca        |
| 11 |  | Fuoco fatuo     | Palude abissale | Foschia tossica | Palude abissale |
| 12 |  | Folata          | Sfregio eolico  | Ciclone         | Ciclone         |
| 13 |  | Sfregio eolico  | Sfregio eolico  | Boom sonico     | Ciclone         |
| 14 |  | Tsunami         | Gorgo           | Cavallone       | Cascata         |
| 15 |  | Tsunami         | Gorgo           | Cavallone       | Cascata         |
| 16 |  | Folata          | Terremoto       | Sfregio eolico  | Ciclone         |
| 17 |  | Artofreccia     | Turb. di foglie | Artolancia      | Convonvolo      |
| 18 |  | Ciclone         | Terremoto       | Sfregio eolico  | Ciclone         |
| 19 |  | Artofreccia     | Turb. di foglie | Artolancia      | Convonvolo      |
| 20 |  | Artofreccia     | Turb. di foglie | Artolancia      | Convonvolo      |
| 21 |  | Tsunami         | Fantasma        | Gorgo           | Cavallone       |
| 22 |  | Folata          | Sfregio eolico  | Boom sonico     | Ciclone         |
| 23 |  | Sfregio eolico  | Sfregio eolico  | Boom sonico     | Ciclone         |
| 24 |  | Sfregio eolico  | Sfregio eolico  | Sfregio eolico  | Sfregio eolico  |
| 25 |  | Sfregio eolico  | Sfregio eolico  | Sfregio eolico  | Sfregio eolico  |
| 26 |  | Folata          | Terremoto       | Spelonca        | Ciclone         |
| 27 |  | Tsunami         | Fantasma        | Gorgo           | Cavallone       |
| 28 |  | Folata          | Sfregio eolico  | Boom sonico     | Ciclone         |
| 29 |  | Folata          | Sfregio eolico  | Boom sonico     | Boom sonico     |
| 20 |  | Fuoco fatuo     | Foschia tossica | Boom sonico     | Spelonca        |
| 31 |  | Sfregio eolico  | Sfregio eolico  | Boom sonico     | Ciclone         |
| 32 |  | Sfregio eolico  | Ciclone         | Boom sonico     | Ciclone         |

-----

Legenda dei Terreni:

- |                                    |                                   |
|------------------------------------|-----------------------------------|
| 1. Balconata con pavimento marrone | 17. Prato nella foresta           |
| 2. Biblioteca                      | 18. Prato scuro                   |
| 3. Camera di cristallo             | 19. Radici                        |
| 4. Castello di Exdeath             | 20. Radura nella foresta          |
| 5. Caverna                         | 21. Rovine blu con poche piante   |
| 6. Deserto                         | 22. Rovine con molte piante       |
| 7. Deserto con le buche            | 23. Rovine verdi con poche piante |
| 8. Fabbrica                        | 24. Sala di Exdeath               |
| 9. Interni della nave              | 25. Sala di Neo Exdeath           |
| 10. Lago sotterraneo               | 26. Sentiero montano              |
| 11. Palude                         | 27. Spiaggia                      |
| 12. Ponte                          | 28. Stanza con pavimento giallo   |
| 13. Ponte della corazzata volante  | 29. Stanza con pavimento rosso    |
| 14. Ponte della nave               | 20. Stanza in stile egizio        |
| 15. Ponte della nave infestata     | 31. Tempio con pavimento verde    |
| 16. Prato luminoso                 | 32. Vicolo cieco                  |

=====

MAGIE DI TIPO !INVOCA

[@06IN]

=====

Questa Abilità consente al personaggio di evocare creature mistiche, in grado di attaccare tutti i nemici oppure di proteggere il gruppo, al costo di alcuni PM. Di norma, le Invocazioni si ottengono sconfiggendo le rispettive creature in battaglia. Questo comando non può essere eseguito se l'eroe si trova in Status Mutismo oppure in Status Rana.

Mentre l'Invocatore può evocare sin da subito tutte le creature mistiche, gli altri Lavori non solo devono equipaggiare l'abilità !Invoca ma devono anche



aver ottenuto per essa un Livello del Lavoro sufficientemente alto per eseguire la tecnica desiderata: man mano che tale Livello aumenta, gli altri Lavori avranno a disposizione un maggior numero di creature magiche tra cui scegliere.

Le Invocazioni sono:

- Bahamut            - Odino
- Carbuncle        - Ramuh
- Catoblepas      - Remora
- Chocobo          - Shiva
- Fenice           - Syldra
- Golem            - Sylph
- Ifrit            - Titano
- Leviatano

Le seguenti tecniche possono essere utilizzate esclusivamente in battaglia.

----- !Invoca ---  
BAHAMUT    (Mega vampalia)

-----  
"Invoca 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 |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 5    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • 66   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 250  | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

COME SI OTTIENE

MN3 • [MN.aG] • Monte Nord - Cima

dopo aver recuperato la Prima tavola presso la Piramide di Muur, recarsi in questa camera e Bahamut scenderà dal cielo per affrontare il gruppo.

Dopo averlo sconfitto si riceverà automaticamente la rispettiva Invocazione.

----- !Invoca ---  
CARBUNCLE    (Luce vermiglia)

-----  
"Invoca Carbuncle."

Sullo schermo compare una sorta di volpe verde che emette un bagliore dalla gemma che possiede sulla fronte. La tecnica dona lo Status Reflex, il quale respinge automaticamente alcuni attacchi magici lanciati contro i personaggi.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 4    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • 45   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

COME SI OTTIENE

MN2 • [CE.aS] • Castello Exdeath - 9° piano /A

partendo da [CE.aR] 8° piano, attivare lo Status Levitazione oppure usare l'abilità Piè leggero del Geomante, attraversare il pavimento di magma e salire le scale situate subito sulla destra. Arrivati così all'interno di

[CE.aS] 9° piano /A, andare in direzione est e, facendo attenzione a non cadere nelle buche, aiutandosi con l'abilità Trova trappole del Geomante, raggiungere il teschio situato più a nord.

In questa maniera si verrà teletrasportati di fronte ad una sfera verde. Esaminarla e sconfiggere Carbuncle per ricevere la rispettiva Invocazione. Bisogna ottenere questa tecnica prima di recarsi nel Mondo 3; in caso contrario non sarà più possibile impararla.

----- !Invoca ----  
CATOBLEPAS (Occhio demoniaco)  
-----

"Invoca Catoblepas."

Sullo schermo compare una sorta di facocero verde acqua che emette un bagliore dal suo unico occhio. La tecnica infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente il nemico.

| PARAMETRI    |       | PROPRIETÀ |           |
|--------------|-------|-----------|-----------|
| Livello      | • 3   | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • 33  | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --  | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 99% |           |           |

#### COME SI OTTIENE

MN2 \* {W2.B2} \* Zona del Lago solitario

MN2 \* {W2.C2} \* Area della Caverna del lago e della Foresta dei chocobo  
una volta ottenuto il sommergibile, immergersi e raggiungere la zona nord ovest della Mappa del mondo, presso il Territorio di Surgate, dove è presente un punto luminoso. Uscire dal veicolo ed attraversare la [CL.aA] Caverna del lago - Fondo del mare per tornare così all'aperto.

Catoblepas è uno dei nemici che si può incontrare casualmente all'interno della foresta che circonda il lago. Dopo averlo sconfitto, si riceverà la reliquia Catoblepas: usandola dal Menù Oggetti si otterrà la rispettiva Invocazione. Bisogna ottenere questa tecnica prima di recarsi nel Mondo 3: in caso contrario non sarà più possibile impararla.

----- !Invoca ----  
CHOCOBO (Calcio chocobo & Chocobo ciccio)  
-----

"Invoca Chocobo."

Questa Invocazione può richiamare sul campo di battaglia due creature diverse:

Calcio chocobo (92% di possibilità di essere evocato)

Sullo schermo compare un grosso pulcino bianco che colpisce il bersaglio. La tecnica causa danni fisici non elementali.

Chocobo ciccio ( 8% di possibilità di essere evocato)

Sullo schermo compare un grosso pulcino bianco che rimbalza più volte sul bersaglio. La tecnica causa danni fisici non elementali.

| PARAMETRI    |     | PROPRIETÀ | (Calcio chocobo) |
|--------------|-----|-----------|------------------|
| Livello      | • 1 | Bersaglio | • singolo        |
| PM richiesti | • 4 | Efficacia | • --             |

Potenza • 30                      Reflex • no  
Precisione • 100%

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ | (Chocobo ciccio) |
|--------------|--------|-----------|------------------|
| Livello      | • 1    | Bersaglio | • multiplo       |
| PM richiesti | • 4    | Efficacia | • costante       |
| Potenza      | • 75   | Reflex    | • no             |
| Precisione   | • 100% |           |                  |

#### COME SI OTTIENE

l'Invocazione può essere acquistata per 300 Guil presso:

MN1 • Walz

---

---

MN3 • Paese fantasma / Tecniche magiche Est

----- !Invoca ----  
FENICE (Fiamme rigeneranti)

"Invoca Fenice."

Sullo schermo compare una fenice fiammeggiante che attraversa tutto lo schermo in orizzontale. La tecnica causa danni magici di Elemento Fuoco inoltre riporta in vita un personaggio, ripristinandogli completamente i PV ed i PM.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 5    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • 99   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 105  | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

#### COME SI OTTIENE

MN3 • [TE.bI] • Torre della fenice - 29° piano

una volta giunti nell'ultima camera di questa località, il gruppo ritroverà il drago Hiryu. La creatura raccoglierà le sue ultime forze e si trasformerà nell'invocazione Fenice.

----- !Invoca ----  
GOLEM (Mura di terra)

"Invoca Golem."

Sullo schermo compare una frana, seguita da una creatura di roccia. La tecnica protegge il gruppo dagli attacchi fisici: quando un personaggio viene colpito, compare davanti a lui una mano di pietra che blocca l'assalto, mentre sullo schermo appare la quantità di danno che si è appena evitata. Quest'ultima è pari a: (Livello del personaggio + 20) x 50.

Una volta superato questo limite, la mano di pietra non comparirà più e sarà necessario evocare nuovamente il Golem.

| PARAMETRI    |      | PROPRIETÀ |            |
|--------------|------|-----------|------------|
| Livello      | • 3  | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • 18 | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • -- | Reflex    | • no       |

Precisione • 100%

COME SI OTTIENE

MN2 • [VD.aG] • Valle dei draghi - Sentiero /C

MN2 • [VD.aN] • Valle dei draghi - Sentiero /D

nelle varie stanze di questa località sarà possibile incontrare casualmente il Golem, il quale apparirà all'inizio con il nome '???': la creatura si limiterà a fuggire via dopo pochi secondi. Successivamente lo si affronterà in compagnia di un Drago d'ossa 2 e di un Drago zombie 2: durante questo scontro i due Draghi attaccheranno il Golem, il quale chiederà aiuto al gruppo.

Per ottenere l'Invocazione bisogna evitare di eliminare accidentalmente la creatura e nel frattempo è necessario sconfiggere i due Draghi. Nel caso in cui non si riesca a salvare la creatura in [VD.aG] Sentiero /C, si potrà ripetere lo scontro in [VD.aN] Sentiero /D. Al termine della battaglia, si riceverà la reliquia Golem: usandola dal Menù Oggetti si otterrà la rispettiva Invocazione.

MN3 • [CD.aN] • Crepa interdimensionale - Grotta /B

nel caso in cui non si sia incontrato il Golem nel Mondo 2, è possibile svolgere lo scontro in cui salvarlo anche nel Mondo 3, all'interno di questa camera.

----- !Invoca ---  
IFRIT (Fiamme infernali)

"Invoca Ifrit."

Sullo schermo compare un minotauro, assieme ad una serie di colonne di fuoco. La tecnica causa danni magici di Elemento Fuoco.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • 11   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 45   | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

COME SI OTTIENE

MN1 • [BA.aH] • Biblioteca degli Antichi - 1S /E

una volta entrati in questa camera, esaminare il libro sul pavimento e sconfiggere Ifrit 1 per ricevere la rispettiva Invocazione.

----- !Invoca ---  
LEVIATANO (Maremoto)

"Invoca Leviatano."

Sullo schermo appare un serpente marino, che scaglia una serie di ondate. La tecnica causa danni magici di Elemento Acqua.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 5    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • 39   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 195  | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

COME SI OTTIENE

MN3 • [CI.aI] • Cascade Istoria - 6S /A

una volta entrati in questa camera, recuperare la Quarta tavola e poi attraversare il lungo ponte a nord per affrontare Leviatano. Dopo averlo sconfitto si riceverà automaticamente la rispettiva Invocazione.

----- !Invoca ----

ODINO (Zantetsuken & Gungnir)

-----  
"Invoca Odino."

Questa Invocazione può provocare due effetti diversi:

Zantetsuken

Sullo schermo compare un cavaliere che attraversa tutto lo schermo in orizzontale. La tecnica infligge lo Status Ade, il quale elimina il nemico istantaneamente.

Gungnir

Nel caso in cui si stia affrontando almeno un nemico che possiede lo Status Corazza, al posto di eseguire lo Zantetsuken, Odino scaglierà un tridente in orizzontale. La tecnica causa danni fisici non elementali.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ | (Zantetsuken) |
|--------------|--------|-----------|---------------|
| Livello      | • 4    | Bersaglio | • multiplo    |
| PM richiesti | • 48   | Efficacia | • costante    |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no          |
| Precisione   | • 100% |           |               |

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ | (Gungnir) |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 4    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • 48   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • 255  | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

COME SI OTTIENE

MN3 • [CB.aL] • Castello di Bal - 2S

partendo da [GJ.aB] Grotta di Jakol - 2S, procedere in direzione nord, sino a raggiungere la grande parete rocciosa. Dopo averla scalata, ci si ritroverà in [CB.aL] Castello di Bal - 2S, nella zona situata oltre il portone chiuso. Una volta qui, andare verso l'alto per trovare una sfera verde. Esaminarla e sconfiggere Odino per ricevere la rispettiva Invocazione.

----- !Invoca ----

RAMUH (Saetta finale)

-----  
"Invoca Ramuh."

Sullo schermo compare uno stregone che scaglia una serie di fulmini rotanti. La tecnica causa danni magici di Elemento Tuono.

| PARAMETRI    |      | PROPRIETÀ |            |
|--------------|------|-----------|------------|
| Livello      | • 2  | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • 12 | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 53 | Reflex    | • no       |

Precisione • 100%

COME SI OTTIENE

MN1 \* {W1.B2} \* Pianura di Istoria

Ramuh è uno dei nemici che si può incontrare casualmente all'interno della grande foresta situata ad est di Istoria. Dopo averlo sconfitto, si riceverà la reliquia Ramuh: usandola dal Menù Oggetti si otterrà la rispettiva Invocazione.

MN3 • [CD.aU] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /A

nel caso in cui non si sia incontrato Ramuh nel Mondo 1, è possibile affrontarlo anche nel Mondo 3, all'interno della zona centrale di questa camera.

----- !Invoca ----

REMORA (Soffocare)

-----  
"Invoca Remora."

Sullo schermo compare un gruppo di pesci che si lancia contro il bersaglio. La tecnica infligge lo Status Paralisi, il quale impedisce per diversi secondi al nemico di svolgere qualsiasi azione.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 1    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • 2    | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

COME SI OTTIENE

l'Invocazione può essere acquistata per 250 Guil presso:

MN1 • Walz

=====

MN3 • Paese fantasma / Tecniche magiche Est

----- !Invoca ----

SHIVA (Diamanpolvere)

-----  
"Invoca Shiva."

Sullo schermo compare una serie di cristalli di ghiaccio, seguita da una donna viola. La tecnica causa danni magici di Elemento Gelo.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • 10   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 38   | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

COME SI OTTIENE

MN1 • [CW.aR] • Castello Walz - Torre dell'acqua, 3° piano

una volta entrati in questa camera, seguire il percorso sino a raggiungere la sfera verde situata al centro di essa. Esaminarla e sconfiggere Shiva 1 per ricevere la rispettiva Invocazione. Bisogna ottenere questa tecnica prima di recarsi nel Mondo 2; in caso contrario non sarà più possibile impararla

neanche nel Mondo 3.

----- !Invoca ----

SYLDRA (Tempesta di tuoni)

-----  
"Invoca Syldra."

Sullo schermo compare una creatura marina che emette una scarica di fulmini.  
La tecnica causa danni magici di Elemento Aria.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 4    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • 32   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 165  | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

COME SI OTTIENE

MN3 • [CP.aE] • Covo dei pirati - Sala principale  
tornati in questa località, Faris si allontanerà dal gruppo, credendo di aver visto Syldra: lo spirito della creatura apparirà alla sua vecchia compagna di avventure e deciderà di aiutare i personaggi. Al termine del filmato si riceverà in automatico questa Invocazione.

----- !Invoca ----

SYLPH (Brezza leggera)

-----  
"Invoca Sylph."

Sullo schermo compare una coppia di fatine che si lanciano contro il bersaglio.  
La tecnica sottrae PV al nemico e li dona a tutto il gruppo; usandola contro un mostro di tipo Non-morto, sarà quest'ultimo invece ad assorbire i PV di tutti i personaggi. Coloro i quali si trovano in Status Ade, Pietra oppure Zombie non ricevono PV e la loro parte viene ridistribuita equamente tra quelli rimasti in vita.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 1    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • 8    | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • 30   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

COME SI OTTIENE

l'Invocazione può essere acquistata per 350 Guil presso:  
MN1 • Walz

=====

MN3 • Paese fantasma / Tecniche magiche Est

----- !Invoca ----

TITANO (Ira di Gaia)

-----  
"Invoca Titano."

Sullo schermo compare un gigante muscoloso che genera un'onda sismica.  
La tecnica causa danni magici di Elemento Terra.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 3    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • 25   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 110  | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

#### COME SI OTTIENE

MN1 • [MK.aC] • Meteorite di Karnak - Interno  
dopo la partenza di Galuf, entrare in questa stanza e raggiungere il  
teletrasporto situato al centro per affrontare Titano. Al termine dello  
scontro si riceverà la rispettiva Invocazione.

---

#### TECNICHE DELLA !MAGILAMA

[@06MA]

---

Questa Abilità consente al personaggio di aggiungere al proprio attacco fisico le proprietà della Magia Bianca oppure della Magia Nera, al costo di alcuni PM. Ogni tecnica di !Magilama si impara automaticamente, una volta ottenuta la rispettiva magia, ma si può utilizzare solamente equipaggiando un'Arma compatibile con questa Abilità.

- per verificare se l'Arma equipaggiata è adatta, recarsi nel Menù Oggetti, selezionarla e spingere nuovamente il tasto A su di essa: nella schermata aggiuntiva, in caso positivo, apparirà la voce 'Utilizzabile con Magilama'.

Per eseguire questo tipo di attacchi, selezionare il comando !Magilama e poi indicare dal menù successivo la tecnica da utilizzare. Una volta fatto, l'eroe potenzierà la sua Arma e, a partire dal suo turno successivo, ogni suo attacco fisico possiederà le proprietà elementali o di status della magia selezionata. Questo comando non può essere eseguito se l'eroe si trova in Status Mutismo oppure in Status Rana.

Mentre il Paladino può utilizzare sin da subito tutte le Magilama, gli altri Lavori non solo devono equipaggiare l'abilità !Magilama ma devono anche aver ottenuto per essa un Livello del Lavoro sufficientemente alto per eseguire la tecnica desiderata: man mano che tale Livello aumenta, gli altri Lavori avranno a disposizione un maggior numero di attacchi tra cui scegliere.

#### NOTE

- il personaggio consuma PM solo nell'attivazione della Magilama: i successivi attacchi fisici invece non richiedono PM.
- usando l'abilità Due armi, entrambe le Armi, se compatibili, otterranno le proprietà della !Magilama ma il consumo di PM non verrà raddoppiato.
- le proprietà elementali o di status della !Magilama rimangono attive anche nel caso in cui il personaggio esegua un Contrattacco, per via dell'Abilità omonima, oppure utilizzi i comandi !Mira, !Raffica, !Reiki, !Salto e !Scippo. Tali proprietà inoltre sovrascrivono quelle dell'Arma equipaggiata: per esempio, attivando la tecnica Bufera (Elemento Gelo) oppure la tecnica Novox (Status Mutismo) mentre si utilizza la Spada focum (Elemento Fuoco), l'attacco fisico risultante sarà di Elemento Gelo oppure infliggerà lo Status Mutismo.
- la Magilama selezionata rimane attiva anche nel caso in cui il personaggio subisca lo Status Ade e poi venga riportato in vita durante la stessa



battaglia.

Gli attacchi della !Magilama sono:

- Bio
- Bufera
- Buferaga
- Buferara
- Fuoca
- Fuoco
- Fuocoga
- Novox
- Osmosi
- Parassita
- Pietra
- Sancta
- Sonno
- Tuona
- Tuonaga
- Tuono
- Vampalia
- Veleno

Le seguenti tecniche possono essere utilizzate esclusivamente in battaglia.

----- !Magilama ---  
          BIO

-----  
"Aggiunge alla lama un danno virale."

Il personaggio esegue un fendente, seguito dalla comparsa di alcune cellule verdi. La tecnica causa danni fisici di Elemento Veleno: nel caso in cui il nemico sia debole a tale Elemento e non possieda lo Status Corazza, l'attacco lo eliminerà all'istante, anche se il mostro risulti immune allo Status Ade. I nemici deboli all'Elemento Veleno e che possiedono lo Status Corazza invece, non verranno eliminati ma subiranno danni quattro volte superiori.

| PARAMETRI    |             | PROPRIETÀ |           |
|--------------|-------------|-----------|-----------|
| Livello      | • 5         | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • 3         | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • variabile | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100%      |           |           |

COME SI OTTIENE

la rispettiva Magia Nera può essere acquistata per 3.000 Guil presso:

- MN2 • Castello di Bal
- MN2 • Castello Surgate
- MN2 • Legor
- MN2 • Muur
- MN2 • Quelb

- 
- 
- MN3 • Castello di Bal
  - MN3 • Castello Surgate
  - MN3 • Legor
  - MN3 • Muur
  - MN3 • Quelb

----- !Magilama ---  
          BUFERA

-----  
"Aggiunge alla lama un danno magico di gelo."

Il personaggio esegue un fendente, seguito dalla comparsa di alcuni dardi di ghiaccio. La tecnica causa danni fisici di Elemento Gelo: nel caso in cui il nemico sia debole a tale Elemento, l'attacco gli causerà il doppio dei danni.

| PARAMETRI    |             | PROPRIETÀ |           |
|--------------|-------------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2         | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • 2         | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • variabile | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100%      |           |           |

COME SI OTTIENE

la rispettiva Magia Nera può essere acquistata per 150 Guil presso:

MN1 • Carwen  
MN1 • Karnak  
MN1 • Mezzaluna  
MN1 • Tule

---

MN3 • Carwen  
MN3 • Karnak  
MN3 • Mezzaluna  
MN3 • Tule

----- !Magilama ----

-----  
BUFFERAGA  
-----

"Aggiunge alla lama un danno magico di gelo."

Il personaggio esegue un fendente, seguito dalla comparsa di alcuni dardi di ghiaccio. La tecnica causa danni fisici di Elemento Gelo: nel caso in cui il nemico sia debole a tale Elemento e non possieda lo Status Corazza, l'attacco lo eliminerà all'istante, anche se il mostro risulti immune allo Status Ade. I nemici deboli all'Elemento Gelo e che possiedono lo Status Corazza invece, non verranno eliminati ma subiranno danni quattro volte superiori.

| PARAMETRI    |             | PROPRIETÀ |           |
|--------------|-------------|-----------|-----------|
| Livello      | • 6         | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • 15        | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • variabile | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100%      |           |           |

COME SI OTTIENE

la rispettiva Magia Nera può essere acquistata per 6.000 Guil presso:

MN2 • Muur

---

MN3 • Muur

----- !Magilama ----

-----  
BUFFERARA  
-----

"Aggiunge alla lama un danno magico di gelo."

Il personaggio esegue un fendente, seguito dalla comparsa di alcuni dardi di ghiaccio. La tecnica causa danni fisici di Elemento Gelo: nel caso in cui il nemico sia debole a tale Elemento, l'attacco gli causerà il triplo dei danni.

| PARAMETRI |     | PROPRIETÀ |           |
|-----------|-----|-----------|-----------|
| Livello   | • 4 | Bersaglio | • singolo |

PM richiesti • 5                    Efficacia • --  
Potenza        • variabile    Reflex        • no  
Precisione    • 100%

COME SI OTTIENE

la rispettiva Magia Nera può essere acquistata per 600 Guil presso:

MN1 • Karnak  
MN1 • Mezzaluna

---

---

MN3 • Karnak  
MN3 • Mezzaluna

----- !Magilama ----

FUOCA

-----  
"Aggiunge alla lama un danno magico di fuoco."

Il personaggio esegue un fendente, seguito dalla comparsa di alcune fiamme.  
La tecnica causa danni fisici di Elemento Fuoco: nel caso in cui il nemico sia debole a tale Elemento, l'attacco gli causerà il triplo dei danni.

| PARAMETRI    |             | PROPRIETÀ |           |
|--------------|-------------|-----------|-----------|
| Livello      | • 4         | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • 5         | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • variabile | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100%      |           |           |

COME SI OTTIENE

la rispettiva Magia Nera può essere acquistata per 600 Guil presso:

MN1 • Karnak  
MN1 • Mezzaluna

---

---

MN3 • Karnak  
MN3 • Mezzaluna

----- !Magilama ----

FUOCO

-----  
"Aggiunge alla lama un danno magico di fuoco."

Il personaggio esegue un fendente, seguito dalla comparsa di alcune fiamme.  
La tecnica causa danni fisici di Elemento Fuoco: nel caso in cui il nemico sia debole a tale Elemento, l'attacco gli causerà il doppio dei danni.

| PARAMETRI    |             | PROPRIETÀ |           |
|--------------|-------------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2         | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • 2         | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • variabile | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100%      |           |           |

COME SI OTTIENE

la rispettiva Magia Nera può essere acquistata per 150 Guil presso:

MN1 • Carwen  
MN1 • Karnak

MN1 • Mezzaluna

MN1 • Tule

---

---

MN3 • Carwen

MN3 • Karnak

MN3 • Mezzaluna

MN3 • Tule

----- !Magilama ---

FUOCOGA

-----  
"Aggiunge alla lama un danno magico di fuoco."

Il personaggio esegue un fendente, seguito dalla comparsa di alcune fiamme. La tecnica causa danni fisici di Elemento Fuoco: nel caso in cui il nemico sia debole a tale Elemento e non possieda lo Status Corazza, l'attacco lo eliminerà all'istante, anche se il mostro risulti immune allo Status Ade. I nemici deboli all'Elemento Fuoco e che possiedono lo Status Corazza invece, non verranno eliminati ma subiranno danni quattro volte superiori.

PARAMETRI

PROPRIETÀ

|              |             |           |           |
|--------------|-------------|-----------|-----------|
| Livello      | • 6         | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • 15        | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • variabile | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100%      |           |           |

COME SI OTTIENE

la rispettiva Magia Nera può essere acquistata per 6.000 Guil presso:

MN2 • Muur

---

---

MN3 • Muur

----- !Magilama ---

NOVOX

-----  
"Incanta la lama e ammutolisce il nemico."

Il personaggio esegue un fendente, seguito dalla comparsa di fumi arancioni. La tecnica causa danni fisici e può infliggere 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

|              |             |           |           |
|--------------|-------------|-----------|-----------|
| Livello      | • 3         | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • 1         | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • variabile | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100%      |           |           |

COME SI OTTIENE

la rispettiva Magia Bianca può essere acquistata per 280 Guil presso:

MN1 • Carwen

MN1 • Jakol

MN1 • Karnak

---

MN3 • Carwen  
MN3 • Jakol  
MN3 • Karnak

----- !Magilama ----

OSMOSI

-----  
"Incanta la lama e assorbe i PM del nemico."

Il personaggio esegue un fendente, seguito dall'assorbimento di alcune sfere arancioni. La tecnica sottrae PM al nemico e li dona all'eroe che ha usato questa Magilama. Usandola contro un mostro di tipo Non-morto, sarà quest'ultimo invece ad assorbire i PM del personaggio.

| PARAMETRI    |             | PROPRIETÀ |           |
|--------------|-------------|-----------|-----------|
| Livello      | • 7         | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • 1         | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • variabile | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100%      |           |           |

COME SI OTTIENE

la rispettiva Magia Nera può essere acquistata per 10.000 Guil presso:  
MN3 • Paese fantasma / Tecniche magiche Ovest

----- !Magilama ----

PARASSITA

-----  
"Incanta la lama e assorbe i PV del nemico."

Il personaggio esegue un fendente, seguito dall'assorbimento di alcune sfere arancioni. La tecnica sottrae PV al nemico e li dona all'eroe che ha usato questa Magilama. Usandola contro un mostro di tipo Non-morto, sarà quest'ultimo invece ad assorbire i PV del personaggio.

| PARAMETRI    |             | PROPRIETÀ |           |
|--------------|-------------|-----------|-----------|
| Livello      | • 5         | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • 6         | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • variabile | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100%      |           |           |

COME SI OTTIENE

la rispettiva Magia Nera può essere acquistata per 3.000 Guil presso:

MN2 • Castello di Bal  
MN2 • Castello Surgate  
MN2 • Legor  
MN2 • Muur  
MN2 • Quelb

---

---

MN3 • Castello di Bal  
MN3 • Castello Surgate  
MN3 • Legor  
MN3 • Muur  
MN3 • Quelb

## PIETRA

"Incanta la lama e pietrifica il nemico."

Il personaggio esegue un fendente, seguito dalla comparsa di alcune rocce. La tecnica causa danni fisici non elementali e può infliggere lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente il nemico.

| PARAMETRI    |             | PROPRIETÀ |           |
|--------------|-------------|-----------|-----------|
| Livello      | • 5         | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • 8         | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • variabile | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100%      |           |           |

## COME SI OTTIENE

la rispettiva Magia Nera può essere acquistata per 3.000 Guil presso:

MN2 • Castello di Bal  
 MN2 • Castello Surgate  
 MN2 • Legor  
 MN2 • Muur  
 MN2 • Quelb

---

MN3 • Castello di Bal  
 MN3 • Castello Surgate  
 MN3 • Legor  
 MN3 • Muur  
 MN3 • Quelb

## SANCTA

"Aggiunge alla lama un danno magico sacro."

Il personaggio esegue un fendente, seguito dall'assorbimento di alcune sfere celesti. La tecnica causa danni fisici di Elemento Sacro: nel caso in cui il nemico sia debole a tale Elemento e non possieda lo Status Corazza, l'attacco lo eliminerà all'istante, anche se il mostro risulti immune allo Status Ade. I nemici deboli all'Elemento Sacro e che possiedono lo Status Corazza invece, non verranno eliminati ma subiranno danni quattro volte superiori.

| PARAMETRI    |             | PROPRIETÀ |           |
|--------------|-------------|-----------|-----------|
| Livello      | • 7         | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • 10        | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • variabile | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100%      |           |           |

## COME SI OTTIENE

MN3 • [TF.bd] • Torre forca - Torre bianca, 8° piano  
 arrivati nell'ultima sala della Torre bianca, sconfiggere il boss Minotauro 1 per ricevere automaticamente la magia bianca Sancta.

SONNO

-----  
"Incanta la lama e fa addormentare il nemico."

Il personaggio esegue un fendente, seguito dalla comparsa di fumi grigi. La tecnica causa danni fisici e può infliggere lo Status Sonno, il quale impedisce per diversi secondi al nemico di svolgere qualsiasi azione.

| PARAMETRI    |             | PROPRIETÀ |           |
|--------------|-------------|-----------|-----------|
| Livello      | • 3         | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • 2         | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • variabile | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100%      |           |           |

COME SI OTTIENE

la rispettiva Magia Nera può essere acquistata per 300 Guil presso:

MN1 • Carwen  
MN1 • Karnak  
MN1 • Mezzaluna

=====

MN3 • Carwen  
MN3 • Karnak  
MN3 • Mezzaluna

----- !Magilama ---

TUONA

-----  
"Aggiunge alla lama un danno magico di tuono."

Il personaggio esegue un fendente, seguito dalla comparsa di una scarica elettrica. La tecnica causa danni fisici di Elemento Tuono: nel caso in cui il nemico sia debole a tale Elemento, l'attacco gli causerà il triplo dei danni.

| PARAMETRI    |             | PROPRIETÀ |           |
|--------------|-------------|-----------|-----------|
| Livello      | • 4         | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • 5         | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • variabile | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100%      |           |           |

COME SI OTTIENE

la rispettiva Magia Nera può essere acquistata per 600 Guil presso:

MN1 • Karnak  
MN1 • Mezzaluna

=====

MN3 • Karnak  
MN3 • Mezzaluna

----- !Magilama ---

TUONAGA

-----  
"Aggiunge alla lama un danno magico di tuono."

Il personaggio esegue un fendente, seguito dalla comparsa di una scarica elettrica. La tecnica causa danni fisici di Elemento Tuono: nel caso in cui il

nemico sia debole a tale Elemento e non possieda lo Status Corazza, l'attacco lo eliminerà all'istante, anche se il mostro risulti immune allo Status Ade. I nemici deboli all'Elemento Tuono e che possiedono lo Status Corazza invece, non verranno eliminati ma subiranno danni quattro volte superiori.

| PARAMETRI    |             | PROPRIETÀ |           |
|--------------|-------------|-----------|-----------|
| Livello      | • 6         | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • 15        | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • variabile | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100%      |           |           |

#### COME SI OTTIENE

la rispettiva Magia Nera può essere acquistata per 6.000 Guil presso:  
MN2 • Muur

---

---

MN3 • Muur

----- !Magilama ----

TUONO

-----

"Aggiunge alla lama un danno magico di tuono."

Il personaggio esegue un fendente, seguito dalla comparsa di una scarica elettrica. La tecnica causa danni fisici di Elemento Tuono: nel caso in cui il nemico sia debole a tale Elemento, l'attacco gli causerà il doppio dei danni.

| PARAMETRI    |             | PROPRIETÀ |           |
|--------------|-------------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2         | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • 2         | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • variabile | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100%      |           |           |

#### COME SI OTTIENE

la rispettiva Magia Nera può essere acquistata per 150 Guil presso:  
MN1 • Carwen  
MN1 • Karnak  
MN1 • Mezzaluna  
MN1 • Tule

---

---

MN3 • Carwen  
MN3 • Karnak  
MN3 • Mezzaluna  
MN3 • Tule

----- !Magilama ----

VAMPALIA

-----

"Aumenta l'attacco e la lama incantata riduce la difesa del nemico."

Il personaggio esegue un fendente, seguito dalla comparsa di alcune esplosioni. La tecnica causa danni fisici non elementali, aumenta temporaneamente di 100 unità il parametro Forza del personaggio e riduce di 3/4 la Difesa del bersaglio colpito.



| PARAMETRI    |             | PROPRIETÀ |           |
|--------------|-------------|-----------|-----------|
| Livello      | • 7         | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • 30        | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • variabile | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100%      |           |           |

#### COME SI OTTIENE

MN3 • [TF.a0] • Torre forca - Torre nera, 8° piano  
arrivati nell'ultima sala della Torre nera, sconfiggere il boss Onnisciente 1  
per ricevere automaticamente questa Magia Nera.

----- !Magilama ---  
VELENO

-----  
"Incanta la lama e avvelena il nemico."

Il personaggio esegue un fendente, seguito dalla comparsa di fumi viola.  
La tecnica causa danni fisici di Elemento Veleno: nel caso in cui il nemico sia  
debole a tale Elemento, l'attacco gli causerà il doppio dei danni.

| PARAMETRI    |             | PROPRIETÀ |           |
|--------------|-------------|-----------|-----------|
| Livello      | • 3         | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • 1         | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • variabile | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100%      |           |           |

#### COME SI OTTIENE

la rispettiva Magia Nera può essere acquistata per 290 Guil presso:  
MN1 • Karnak  
MN1 • Mezzaluna

=====  
MN3 • Karnak  
MN3 • Mezzaluna

=====  
COMBINAZIONI PER IL !MESCOLA [06ME]  
=====

Il comando !Mescola consente al personaggio di mescolare tra di loro due  
Oggetti, tra Medicine e Ingredienti, per ottenere una nuova tecnica curativa  
oppure un nuovo attacco che viene utilizzato subito, i cui effetti terminano  
comunque alla fine della battaglia. Dopo aver selezionato il comando:  
- indicare con il cursore il primo Oggetto e premere il tasto A  
- indicare con il cursore il secondo Oggetto e premere il tasto A  
- indicare con il cursore il bersaglio dell'Abilità e premere il tasto A

#### NOTE

- gli Oggetti utilizzabili sono le medicine Acqua santa, Antidoto, Coda di fenice, Collirio, Dolce bacio, Elisir, Etere, Granpozione e Pozione e gli ingredienti Guscio solido, Materia oscura e Zanna di drago.
- il comando !Mescola consuma un esemplare di ogni Oggetto utilizzato e colpisce sempre un solo bersaglio.
- l'Abilità gode della proprietà commutativa quindi, cambiando l'ordine degli

Oggetti selezionati, l'effetto risultante non varia.

- in genere, mescolando tra di loro due Medicine uguali, il risultato finale è l'effetto della Medicina singola però potenziato.
- i PV ed i PM ripristinati tramite gli effetti di questo comando vengono raddoppiati se si equipaggia anche l'abilità Farmacologia, tuttavia essa non potenzia le rimanenti tecniche del !Mescola.
- a differenza dei semplici attacchi fisici e magici, le tecniche del !Mescola andranno praticamente sempre a segno, anche contro i nemici che possiedono parametri molto elevati oppure lo Status Corazza.

```
+-----+  
|  COMBINAZIONI  |  
+-----+
```

Le varie combinazioni ottenibili tramite il comando !Mescola sono le seguenti:

#### ACQUA SANTA

~~~~~

+ Acqua santa	-->	Acqua santa Plus
+ Antidoto	-->	Forza divina
+ Coda di fenice	-->	Scudo vitale
+ Collirio	-->	Forza elementale
+ Dolce bacio	-->	Bacio sacro
+ Elisir	-->	Elisir
+ Etere	-->	Etere Plus
+ Granpozione	-->	Granpozione Plus
+ Guscio solido	-->	Sidro di Bacco
+ Materia oscura	-->	Pozione falsa 1
+ Pozione	-->	Pozione Plus
+ Zanna di drago	-->	Alito sacro

ANTIDOTO

~~~~~

|                  |     |                    |
|------------------|-----|--------------------|
| + Acqua santa    | --> | Forza divina       |
| + Antidoto       | --> | Antidoto           |
| + Coda di fenice | --> | Anti-gelo          |
| + Collirio       | --> | Sali               |
| + Dolce bacio    | --> | Unguento lieve     |
| + Elisir         | --> | Elisir             |
| + Etere          | --> | Anti-veleno        |
| + Granpozione    | --> | Neutralizzatore    |
| + Guscio solido  | --> | Zuppa di tartaruga |
| + Materia oscura | --> | Veleno             |
| + Pozione        | --> | Neutralizzatore    |
| + Zanna di drago | --> | Soffio tossico     |

#### CODA DI FENICE

~~~~~

+ Acqua santa	-->	Scudo vitale
+ Antidoto	-->	Anti-gelo
+ Coda di fenice	-->	Coda di fenice
+ Collirio	-->	Anti-tuono
+ Dolce bacio	-->	Soffio vitale
+ Elisir	-->	Reincarnazione
+ Etere	-->	Reincarnazione

+ Granpozione --> Resurrezione
+ Guscio solido --> Panacea
+ Materia oscura --> Pozione letale
+ Pozione --> Resurrezione
+ Zanna di drago --> Difesa di drago

COLLIRIO

~~~~~

+ Acqua santa --> Forza elementale  
+ Antidoto --> Sali  
+ Coda di fenice --> Anti-tuono  
+ Collirio --> Collirio  
+ Dolce bacio --> Bacio di lamia  
+ Elisir --> Elisir  
+ Etere --> Anti-fuoco  
+ Granpozione --> Anti-cecità  
+ Guscio solido --> Veliveloce  
+ Materia oscura --> Gas oscuro  
+ Pozione --> Anti-cecità  
+ Zanna di drago --> Sospiro oscuro

#### DOLCE BACIO

~~~~~

+ Acqua santa --> Bacio sacro
+ Antidoto --> Unguento lieve
+ Coda di fenice --> Soffio vitale
+ Collirio --> Bacio di lamia
+ Dolce bacio --> Dolce bacio Plus
+ Elisir --> Bacio malvagio
+ Etere --> Bacio malvagio
+ Granpozione --> Dolce bacio Plus
+ Guscio solido --> Bacio sinistro
+ Materia oscura --> Bacio di rana
+ Pozione --> Dolce bacio Plus
+ Zanna di drago --> Bacio di drago

ELISIR

~~~~~

+ Acqua santa --> Elisir  
+ Antidoto --> Elisir  
+ Coda di fenice --> Reincarnazione  
+ Collirio --> Elisir  
+ Dolce bacio --> Bacio malvagio  
+ Elisir --> Elisir  
+ Etere --> Elisir  
+ Granpozione --> Elisir  
+ Guscio solido --> Pozione falsa 2  
+ Materia oscura --> Antilisir  
+ Pozione --> Elisir  
+ Zanna di drago --> Infuso di Golia

#### ETERE

~~~~~

+ Acqua santa --> Etere Plus
+ Antidoto --> Anti-veleno
+ Coda di fenice --> Reincarnazione

+ Collirio	-->	Anti-fuoco
+ Dolce bacio	-->	Bacio malvagio
+ Elisir	-->	Elisir
+ Etere	-->	Etere Plus
+ Granpozione	-->	Balsamo Gilead
+ Guscio solido	-->	Extrapozione
+ Materia oscura	-->	Etere oscuro
+ Pozione	-->	Extrapozione
+ Zanna di drago	-->	Scudo di drago

GRANPOZIONE

~~~~~

|                  |     |                  |
|------------------|-----|------------------|
| + Acqua santa    | --> | Granpozione Plus |
| + Antidoto       | --> | Neutralizzatore  |
| + Coda di fenice | --> | Resurrezione     |
| + Collirio       | --> | Anti-cecità      |
| + Dolce bacio    | --> | Dolce bacio Plus |
| + Elisir         | --> | Elisir           |
| + Etere          | --> | Balsamo Gilead   |
| + Granpozione    | --> | Granpozione Plus |
| + Guscio solido  | --> | Triplo etere     |
| + Materia oscura | --> | Succo maligno    |
| + Pozione        | --> | Acqua vitale     |
| + Zanna di drago | --> | Forza di drago   |

#### GUSCIO SOLIDO

~~~~~

+ Acqua santa	-->	Sidro di Bacco
+ Antidoto	-->	Zuppa di tartaruga
+ Coda di fenice	-->	Panacea
+ Collirio	-->	Veliveloce
+ Dolce bacio	-->	Bacio sinistro
+ Elisir	-->	Pozione falsa 2
+ Etere	-->	Extrapozione
+ Granpozione	-->	Triplo etere
+ Guscio solido	-->	Pozione scudo
+ Materia oscura	-->	Dinamite
+ Pozione	-->	Etere Plus
+ Zanna di drago	-->	Pozione falsa 3

MATERIA OSCURA

~~~~~

|                  |     |                 |
|------------------|-----|-----------------|
| + Acqua santa    | --> | Pozione falsa 1 |
| + Antidoto       | --> | Veleno          |
| + Coda di fenice | --> | Pozione letale  |
| + Collirio       | --> | Gas oscuro      |
| + Dolce bacio    | --> | Bacio di rana   |
| + Elisir         | --> | Antilisir       |
| + Etere          | --> | Etere oscuro    |
| + Granpozione    | --> | Succo maligno   |
| + Guscio solido  | --> | Dinamite        |
| + Materia oscura | --> | Lampo d'ombra   |
| + Pozione        | --> | Succo maligno   |
| + Zanna di drago | --> | Soffio oscuro   |

#### POZIONE

```

~~~~~
+ Acqua santa --> Pozione Plus
+ Antidoto --> Neutralizzatore
+ Coda di fenice --> Resurrezione
+ Collirio --> Anti-cecità
+ Dolce bacio --> Dolce bacio Plus
+ Elisir --> Elisir
+ Etere --> Extrapozione
+ Granpozione --> Acqua vitale
+ Guscio solido --> Etere Plus
+ Materia oscura --> Succo maligno
+ Pozione --> Pozione Plus
+ Zanna di drago --> Forza di drago

```

ZANNA DI DRAGO

```

~~~~~
+ Acqua santa      --> Alito sacro
+ Antidoto         --> Soffio tossico
+ Coda di fenice   --> Difesa di drago
+ Collirio         --> Sospiro oscuro
+ Dolce bacio     --> Bacio di drago
+ Elisir          --> Infuso di Golia
+ Etere           --> Scudo di drago
+ Granpozione     --> Forza di drago
+ Guscio solido   --> Pozione falsa 3
+ Materia oscura  --> Soffio oscuro
+ Pozione         --> Forza di drago
+ Zanna di drago  --> Soffio di drago

```

```

+-----+
| RIEPILOGO |
+-----+

```

|                | (+) | .A | .B | .C | .D | .E | .F | .G | .H | .I | .L | .M | .N |
|----------------|-----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Acqua santa    | .A  | 01 | 28 | 46 | 29 | 15 | 23 | 25 | 31 | 47 | 36 | 40 | 03 |
| Antidoto       | .B  | 28 | 05 | 07 | 44 | 55 | 23 | 10 | 34 | 58 | 56 | 34 | 50 |
| Coda di fenice | .C  | 46 | 07 | 18 | 09 | 51 | 42 | 42 | 43 | 35 | 39 | 43 | 20 |
| Collirio       | .D  | 29 | 44 | 09 | 19 | 12 | 23 | 06 | 04 | 57 | 30 | 04 | 52 |
| Dolce bacio    | .E  | 15 | 55 | 51 | 12 | 22 | 14 | 14 | 22 | 16 | 13 | 22 | 11 |
| Elisir         | .F  | 23 | 23 | 42 | 23 | 14 | 23 | 23 | 23 | 37 | 08 | 23 | 32 |
| Etere          | .G  | 25 | 10 | 42 | 06 | 14 | 23 | 25 | 17 | 26 | 24 | 26 | 45 |
| Granpozione    | .H  | 31 | 34 | 43 | 04 | 22 | 23 | 17 | 31 | 54 | 53 | 02 | 27 |
| Guscio solido  | .I  | 47 | 58 | 35 | 57 | 16 | 37 | 26 | 54 | 41 | 21 | 25 | 38 |
| Materia oscura | .L  | 36 | 56 | 39 | 30 | 13 | 08 | 24 | 53 | 21 | 33 | 53 | 49 |
| Pozione        | .M  | 40 | 34 | 43 | 04 | 22 | 23 | 26 | 02 | 25 | 53 | 40 | 27 |
| Zanna di drago | .N  | 03 | 50 | 20 | 52 | 11 | 32 | 45 | 27 | 38 | 49 | 27 | 48 |

LEGENDA

- |                      |                      |                        |
|----------------------|----------------------|------------------------|
| 01. Acqua santa Plus | 21. Dinamite         | 41. Pozione scudo      |
| 02. Acqua vitale     | 22. Dolce bacio Plus | 42. Reincarnazione     |
| 03. Alito sacro      | 23. Elisir           | 43. Resurrezione       |
| 04. Anti-cecità      | 24. Etere oscuro     | 44. Sali               |
| 05. Antidoto         | 25. Etere Plus       | 45. Scudo di drago     |
| 06. Anti-fuoco       | 26. Extrapozione     | 46. Scudo vitale       |
| 07. Anti-gelo        | 27. Forza di drago   | 47. Sidro di Bacco     |
| 08. Antilisir        | 28. Forza divina     | 48. Soffio di drago    |
| 09. Anti-tuono       | 29. Forza elementale | 49. Soffio oscuro      |
| 10. Anti-veleno      | 30. Gas oscuro       | 50. Soffio tossico     |
| 11. Bacio di drago   | 31. Granpozione Plus | 51. Soffio vitale      |
| 12. Bacio di lamia   | 32. Infuso di Golia  | 52. Sospiro oscuro     |
| 13. Bacio di rana    | 33. Lampo d'ombra    | 53. Succo maligno      |
| 14. Bacio malvagio   | 34. Neutralizzatore  | 54. Triplo etere       |
| 15. Bacio sacro      | 35. Panacea          | 55. Unguento lieve     |
| 16. Bacio sinistro   | 36. Pozione falsa 1  | 56. Veleno             |
| 17. Balsamo Gilead   | 37. Pozione falsa 2  | 57. Veliveoce          |
| 18. Coda di fenice   | 38. Pozione falsa 3  | 58. Zuppa di tartaruga |
| 19. Collirio         | 39. Pozione letale   |                        |
| 20. Difesa di drago  | 40. Pozione Plus     |                        |

----- !Mescola ----

01. ACQUA SANTA PLUS

-----  
Il bersaglio viene circondato da una serie di scintille verdi e gialle.  
La tecnica cura lo Status Zombie e ripristina il doppio di PV rispetto alla  
singola Acqua santa.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

COMBINAZIONI

Acqua santa + Acqua santa

----- !Mescola ----

02. ACQUA VITALE

-----  
Il bersaglio viene circondato da una serie di scintille rotanti verdi e blu.  
La tecnica dona lo Status Rigene, il quale restituisce PV al personaggio ad  
intervalli regolari.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

COMBINAZIONI

Granpozione + Pozione

----- !Mescola ----

### 03. ALITO SACRO

---

Il bersaglio viene circondato da una sfera rotante bianca e blu. La tecnica causa danni magici di Elemento Sacro pari alla quantità di PV attuali del personaggio.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

#### COMBINAZIONI

Acqua santa + Zanna di drago

---

!Mescola ---

### 04. ANTI-CECITÀ

---

Il bersaglio viene circondato da una serie di scintille viola e fumi. La tecnica cura lo Status Cecità e ripristina alcuni PV.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

#### COMBINAZIONI

Collirio + Granpozione  
Collirio + Pozione

---

!Mescola ---

### 05. ANTIDOTO

---

Il bersaglio viene circondato da una serie di scintille gialle e fumi. La tecnica cura lo Status Veleno e produce lo stesso effetto del singolo Antidoto.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

#### COMBINAZIONI

Antidoto + Antidoto

---

!Mescola ---

### 06. ANTI-FUOCO

---

Il bersaglio viene circondato da una barriera arancione. La tecnica dona la capacità di assorbire gli attacchi fisici e magici di Elemento Fuoco.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

#### COMBINAZIONI

Collirio + Etere

----- !Mescola ---  
07. ANTI-GELO

Il bersaglio viene circondato da una barriera blu. La tecnica dona la capacità di assorbire gli attacchi fisici e magici di Elemento Gelo.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

#### COMBINAZIONI

Antidoto + Coda di fenice

----- !Mescola ---  
08. ANTILISIR

Il bersaglio viene circondato da una serie di scintille rotanti verdi e nere. La tecnica infligge lo Status Critico, riducendo i PV attuali del nemico ad una sola cifra.

| PARAMETRI    |       | PROPRIETÀ |           |
|--------------|-------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2   | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --  | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --  | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 99% |           |           |

#### COMBINAZIONI

Elisir + Materia oscura

----- !Mescola ---  
09. ANTI-TUONO

Il bersaglio viene circondato da una barriera verde. La tecnica dona la capacità di assorbire gli attacchi fisici e magici di Elemento Tuono.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |



COMBINAZIONI

Coda di fenice + Collirio

----- !Mescola ----

10. ANTI-VELENO

-----  
Il bersaglio viene circondato da una barriera viola. La tecnica dona l'immunità allo Status Veleno.

PARAMETRI

Livello • 2  
PM richiesti • --  
Potenza • --  
Precisione • 100%

PROPRIETÀ

Bersaglio • singolo  
Efficacia • --  
Reflex • no

COMBINAZIONI

Antidoto + Etere

----- !Mescola ----

11. BACIO DI DRAGO

-----  
Il bersaglio viene colpito da quattro fulmini celesti. La tecnica dona lo Status Corazza ma rende il bersaglio debole alle Armi che infliggono danni ingenti ai nemici di tipo Drago.

PARAMETRI

Livello • 2  
PM richiesti • --  
Potenza • --  
Precisione • 100%

PROPRIETÀ

Bersaglio • singolo  
Efficacia • --  
Reflex • no

COMBINAZIONI

Dolce bacio + Zanna di drago

----- !Mescola ----

12. BACIO DI LAMIA

-----  
Il bersaglio viene circondato da quattro piccoli chocobo volanti rosa. La tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga il nemico ad attaccare i suoi alleati oppure a curare gli eroi.

PARAMETRI

Livello • 2  
PM richiesti • --  
Potenza • --  
Precisione • 100%

PROPRIETÀ

Bersaglio • singolo  
Efficacia • --  
Reflex • no

COMBINAZIONI

Collirio + Dolce bacio

----- !Mescola ----

13. BACIO DI RANA

Il bersaglio viene circondato da gas verdi. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale riduce notevolmente il parametro Attacco del mostro e ne azzerà i parametri Difesa e Difesa magica.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

#### COMBINAZIONI

Dolce bacio + Materia oscura

----- !Mescola ----  
14. BACIO MALVAGIO

-----  
Il bersaglio viene colpito da una serie di sfere verdi che si muovono a spirale. La tecnica sottrae i PM e li dona al personaggio; usandola contro un mostro di tipo Non-morto, sarà quest'ultimo invece ad assorbire i PM del personaggio.

| PARAMETRI    |       | PROPRIETÀ |           |
|--------------|-------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2   | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --  | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • 45  | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 99% |           |           |

#### COMBINAZIONI

Dolce bacio + Elisir  
Dolce bacio + Etere

----- !Mescola ----  
15. BACIO SACRO

-----  
Il bersaglio viene colpito da quattro fulmini lampeggianti. La tecnica dona gli status Fretta, Furia ed Immagine.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

#### COMBINAZIONI

Acqua santa + Dolce bacio

----- !Mescola ----  
16. BACIO SINISTRO

-----  
Il bersaglio viene colpito da una serie di sfere gialle che si muovono a spirale. La tecnica sottrae i PV e li dona al personaggio; usandola contro un mostro di tipo Non-morto, sarà quest'ultimo invece ad assorbire i PV del personaggio.

| PARAMETRI    |       | PROPRIETÀ |           |
|--------------|-------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2   | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --  | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • 255 | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 99% |           |           |

#### COMBINAZIONI

Dolce bacio + Guscio solido

----- !Mescola ----

#### 17. BALSAMO GILEAD

Il bersaglio viene circondato da una serie di scintille rotanti verdi e blu.  
La tecnica ripristina completamente i PM.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

#### COMBINAZIONI

Etere + Granpozione

----- !Mescola ----

#### 18. CODA DI FENICE

Il bersaglio viene raggiunto da un piccolo angelo. La tecnica riporta in vita un personaggio, gli ripristina 1/4 dei suoi PV massimi e produce lo stesso effetto della singola Coda di fenice.

| PARAMETRI    |       | PROPRIETÀ |           |
|--------------|-------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2   | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --  | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --  | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 99% |           |           |

#### COMBINAZIONI

Coda di fenice + Coda di fenice

----- !Mescola ----

#### 19. COLLIRIO

Il bersaglio viene circondato da una serie di scintille gialle e fumi.  
La tecnica cura lo Status Cecità e produce lo stesso effetto del singolo Collirio.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

COMBINAZIONI

Collirio + Collirio

----- !Mescola ----

20. DIFESA DI DRAGO

-----  
Il bersaglio viene circondato da un mirino rosso, seguito da sfere gialle.  
La tecnica dona gli status Bozzolo, Egida, Reflex e Rigene.

PARAMETRI

Livello • 2  
PM richiesti • --  
Potenza • --  
Precisione • 100%

PROPRIETÀ

Bersaglio • singolo  
Efficacia • --  
Reflex • no

COMBINAZIONI

Coda di fenice + Zanna di drago

----- !Mescola ----

21. DINAMITE

-----  
Il bersaglio viene colpito da un'esplosione. La tecnica causa danni fisici di Elemento Fuoco pari alla quantità di PV attuali del personaggio, il quale però perde la vita.

PARAMETRI

Livello • 2  
PM richiesti • --  
Potenza • --  
Precisione • 100%

PROPRIETÀ

Bersaglio • singolo  
Efficacia • --  
Reflex • no

COMBINAZIONI

Guscio solido + Materia oscura

----- !Mescola ----

22. DOLCE BACIO PLUS

-----  
Il bersaglio viene circondato da una serie di scintille gialle e fumi.  
La tecnica cura lo Status Rana e, a differenza del singolo Dolce bacio, ripristina anche alcuni PV.

PARAMETRI

Livello • 2  
PM richiesti • --  
Potenza • --  
Precisione • 100%

PROPRIETÀ

Bersaglio • singolo  
Efficacia • --  
Reflex • no

COMBINAZIONI

Dolce bacio + Dolce bacio  
Dolce bacio + Granpozione  
Dolce bacio + Pozione

----- !Mescola ----

23. ELISIR

-----  
Il bersaglio viene circondato da una serie di scintille rotanti verdi e gialle.  
La tecnica ripristina completamente i PV ed i PM e produce lo stesso effetto  
del singolo Elisir.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

COMBINAZIONI

Acqua santa + Elisir  
Antidoto + Elisir  
Collirio + Elisir  
Elisir + Elisir  
Elisir + Etere  
Elisir + Granpozione  
Elisir + Pozione

----- !Mescola ---

24. ETERE OSCURO

-----  
Il bersaglio viene circondato da una serie di scintille verdi e nere.  
La tecnica rimuove il 75% dei PM attuali del bersaglio.

| PARAMETRI    |       | PROPRIETÀ |           |
|--------------|-------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2   | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --  | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --  | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 99% |           |           |

COMBINAZIONI

Etere + Materia oscura

----- !Mescola ---

25. ETERE PLUS

-----  
Il bersaglio viene circondato da una serie di scintille verdi e blu. La tecnica  
ripristina il doppio di PM rispetto al singolo Etere.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

COMBINAZIONI

Acqua santa + Etere  
Etere + Etere  
Guscio solido + Pozione

----- !Mescola ---

26. EXTRAPOZIONE

-----  
Il bersaglio viene circondato da una serie di scintille rotanti verdi e rosse.  
La tecnica ripristina completamente i PV.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

COMBINAZIONI

Etere + Guscio solido  
Etere + Pozione

----- !Mescola ---  
27. FORZA DI DRAGO

-----  
Il bersaglio viene colpito da quattro fulmini blu. La tecnica aumenta il Livello di 20 unità. Tale crescita: incrementa la quantità di danni inflitta, diminuisce la quantità di danni subita, è cumulabile fino al raggiungimento del Livello 255 ma non modifica i PV ed i PM massimi del bersaglio.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

COMBINAZIONI

Granpozione + Zanna di drago  
Pozione + Zanna di drago

----- !Mescola ---  
28. FORZA DIVINA

-----  
Il bersaglio viene colpito da quattro fulmini rossi. La tecnica aumenta il Livello di 10 unità. Tale crescita: incrementa la quantità di danni inflitta, diminuisce la quantità di danni subita, è cumulabile fino al raggiungimento del Livello 255 ma non modifica i PV ed i PM massimi del bersaglio.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

COMBINAZIONI

Acqua santa + Antidoto

----- !Mescola ---  
29. FORZA ELEMENTALE

-----  
Il bersaglio viene colpito da una scarica di fulmini verdi e gialli. La tecnica

aumenta del 50% la potenza di tutti gli attacchi elementali fisici e magici a disposizione.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

COMBINAZIONI  
Acqua santa + Collirio

----- !Mescola ---  
30. GAS OSCURO

Il bersaglio viene colpito da un fumo nero. La tecnica infligge lo Status Cecità, il quale aumenta le probabilità che i successivi attacchi fisici del mostro manchino il bersaglio.

| PARAMETRI    |       | PROPRIETÀ |           |
|--------------|-------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2   | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --  | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --  | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 99% |           |           |

COMBINAZIONI  
Collirio + Materia oscura

----- !Mescola ---  
31. GRANPOZIONE PLUS

Il bersaglio viene circondato da una serie di scintille verdi e gialle. La tecnica ripristina il doppio di PV rispetto alla singola Granpozione.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

COMBINAZIONI  
Acqua santa + Granpozione  
Granpozione + Granpozione

----- !Mescola ---  
32. INFUSO DI GOLIA

Il bersaglio viene colpito da quattro fulmini blu. La tecnica raddoppia i PV attuali e massimi e produce lo stesso effetto del semplice Infuso di Golia.

| PARAMETRI    |      | PROPRIETÀ |           |
|--------------|------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2  | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • -- | Efficacia | • --      |

Potenza • -- Reflex • no  
Precisione • 100%

#### COMBINAZIONI

Elisir + Zanna di drago

----- !Mescola ---  
33. LAMPO D'OMBRA

-----  
Il bersaglio viene colpito da una serie di sfere oscure che poi esplodono. La tecnica causa danni magici non elementali e produce la stessa quantità di danni anche se il bersaglio si trova in Status Bozzolo oppure possiede una qualsiasi altra barriera. In aggiunta, il Lampo d'ombra provoca lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV al nemico con il passare del tempo.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • 240  | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

#### COMBINAZIONI

Materia oscura + Materia oscura

----- !Mescola ---  
34. NEUTRALIZZATORE

-----  
Il bersaglio viene circondato da una serie di scintille rosse e fumi. La tecnica cura lo Status Veleno e ripristina alcuni PV.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

#### COMBINAZIONI

Antidoto + Granpozione  
Antidoto + Pozione

----- !Mescola ---  
35. PANACEA

-----  
Il bersaglio viene attraversato da diverse colonne di luce verde. La tecnica rimuove gli status Adagio, Cecità, Confusione, Furia, Mini, Mutismo, Paralisi, Pietra, Rana, Sonno, Stop, Vecchiaia e Veleno.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

#### COMBINAZIONI



Coda di fenice + Guscio solido

----- !Mescola ---

36. POZIONE FALSA 1

-----  
Il bersaglio viene colpito da un fumo viola. La tecnica infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere al nemico 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

COMBINAZIONI

Acqua santa + Materia oscura

----- !Mescola ---

37. POZIONE FALSA 2

-----  
Il bersaglio viene colpito da un fumo viola. La tecnica infligge lo Status Piaga oppure lo Status Critico.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

COMBINAZIONI

Elisir + Guscio solido

----- !Mescola ---

38. POZIONE FALSA 3

-----  
Il bersaglio viene colpito da un fumo viola. La tecnica causa danni fisici pari al 25% dei PV attuali ed infligge lo Status Confusione, il quale obbliga il nemico ad attaccare i suoi alleati oppure a curare gli eroi.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

COMBINAZIONI

Guscio solido + Zanna di drago

----- !Mescola ---

39. POZIONE LETALE

-----  
Il bersaglio viene sovrastato da un grosso teschio umano. La tecnica infligge

lo Status Ade, il quale elimina il mostro istantaneamente; usandola contro un mostro di tipo Non-morto, i PV di quest'ultimo verranno ripristinati completamente.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

#### COMBINAZIONI

Coda di fenice + Materia oscura

----- !Mescola ---  
40. POZIONE PLUS

-----  
Il bersaglio viene circondato da una serie di scintille verdi e gialle.  
La tecnica ripristina il doppio di PV rispetto alla singola Pozione.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

#### COMBINAZIONI

Acqua santa + Pozione  
Pozione + Pozione

----- !Mescola ---  
41. POZIONE SCUDO

-----  
Il bersaglio viene circondato da un mirino giallo, seguito da sfere gialle.  
La tecnica dona lo Status Bozzolo e lo Status Egida.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

#### COMBINAZIONI

Guscio solido + Guscio solido

----- !Mescola ---  
42. REINCARNAZIONE

-----  
Il bersaglio viene raggiunto da un piccolo angelo. La tecnica riporta in vita un personaggio, ripristinandogli completamente i PV ed i PM.

| PARAMETRI    |      | PROPRIETÀ |           |
|--------------|------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2  | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • -- | Efficacia | • --      |

Potenza • -- Reflex • no  
Precisione • 99%

#### COMBINAZIONI

Coda di fenice + Elisir  
Coda di fenice + Etere

----- !Mescola -----

#### 43. RESURREZIONE

-----  
Il bersaglio viene raggiunto da un piccolo angelo. La tecnica riporta in vita un personaggio, ripristinandogli completamente i PV ed i PM.

| PARAMETRI    |       | PROPRIETÀ |           |
|--------------|-------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2   | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --  | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --  | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 99% |           |           |

#### COMBINAZIONI

Coda di fenice + Granpozione  
Coda di fenice + Pozione

----- !Mescola -----

#### 44. SALI

-----  
Il bersaglio viene attraversato da diverse colonne di luce gialla. La tecnica rimuove gli status Confusione, Furia, Mutismo, Paralisi, Sonno e Vecchiaia.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

#### COMBINAZIONI

Antidoto + Collirio

----- !Mescola -----

#### 45. SCUDO DI DRAGO

-----  
Il bersaglio viene colpito da onde grigie e verdi. La tecnica dona la capacità di non subire danni da alcun attacco fisico o magico di Elemento Fuoco, Gelo o Tuono.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

#### COMBINAZIONI

Etere + Zanna di drago

----- !Mescola ---

46. SCUDO VITALE

Il bersaglio viene colpito da onde verdi. La tecnica rende immuni a qualunque attacco fisico oppure magico che infligga Status Ade.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

COMBINAZIONI

Acqua santa + Coda di fenice

----- !Mescola ---

47. SIDRO DI BACCO

Il bersaglio viene colpito da quattro fulmini porpora. La tecnica infligge lo Status Furia, che aumenta del 50% la potenza offensiva del nemico, il quale potrà eseguire solo il semplice attacco fisico.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

COMBINAZIONI

Acqua santa + Guscio solido

----- !Mescola ---

48. SOFFIO DI DRAGO

Il bersaglio viene colpito da un'esplosione gialla. La tecnica causa danni magici di Elemento Fuoco, Gelo e Tuono pari alla quantità di PV attuali del personaggio.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

COMBINAZIONI

Zanna di drago + Zanna di drago

----- !Mescola ---

49. SOFFIO OSCURO

Il bersaglio viene colpito da una colonna di fiamme nere. La tecnica causa danni magici di Elemento Fuoco pari alla differenza tra PV massimi e PV attuali del personaggio: meno PV attuali si possiedono, più aumenta la quantità di

danni inflitta.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

#### COMBINAZIONI

Materia oscura + Zanna di drago

----- !Mescola ---  
50. SOFFIO TOSSICO

-----  
Il bersaglio viene colpito da un fumo viola. La tecnica causa danni magici di Elemento Veleno pari alla metà dei PV attuali del personaggio.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

#### COMBINAZIONI

Antidoto + Zanna di drago

----- !Mescola ---  
51. SOFFIO VITALE

-----  
Il bersaglio viene raggiunto da un piccolo angelo. La tecnica riporta in vita un personaggio, ripristinandogli la metà dei PV massimi e tutti i PM.

| PARAMETRI    |       | PROPRIETÀ |           |
|--------------|-------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2   | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --  | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --  | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 99% |           |           |

#### COMBINAZIONI

Coda di fenice + Dolce bacio

----- !Mescola ---  
52. SOSPIRO OSCURO

-----  
Il bersaglio viene colpito da un fumo grigio. La tecnica infligge gli status Cecità, Confusione e Piaga.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

COMBINAZIONI

Collirio + Zanna di drago

----- !Mescola ----

53. SUCCO MALIGNO

-----  
Il bersaglio viene circondato da una serie di scintille verdi e nere.  
La tecnica causa 666 PV di danno.

| PARAMETRI    |       | PROPRIETÀ |           |
|--------------|-------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2   | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --  | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --  | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 99% |           |           |

COMBINAZIONI

Granpozione + Materia oscura  
Materia oscura + Pozione

----- !Mescola ----

53. TRIPLO ETERE

-----  
Il bersaglio viene circondato da una serie di scintille verdi e blu. La tecnica ripristina 160 PM.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

COMBINAZIONI

Granpozione + Guscio solido

----- !Mescola ----

54. UNGUENTO LIEVE

-----  
Il bersaglio viene colpito da un fumo grigio. La tecnica dona lo Status Levitazione, il quale rende immune agli attacchi magici di Elemento Terra.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

COMBINAZIONI

Antidoto + Dolce bacio

----- !Mescola ----

55. VELENO

Il bersaglio viene colpito da un fumo viola. La tecnica infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere al nemico 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

#### COMBINAZIONI

Antidoto + Materia oscura

----- !Mescola ---  
56. VELIVELOCE

-----  
Il bersaglio viene circondato da una serie di sfere arancioni. La tecnica dona lo Status Fretta, il quale dimezza il tempo necessario per caricare la barra del turno del personaggio.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

#### COMBINAZIONI

Collirio + Guscio solido

----- !Mescola ---  
57. ZUPPA DI TARTARUGA

-----  
Il bersaglio viene colpito da un martello. La tecnica dimezza il valore dei parametri Difesa e Difesa magica.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

#### COMBINAZIONI

Antidoto + Guscio solido

=====

MAGIE DI TIPO !NERA

[@06NE]

=====

Questa Abilità consente al personaggio di utilizzare la Magia Nera, tecniche in grado di causare danni elementali e di infliggere status negativi, al costo di alcuni PM. Esse si ottengono acquistandole presso alcuni negozi oppure all'interno di determinati forzieri. Dopo aver imparato una Magia Nera, essa potrà essere utilizzata da tutti i personaggi per l'intera durata dell'avventura e non potrà essere comprata una seconda volta. Questo comando

non può essere eseguito se l'eroe si trova in Status Mutismo.

Mentre il Mago Nero può utilizzare sin da subito tutte le Magie Nere, gli altri Lavori non solo devono equipaggiare l'abilità !Nera ma devono anche aver ottenuto per essa un Livello del Lavoro sufficientemente alto per eseguire la tecnica desiderata: man mano che tale Livello aumenta, gli altri Lavori avranno a disposizione un maggior numero di Magie Nere tra cui scegliere.

Le Magie Nere sono:

- Bio
- Parassita
- Bufera
- Pietra
- Buferaga
- Rana
- Buferara
- Sonno
- Fuoca
- Tuona
- Fuoco
- Tuonaga
- Fuocoga
- Tuono
- Morte
- Vampalia
- Osmosi
- Veleno

Ad eccezione di Rana, tutte queste tecniche possono essere usate esclusivamente durante la battaglia.

----- !Nera ---  
BIO

-----  
"Libera un virus che infligge danni."

Il bersaglio viene colpito da una serie di cellule verdi. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Veleno ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV al nemico con il passare del tempo. È possibile eseguire questa tecnica anche tramite la Magia d'Oggetto della Ferula tossica, causando però la distruzione dell'Arma.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |             |
|--------------|--------|-----------|-------------|
| Livello      | • 4    | Bersaglio | • variabile |
| PM richiesti | • 16   | Efficacia | • divisa    |
| Potenza      | • 105  | Reflex    | • si        |
| Precisione   | • 100% |           |             |

COME SI OTTIENE

la Magia Nera può essere acquistata per 3.000 Guil presso:

- MN2 • Castello di Bal
- MN2 • Castello Surgate
- MN2 • Legor
- MN2 • Muur
- MN2 • Quelb

- 
- 
- MN3 • Castello di Bal
  - MN3 • Castello Surgate
  - MN3 • Legor
  - MN3 • Muur
  - MN3 • Quelb

----- !Nera ---  
BUFERA



"Infligge danno di gelo."

Il bersaglio viene colpito da una serie di aculei di ghiaccio che emergono dal suolo. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Gelo.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |             |
|--------------|--------|-----------|-------------|
| Livello      | • 1    | Bersaglio | • variabile |
| PM richiesti | • 4    | Efficacia | • divisa    |
| Potenza      | • 15   | Reflex    | • si        |
| Precisione   | • 100% |           |             |

#### COME SI OTTIENE

la Magia Nera può essere acquistata per 150 Guil presso:

MN1 • Carwen  
MN1 • Karnak  
MN1 • Mezzaluna  
MN1 • Tule

---

---

MN3 • Carwen  
MN3 • Karnak  
MN3 • Mezzaluna  
MN3 • Tule

----- !Nera ----

BUFERAGA

"Infligge danno di gelo."

Il bersaglio viene colpito da una serie di aculei di ghiaccio che cadono dal cielo. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Gelo. È possibile eseguire questa tecnica anche tramite la Magia d'Oggetto della Ferula gelum, causando però la distruzione dell'Arma.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |             |
|--------------|--------|-----------|-------------|
| Livello      | • 5    | Bersaglio | • variabile |
| PM richiesti | • 25   | Efficacia | • divisa    |
| Potenza      | • 185  | Reflex    | • si        |
| Precisione   | • 100% |           |             |

#### COME SI OTTIENE

la Magia Nera può essere acquistata per 6.000 Guil presso:

MN2 • Muur

---

---

MN3 • Muur

----- !Nera ----

BUFERARA

"Infligge danno di gelo."

Il bersaglio viene raggiunto da una serie di aculei di ghiaccio che poi emergono dal suolo. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |             |
|--------------|--------|-----------|-------------|
| Livello      | • 3    | Bersaglio | • variabile |
| PM richiesti | • 10   | Efficacia | • divisa    |
| Potenza      | • 50   | Reflex    | • si        |
| Precisione   | • 100% |           |             |

#### COME SI OTTIENE

la Magia Nera può essere acquistata per 600 Guil presso:

MN1 • Karnak  
MN1 • Mezzaluna

---

---

MN3 • Karnak  
MN3 • Mezzaluna

----- !Nera ----

FUOCA

-----  
"Infligge danno di fuoco."

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

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |             |
|--------------|--------|-----------|-------------|
| Livello      | • 3    | Bersaglio | • variabile |
| PM richiesti | • 10   | Efficacia | • divisa    |
| Potenza      | • 50   | Reflex    | • si        |
| Precisione   | • 100% |           |             |

#### COME SI OTTIENE

la Magia Nera può essere acquistata per 600 Guil presso:

MN1 • Karnak  
MN1 • Mezzaluna

---

---

MN3 • Karnak  
MN3 • Mezzaluna

----- !Nera ----

FUOCO

-----  
"Infligge danno di fuoco."

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

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |             |
|--------------|--------|-----------|-------------|
| Livello      | • 1    | Bersaglio | • variabile |
| PM richiesti | • 4    | Efficacia | • divisa    |
| Potenza      | • 15   | Reflex    | • si        |
| Precisione   | • 100% |           |             |

#### COME SI OTTIENE

la Magia Nera può essere acquistata per 150 Guil presso:

MN1 • Carwen  
MN1 • Karnak

MN1 • Mezzaluna  
MN1 • Tule

---

---

MN3 • Carwen  
MN3 • Karnak  
MN3 • Mezzaluna  
MN3 • Tule

----- !Nera ---  
FUOCOGA  
-----

"Infligge danno di fuoco."

Il bersaglio viene colpito da una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco. È possibile eseguire questa tecnica anche tramite la Magia d'Oggetto della Ferula focum, causando però la distruzione dell'Arma.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |             |
|--------------|--------|-----------|-------------|
| Livello      | • 5    | Bersaglio | • variabile |
| PM richiesti | • 25   | Efficacia | • divisa    |
| Potenza      | • 185  | Reflex    | • si        |
| Precisione   | • 100% |           |             |

COME SI OTTIENE

la Magia Nera può essere acquistata per 6.000 Guil presso:

MN2 • Muur

---

---

MN3 • Muur

----- !Nera ---  
MORTE  
-----

"Causa la morte."

Il bersaglio viene sovrastato da un grosso teschio umano. La tecnica infligge lo Status Ade, il quale elimina il mostro istantaneamente.

| PARAMETRI    |       | PROPRIETÀ |           |
|--------------|-------|-----------|-----------|
| Livello      | • 6   | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • 29  | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --  | Reflex    | • si      |
| Precisione   | • 80% |           |           |

COME SI OTTIENE

la Magia Nera può essere acquistata per 10.000 Guil presso:

MN3 • Paese fantasma / Tecniche magiche Ovest

----- !Nera ---  
OSMOSI  
-----

"Assorbe PM."

Il bersaglio viene colpito da una serie di sfere celesti che poi vengono assorbite da chi ha scagliato la magia. La tecnica sottrae PM 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 i PM del personaggio.

| PARAMETRI    |       | PROPRIETÀ |           |
|--------------|-------|-----------|-----------|
| Livello      | • 6   | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • 1   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • 8   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 99% |           |           |

#### COME SI OTTIENE

la Magia Nera può essere acquistata per 10.000 Guil presso:

MN3 • Paese fantasma / Tecniche magiche Ovest

----- !Nera ----

PARASSITA

-----  
"Assorbe PV."

Il bersaglio viene colpito da una serie di sfere arancioni che poi vengono assorbite da chi ha scagliato la magia. La tecnica sottrae PV 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 i PV del personaggio.

| PARAMETRI    |       | PROPRIETÀ |           |
|--------------|-------|-----------|-----------|
| Livello      | • 4   | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • 13  | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • 45  | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 75% |           |           |

#### COME SI OTTIENE

la Magia Nera può essere acquistata per 3.000 Guil presso:

MN2 • Castello di Bal  
MN2 • Castello Surgate  
MN2 • Legor  
MN2 • Muur  
MN2 • Quelb

---

---

MN3 • Castello di Bal  
MN3 • Castello Surgate  
MN3 • Legor  
MN3 • Muur  
MN3 • Quelb

----- !Nera ----

PIETRA

-----  
"Pietrifica."

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

| PARAMETRI    |       | PROPRIETÀ |           |
|--------------|-------|-----------|-----------|
| Livello      | • 4   | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • 15  | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --  | Reflex    | • si      |
| Precisione   | • 75% |           |           |

#### COME SI OTTIENE

la Magia Nera può essere acquistata per 3.000 Guil presso:

MN2 • Castello di Bal  
MN2 • Castello Surgate  
MN2 • Legor  
MN2 • Muur  
MN2 • Quelb

---

---

MN3 • Castello di Bal  
MN3 • Castello Surgate  
MN3 • Legor  
MN3 • Muur  
MN3 • Quelb

----- !Nera ---  
RANA

-----  
"Trasforma il bersaglio in una rana o cura lo stato alterato."

Il bersaglio viene colpito da un fumo verde. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale riduce notevolmente il parametro Attacco del mostro e ne azzerava i parametri Difesa e Difesa magica, e può essere utilizzata anche dal Menù Magia.

| PARAMETRI    |       | PROPRIETÀ |             |
|--------------|-------|-----------|-------------|
| Livello      | • 2   | Bersaglio | • variabile |
| PM richiesti | • 8   | Efficacia | • costante  |
| Potenza      | • --  | Reflex    | • si        |
| Precisione   | • 80% |           |             |

#### COME SI OTTIENE

MN1 • [IS.aA] • Istoria - Piazza principale  
giunti in questa località, recarsi nella zona nord ovest, dove sono presenti una serie di fiori che formano la sagoma di un quadrato. Camminare su ognuno di essi in qualsiasi ordine ed infine posizionarsi su quello di sud est: se fatto correttamente, la zona centrale della sagoma si aprirà e da essa comparirà una rana che donerà la Magia Nera.

In alternativa essa può essere acquistata per 300 Guil presso:  
MN3 • Paese fantasma / Tecniche magiche Est

----- !Nera ---  
SONNO

-----  
"Addormenta."

Il bersaglio viene colpito da un fumo grigio. La tecnica infligge lo Status Sonno, il quale impedisce per diversi secondi al nemico di svolgere qualsiasi azione.

| PARAMETRI    |       | PROPRIETÀ |             |
|--------------|-------|-----------|-------------|
| Livello      | • 2   | Bersaglio | • variabile |
| PM richiesti | • 3   | Efficacia | • costante  |
| Potenza      | • --  | Reflex    | • si        |
| Precisione   | • 90% |           |             |

#### COME SI OTTIENE

la Magia Nera può essere acquistata per 300 Guil presso:

MN1 • Carwen  
MN1 • Karnak  
MN1 • Mezzaluna

---

---

MN3 • Carwen  
MN3 • Karnak  
MN3 • Mezzaluna

----- !Nera ----

TUONA

-----  
"Infligge danno di tuono."

Il bersaglio viene colpito da una forte scarica elettrica. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Tuono.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |             |
|--------------|--------|-----------|-------------|
| Livello      | • 3    | Bersaglio | • variabile |
| PM richiesti | • 10   | Efficacia | • divisa    |
| Potenza      | • 50   | Reflex    | • si        |
| Precisione   | • 100% |           |             |

#### COME SI OTTIENE

la Magia Nera può essere acquistata per 600 Guil presso:

MN1 • Karnak  
MN1 • Mezzaluna

---

---

MN3 • Karnak  
MN3 • Mezzaluna

----- !Nera ----

TUONAGA

-----  
"Infligge danno di tuono."

Il bersaglio viene colpito da una forte scarica elettrica, seguita da una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Tuono.

È possibile eseguire questa tecnica anche tramite la Magia d'Oggetto della Ferula tonum, causando però la distruzione dell'Arma.

| PARAMETRI    |       | PROPRIETÀ |             |
|--------------|-------|-----------|-------------|
| Livello      | • 5   | Bersaglio | • variabile |
| PM richiesti | • 25  | Efficacia | • divisa    |
| Potenza      | • 185 | Reflex    | • si        |

Precisione • 100%

COME SI OTTIENE

la Magia Nera può essere acquistata per 6.000 Guil presso:

MN2 • Muur

---

---

MN3 • Muur

----- !Nera ----

TUONO

-----  
"Infligge danno di tuono."

Il bersaglio viene colpito da una piccola scarica elettrica. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Tuono.

PARAMETRI

Livello • 1  
PM richiesti • 4  
Potenza • 15  
Precisione • 100%

PROPRIETÀ

Bersaglio • variabile  
Efficacia • divisa  
Reflex • si

COME SI OTTIENE

la Magia Nera può essere acquistata per 150 Guil presso:

MN1 • Carwen

MN1 • Karnak

MN1 • Mezzaluna

MN1 • Tule

---

---

MN3 • Carwen

MN3 • Karnak

MN3 • Mezzaluna

MN3 • Tule

----- !Nera ----

VAMPALIA

-----  
"Causa danni da combustione."

Il bersaglio viene colpito da una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali.

PARAMETRI

Livello • 6  
PM richiesti • 39  
Potenza • 254  
Precisione • 128%

PROPRIETÀ

Bersaglio • singolo  
Efficacia • --  
Reflex • si

COME SI OTTIENE

MN3 • [TF.a0] • Torre forca - Torre nera, 8° piano

arrivati nell'ultima sala della Torre nera, sconfiggere il boss Onnisciente 1 per ricevere automaticamente questa Magia Nera.

VELENO

"Avvelena."

Il bersaglio viene colpito da un fumo viola. La tecnica infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere al nemico 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari.

| PARAMETRI    |       | PROPRIETÀ |           |
|--------------|-------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2   | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • 2   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --  | Reflex    | • si      |
| Precisione   | • 99% |           |           |

COME SI OTTIENE

la Magia Nera può essere acquistata per 290 Guil presso:

MN1 • Karnak  
MN1 • Mezzaluna

=====  
MN3 • Karnak  
MN3 • Mezzaluna

=====

[ @06PA ]

=====

Questa Abilità permette al personaggio di evocare, senza consumare alcun PM, un nemico, appartenente ad un gruppo di quattro creature precise, il quale eseguirà il suo attacco prima di svanire; il mostro evocato ed il bersaglio della tecnica sono scelti casualmente dal gioco. Tutte le creature sono disponibili sin da quando si ottiene questo Lavoro e le loro possibilità di essere eseguite sono le seguenti:

|       |              |                  |
|-------|--------------|------------------|
| 37,5% | Scheletro    | (Tuona)          |
| 25,0% | Rajiforma    | (Idrorespiro)    |
| 25,0% | Piomante     | (Vampalia)       |
| 12,5% | Drago zombie | (Soffio tossico) |

----- !Patto -----

DRAGO ZOMBIE (Soffio tossico)

-----

Il bersaglio viene colpito da una serie di esplosioni viola. La tecnica causa danni magici di Elemento Veleno ed infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere al nemico 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 1    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 203  | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

----- !Patto -----

PIROMANTE (Vampalia)



-----  
Il bersaglio viene colpito da una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 1    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • 254  | Reflex    | • si      |
| Precisione   | • 128% |           |           |

----- !Patto ----

RAJIFORMA (Idrorespiro)

-----  
Il bersaglio viene colpito da una serie di bolle di sapone. La tecnica causa danni magici non elementali: essi sono otto volte maggiori se i nemici colpiti sono di tipo Deserto.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 1    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 75   | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

----- !Patto ----

SCHELETRO (Tuona)

-----  
Il bersaglio viene colpito da una forte scarica elettrica. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Tuono.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 1    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • 50   | Reflex    | • si      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

=====

TECNICHE DELLA !PREDIZIONE

[@06PR]

=====

Questa Abilità permette di utilizzare alcune tecniche magiche, che vengono scelte dal gioco, basandosi sulla cifra delle unità dei PM attuali del personaggio. Dopo aver selezionato questo comando, viene chiesto il Rango della magia da utilizzare, il quale determina la quantità di PM richiesta per usarla ed i secondi di attesa prima che essa venga eseguita:

- Primo rango (1 PM, 5 secondi di attesa)
- Secondo rango (3 PM, 4 secondi di attesa)
- Terzo rango (7 PM, 3 secondi di attesa)

Successivamente, con il cursore bisognerà indicare il personaggio che sta eseguendo il comando !Predizione e quest'ultimo farà comparire sullo schermo un grande ingranaggio, seguito dal nome della tecnica che verrà eseguita a breve. Da quel momento in poi inizierà il conto alla rovescia, indicato nella parte superiore della schermata, al termine del quale la magia si attiverà in automatico.

L'efficacia della !Predizione dipende dalla cifra delle unità dei PV attuali del bersaglio: più questo valore è alto, più la tecnica sarà efficace. Per esempio, a parità di nemico colpito e di tecnica utilizzata, un esemplare che possiede 608 PV subirà danni maggiori rispetto ad un altro che ne possiede 221, perchè  $8 > 1$ . Lo stesso discorso si applica anche ai personaggi.

#### NOTE

- per la scelta della tecnica da eseguire, il gioco prende in considerazione la cifra delle unità dei PM attuali che il personaggio possiede prima che questi indichi il Rango della magia.
- una volta iniziato il conto alla rovescia, la tecnica andrà sempre a segno, anche nel caso in cui il personaggio che ha usato il comando !Predizione si trovi in Status Ade, Pietra oppure Zombie.
- mentre è attivo il conto alla rovescia, il personaggio che ha appena usato la !Predizione non può usare nuovamente questo comando: provando a farlo, l'Abilità non si attiverà neanche e l'eroe perderà il turno.
- a seconda della tecnica eseguita, essa colpirà tutti i nemici oppure tutti i personaggi oppure entrambi. Poichè alcune magie della !Predizione possono danneggiare notevolmente il gruppo, è molto importante controllare la cifra delle unità dei PM attuali dell'eroe, in modo tale da non usare il comando quando esso causerà di sicuro danni ai personaggi. Le cifre da evitare sono 1, 2, 3, 4, 8 e 9.
- nel caso in cui la tecnica danneggi sia i mostri che i personaggi, i primi subiranno comunque danni maggiori, rispetto ai secondi. Le probabilità di ricevere uno status negativo invece saranno le stesse per entrambi i gruppi.

Le tecniche della !Predizione sono le seguenti, ordinate a seconda della cifra delle unità dei PM attuali del personaggio che sta per utilizzarle:

- |                      |                                      |
|----------------------|--------------------------------------|
| 0. Purificazione     | (colpisce solo i nemici)             |
| 1. Diluvio           | (danneggia il gruppo & i nemici)     |
| 2. Eruzione          | (danneggia il gruppo & i nemici)     |
| 3. Pioggia di stelle | (danneggia il gruppo & i nemici)     |
| 4. Frana             | (danneggia il gruppo & i nemici)     |
| 5. Giudizio divino   | (cura il gruppo & colpisce i nemici) |
| 6. Vento curativo    | (cura il gruppo)                     |
| 7. Benedizione       | (cura il gruppo)                     |
| 8. Uragano           | (danneggia il gruppo & i nemici)     |
| 9. Pestilenza        | (danneggia solo il gruppo)           |

----- !Predizione ----

#### 0. PURIFICAZIONE

-----

Il bersaglio viene colpito da una pioggia di fulmini e da una serie di massi che si sollevano dal suolo. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i nemici.

#### PARAMETRI

Livello • 2  
PM richiesti • --  
Potenza • 250  
Precisione • 100%

#### PROPRIETÀ

Bersaglio • multiplo  
Efficacia • costante  
Reflex • no

1. DILUVIO

-----  
Il bersaglio viene colpito da una serie di ondate, seguite da esplosioni azzurre. La tecnica causa danni magici di Elemento Acqua sia al gruppo che a tutti i nemici inoltre può infliggere lo Status Rana, il quale riduce notevolmente il parametro Attacco del bersaglio e ne azzeri i parametri Difesa e Difesa magica.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 180  | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

2. ERUZIONE

-----  
Il bersaglio viene colpito da una serie di fiammate orizzontali. La tecnica causa danni magici di Elemento Fuoco sia al gruppo che a tutti i nemici inoltre può infliggere anche lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV al bersaglio con il passare del tempo.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 165  | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

3. PIOGGIA DI STELLE

-----  
Il bersaglio viene colpito da una pioggia di comete azzurre. La tecnica causa danni magici non elementali sia al gruppo che a tutti i nemici inoltre può infliggere lo Status Ade, il quale elimina il bersaglio istantaneamente.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 190  | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

4. FRANA

-----  
Il bersaglio viene colpito da una serie di massi che cadono e da una scossa sismica. La tecnica causa danni magici di Elemento Terra sia al gruppo che a tutti i nemici inoltre può colpire anche i bersagli che si trovano in Status Levitazione.

| PARAMETRI    |      | PROPRIETÀ |            |
|--------------|------|-----------|------------|
| Livello      | • 2  | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • -- | Efficacia | • costante |

Potenza • 160                      Reflex • no  
Precisione • 100%

----- !Predizione ---

### 5. GIUDIZIO DIVINO

I nemici vengono colpiti da una serie di piccole esplosioni mentre gli eroi vengono circondati da una serie di grandi scintille verdi e gialle. La tecnica causa danni magici di Elemento Sacro ai nemici e ripristina i PV del gruppo.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 230  | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

----- !Predizione ---

### 6. VENTO CURATIVO

Il bersaglio viene colpito da un vortice composto da una serie di foglie rosa. La tecnica ripristina i PV del gruppo e rimuove gli status Adagio, Bozzolo, Confusione, Egida, Fretta, Furia, Mini, Mutismo, Paralisi, Rana, Sonno, Stop, Vecchiaia e Veleno.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 155  | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

----- !Predizione ---

### 7. BENEDIZIONE

Il bersaglio viene colpito da un angioletto e da una serie di note musicali gialle. La tecnica ripristina i PV del gruppo e può anche donare loro lo Status Rigene, il quale fa recuperare loro alcuni PV ad intervalli regolari.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 210  | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

----- !Predizione ---

### 8. URAGANO

Il bersaglio viene colpito da un terremoto, seguito da quattro colonne di fiamme grigie. La tecnica causa danni magici di Elemento Aria sia al gruppo che a tutti i nemici inoltre può infliggere lo Status Mutismo, il quale impedisce al bersaglio di utilizzare le magie.

| PARAMETRI |  | PROPRIETÀ |  |
|-----------|--|-----------|--|
|-----------|--|-----------|--|

Livello • 2 Bersaglio • multiplo  
PM richiesti • -- Efficacia • costante  
Potenza • 200 Reflex • no  
Precisione • 100%

----- !Predizione ----

## 9. PESTILENZA

Sullo schermo compare uno spirito, seguito da una serie di bolle di sapone viola. La tecnica causa a tutto il gruppo danni magici di Elemento Veleno ed infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere ai personaggi 1/16 dei loro PV massimi ad intervalli regolari.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • --   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 180  | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

## =====

### MAGIE DI TIPO !TEMPO

[@06TM]

=====

Questa Abilità consente al personaggio di utilizzare la Magia Temporale, tecniche in grado di modificare lo status del gruppo oppure dei nemici, al costo di alcuni PM. Esse si ottengono acquistandole presso alcuni negozi oppure all'interno di determinati forzieri. Dopo aver imparato una Magia Temporale, essa potrà essere utilizzata da tutti i personaggi per l'intera durata dell'avventura e non potrà essere comprata una seconda volta. Questo comando non può essere eseguito se l'eroe si trova in Status Mutismo oppure in Status Rana.

Mentre il Cronomago può utilizzare sin da subito tutte le Magie Temporalì, gli altri Lavori non solo devono equipaggiare l'abilità !Tempo ma devono anche aver ottenuto per essa un Livello del Lavoro sufficientemente alto per eseguire la tecnica desiderata: man mano che tale Livello aumenta, gli altri Lavori avranno a disposizione un maggior numero di Magie Temporalì tra cui scegliere.

Le Magie Temporalì sono:

- Adagio
- Adagioga
- Andantega
- Antima
- Antimaga
- Cometa
- Fretta
- Levitazione
- Meteora
- Mutismo
- Oblìo
- Rapidità
- Rigene
- Ritorno
- Stop
- Vecchiaia
- Velocità
- Warp

Ad eccezione di Levitazione e Warp, tutte queste tecniche possono essere usate esclusivamente durante la battaglia.

----- !Tempo ----

### ADAGIO

-----

"Rallenta lo scorrere del tempo per un nemico."

Il bersaglio viene circondato da quattro sfere grigie rotanti. La tecnica infligge lo Status Adagio, il quale raddoppia il tempo necessario per caricare la barra del turno del mostro.

| PARAMETRI    |       | PROPRIETÀ |           |
|--------------|-------|-----------|-----------|
| Livello      | • 1   | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • 3   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --  | Reflex    | • si      |
| Precisione   | • 95% |           |           |

#### COME SI OTTIENE

la Magia Temporale può essere acquistata per 80 Guil presso:

MN1 • Istoria  
MN1 • Karnak  
MN1 • Walz

---

MN3 • Karnak

----- !Tempo ----

ADAGIOGA

-----  
"Rallenta lo scorrere del tempo per tutti i nemici."

I bersagli vengono circondati ognuno da quattro sfere grigie rotanti. La tecnica infligge lo Status Adagio, il quale raddoppia il tempo necessario per caricare la barra del turno dei mostri.

| PARAMETRI    |       | PROPRIETÀ |            |
|--------------|-------|-----------|------------|
| Livello      | • 4   | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • 9   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • --  | Reflex    | • si       |
| Precisione   | • 80% |           |            |

#### COME SI OTTIENE

la Magia Temporale può essere acquistata per 3.000 Guil presso:

MN2 • Castello di Bal  
MN2 • Castello Surgate  
MN2 • Legor  
MN2 • Muur  
MN2 • Quelb

---

MN3 • Castello di Bal  
MN3 • Castello Surgate  
MN3 • Legor  
MN3 • Muur  
MN3 • Quelb

----- !Tempo ----

ANDANTEGA

-----  
"Velocizza lo scorrere del tempo per tutti gli alleati."

I bersagli vengono circondati da una serie di sfere arancioni. La tecnica dona

lo Status Fretta, il quale dimezza il tempo necessario per caricare la barra del turno dei personaggi.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 5    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • 15   | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • si       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

COME SI OTTIENE

la Magia Temporale può essere acquistata per 6.000 Guil presso:

MN2 • Muur

---

---

MN3 • Muur

----- !Tempo ----  
ANTIMA

-----  
"Dimezza i PV del bersaglio."

Il bersaglio viene colpito da una piccola sfera oscura che contiene fulmini. La tecnica causa danni magici pari alla metà dei PV attuali del nemico.

| PARAMETRI    |       | PROPRIETÀ |           |
|--------------|-------|-----------|-----------|
| Livello      | • 3   | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • 9   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --  | Reflex    | • si      |
| Precisione   | • 99% |           |           |

COME SI OTTIENE

la Magia Temporale può essere acquistata per 620 Guil presso:

MN1 • Istoria

MN1 • Karnak

---

---

MN3 • Karnak

----- !Tempo ----  
ANTIMAGA

-----  
"Riduce i PV del bersaglio a 1/8 del totale."

Il bersaglio viene colpito da una grande sfera oscura che contiene fulmini. La tecnica causa danni magici pari ai 7/8 dei PV attuali del nemico.

| PARAMETRI    |       | PROPRIETÀ |           |
|--------------|-------|-----------|-----------|
| Livello      | • 5   | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • 18  | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --  | Reflex    | • si      |
| Precisione   | • 99% |           |           |

COME SI OTTIENE

la Magia Temporale può essere acquistata per 6.000 Guil presso:

MN2 • Muur

---

---

MN3 • Muur

----- !Tempo ----

COMETA

---

"Causa una pioggia di meteore che si abbattono sul nemico."

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

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 4    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • 7    | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • 8    | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

COME SI OTTIENE

la Magia Temporale può essere acquistata per 3.000 Guil presso:

MN2 • Castello di Bal  
MN2 • Castello Surgate  
MN2 • Legor  
MN2 • Muur  
MN2 • Quelb

---

---

MN3 • Castello di Bal  
MN3 • Castello Surgate  
MN3 • Legor  
MN3 • Muur  
MN3 • Quelb

----- !Tempo ----

FRETTA

---

"Velocizza lo scorrere del tempo per un alleato."

Il bersaglio viene circondato da una serie di sfere arancioni. La tecnica dona lo Status Fretta, il quale dimezza il tempo necessario per caricare la barra del turno del personaggio. È possibile eseguire questa tecnica anche tramite la Magia d'Oggetto della Masamune e l'Arma non verrà distrutta.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • 5    | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • si      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

COME SI OTTIENE

la Magia Temporale può essere acquistata per 320 Guil presso:

MN1 • Istoria  
MN1 • Karnak  
MN1 • Walz

---

---



----- !Tempo -----

## LEVITAZIONE

-----  
"Fa levitare in aria il bersaglio."

Sul bersaglio compare un piccolo angelo. La tecnica dona lo Status Levitazione, il quale in battaglia rende immune agli attacchi magici di Elemento Terra mentre, durante l'esplorazione, permette di non subire danni dalle trappole situate sul pavimento e di non cadere subito nelle buche. L'immunità dalle trappole e dalle buche viene estesa all'intero gruppo se almeno un personaggio gode di questo Status. La Magia Temporale può essere utilizzata anche dal Menù Magia.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |             |
|--------------|--------|-----------|-------------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • variabile |
| PM richiesti | • 10   | Efficacia | • costante  |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • si        |
| Precisione   | • 100% |           |             |

## COME SI OTTIENE

MN2 • [CU.aH] • Castello Surgate - Biblioteca /B  
partendo dalla zona centrale di questa camera, dove sono presenti i vari scaffali, raccogliere i tre libri situati sui tavoli a sud e rimetterli nella rispettiva sezione. Dopo averlo fatto, parlare con la bibliotecaria, la quale uscirà dalla stanza aprendo un passaggio segreto. Attraversare quest'ultimo per arrivare nella zona orientale di [CU.aG] Biblioteca /A e da qui uscire dalle scale a sud.

Giunti così nella parte est di [CU.aH] Biblioteca /B, oltrepassare la porta in basso per arrivare nella zona posteriore di [CU.aA] Cortile. Procedere in direzione ovest, passando al di sotto del ponte ed entrare nella porta. In questo modo si arriverà nella parte occidentale di [CU.aG] Biblioteca /A, dove sono presenti le scale che conducono alla zona ovest di [CU.aH] Biblioteca /B. Al suo interno è situato lo scrigno che contiene la Magia Temporale: se essa non viene recuperata in questa località, la sua mancanza influirà sulla percentuale di tesori recuperata, mostrata presso la Grotta sconosciuta.

In alternativa essa può essere acquistata per 300 Guil presso:

MN3 • Paese fantasma / Tecniche magiche Est

----- !Tempo -----

## METEORA

-----  
"Causa una pioggia di meteore che si abbattono su tutti i nemici."

I bersagli vengono colpiti da una pioggia di meteore. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali. Il numero degli attacchi subiti ed i nemici colpiti effettivamente dalla Meteora vengono scelti casualmente dal gioco.

| PARAMETRI    |      | PROPRIETÀ |            |
|--------------|------|-----------|------------|
| Livello      | • 6  | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • 42 | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • 14 | Reflex    | • no       |

Precisione • 100%

COME SI OTTIENE

MN3 • [FG.a0] • Fossa del Mar Grande - 7S /C  
arrivati nell'ultima camera di questa località, sconfiggere i boss Nereid 1,  
Phobos 1 e Tritone 1 per ottenere la Terza tavola assieme a questa Magia  
Temporale.

----- !Tempo ---  
MUTISMO

-----  
"Ammutolisce tutti gli alleati e i nemici."

Lo schermo brilla di celeste per alcuni istanti. La tecnica infligge sia ai  
personaggi che ai mostri lo Status Mutismo, il quale impedisce di utilizzare le  
magie; i mostri comunque possono continuare ad eseguire le proprie tecniche  
speciali.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |            |
|--------------|--------|-----------|------------|
| Livello      | • 2    | Bersaglio | • multiplo |
| PM richiesti | • 3    | Efficacia | • costante |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no       |
| Precisione   | • 100% |           |            |

COME SI OTTIENE

la Magia Temporale può essere acquistata per 320 Guil presso:

MN1 • Istoria  
MN1 • Karnak  
MN1 • Walz

=====  
MN3 • Karnak

----- !Tempo ---  
OBLIO

-----  
"Rimuove un nemico dalla battaglia."

Il bersaglio viene risucchiato da una pozza nera. La tecnica rimuove un mostro  
dal campo di battaglia, eliminandolo all'istante.

| PARAMETRI    |       | PROPRIETÀ |           |
|--------------|-------|-----------|-----------|
| Livello      | • 6   | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • 20  | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --  | Reflex    | • si      |
| Precisione   | • 50% |           |           |

COME SI OTTIENE

la Magia Temporale può essere acquistata per 10.000 Guil presso:

MN3 • Paese fantasma / Tecniche magiche Ovest

----- !Tempo ---  
RAPIDITÀ

-----  
"Arresta il tempo per tutti tranne che per il mago."

Il bersaglio viene colpito da quattro scintille viola. La tecnica consente al personaggio che ha lanciato questa magia temporale di eseguire subito altri due comandi. Tale bonus tuttavia non sarà più attivo a partire dal turno successivo del personaggio.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 6    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • 77   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • no      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

#### COME SI OTTIENE

la Magia Temporale può essere acquistata per 10.000 Guil presso:

MN3 • Paese fantasma / Tecniche magiche Ovest

----- !Tempo ----  
RIGENE

-----  
"Ripristina PV gradualmente."

Il bersaglio viene circondato da una serie di scintille rotanti verdi e blu. La tecnica dona lo Status Rigene, il quale restituisce PV al personaggio ad intervalli regolari.

| PARAMETRI    |        | PROPRIETÀ |           |
|--------------|--------|-----------|-----------|
| Livello      | • 1    | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • 3    | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --   | Reflex    | • si      |
| Precisione   | • 100% |           |           |

#### COME SI OTTIENE

la Magia Temporale può essere acquistata per 100 Guil presso:

MN1 • Istoria

MN1 • Karnak

MN1 • Walz

=====  
MN3 • Karnak

----- !Tempo ----  
RITORNO

-----  
"Riporta indietro il tempo all'inizio della battaglia."

Lo schermo si oscura per qualche secondo mentre i nemici diventano sgranati. La tecnica fa ricominciare lo scontro dall'inizio, ignorando quanto sia successo in precedenza. I PV posseduti, i PM consumati, gli Oggetti utilizzati e così via verranno riportati al valore che avevano all'inizio della battaglia. È possibile eseguire questa tecnica anche tramite la Magia d'Oggetto dello Scettro prodigioso, causando però la distruzione dell'Arma.

| PARAMETRI    |     | PROPRIETÀ |           |
|--------------|-----|-----------|-----------|
| Livello      | • 4 | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • 1 | Efficacia | • --      |

Potenza           • --                   Reflex       • no  
Precisione       • 100%

COME SI OTTIENE

la Magia Temporale può essere acquistata per 3.000 Guil presso:

- MN2 • Castello di Bal
- MN2 • Castello Surgate
- MN2 • Legor
- MN2 • Muur
- MN2 • Quelb

- 
- 
- MN3 • Castello di Bal
  - MN3 • Castello Surgate
  - MN3 • Legor
  - MN3 • Muur
  - MN3 • Quelb

----- !Tempo -----  
STOP

-----  
"Arresta il tempo e blocca le azioni del bersaglio."

Il bersaglio viene colpito da una serie di sfere rosse. La tecnica infligge lo Status Stop, il quale impedisce per diversi secondi al nemico di svolgere qualsiasi azione.

| PARAMETRI    |       | PROPRIETÀ |           |
|--------------|-------|-----------|-----------|
| Livello      | • 3   | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • 8   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --  | Reflex    | • si      |
| Precisione   | • 90% |           |           |

COME SI OTTIENE

la Magia Temporale può essere acquistata per 580 Guil presso:

- MN1 • Istoria
- MN1 • Karnak

- 
- 
- MN3 • Karnak

----- !Tempo -----  
VECCHIAIA

-----  
"Causa lo stato Vecchiaia."

Il bersaglio viene colpito da fumi gialli. La tecnica infligge lo Status Vecchiaia, il quale diminuisce gradualmente i parametri Livello ed Agilità del mostro.

| PARAMETRI    |       | PROPRIETÀ |           |
|--------------|-------|-----------|-----------|
| Livello      | • 5   | Bersaglio | • singolo |
| PM richiesti | • 4   | Efficacia | • --      |
| Potenza      | • --  | Reflex    | • si      |
| Precisione   | • 90% |           |           |

COME SI OTTIENE

la Magia Temporale può essere acquistata per 6.000 Guil presso:

MN2 • Muur

---

---

MN3 • Muur

----- !Tempo ----

VELOCITÀ

-----

"Aumenta la velocità della battaglia."

Lo schermo brilla per un istante. La tecnica aumenta la velocità con cui si svolge l'intero scontro; l'effetto della magia temporale termina alla fine della battaglia e quella successiva si svolgerà a velocità normale.

Per avere un'idea della situazione, una volta utilizzata questa tecnica, il tempo scorrerà come se la voce 'Velocità battaglia' del Menù Opzioni fosse impostata al valore 5. Nel caso in cui tale voce sia già impostata a valore 5,

la magia temporale Velocità non produrrà alcun effetto.

PARAMETRI

Livello • 1  
PM richiesti • 1  
Potenza • --  
Precisione • 100%

PROPRIETÀ

Bersaglio • singolo  
Efficacia • --  
Reflex • no

COME SI OTTIENE

MN1 • [CW.aM] • Castello Walz - 1S

una volta entrati in questa stanza, seguire il percorso e, giunti al bivio, andare verso destra per trovare tre vasi: la Magia Temporale è contenuta all'interno di quello centrale. Se essa non viene recuperata in questa località, la sua mancanza influirà sulla percentuale di tesori recuperata, mostrata presso la Grotta sconosciuta.

In alternativa essa può essere acquistata per 30 Guil presso:

MN3 • Paese fantasma / Tecniche magiche Est

----- !Tempo ----

WARP

-----

"Trasporta il gruppo fuori da un sotterraneo o da una battaglia."

Lo schermo si oscura per qualche secondo mentre i nemici e lo sfondo appaiono deformati. Se la Magia Temporale viene usata al di fuori della battaglia, il Capogruppo ruota su sè stesso mentre lo schermo diventa nero. La tecnica consente di fuggire dagli scontri, tranne quelli con i boss; 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

Livello • 3  
PM richiesti • 15  
Potenza • --

PROPRIETÀ

Bersaglio • singolo  
Efficacia • --  
Reflex • no

Precisione • 100%

COME SI OTTIENE

MN2 • [CB.aF] • Castello di Bal - Sala del trono

una volta entrati nella stanza, raggiungere la zona occidentale, dove sono presenti tre scrigni, e da qui muoversi in direzione sud, attraverso il passaggio segreto. Al termine di esso è situato il forziere che contiene la Magia Temporale. Se essa non viene recuperata in questa località, la sua mancanza influirà sulla percentuale di tesori recuperata, mostrata presso la Grotta sconosciuta.

In alternativa essa può essere acquistata per 600 Guil presso:

MN3 • Paese fantasma / Tecniche magiche Est

=====
MAGIE D'OGGETTO [06MO]

Le seguenti tecniche sono legate strettamente ad alcune Armi e possono essere utilizzate solo dai Lavori in grado di equipaggiarle. Tali tecniche non consumano PM e possono essere scagliate anche se si subisce lo Status Mutismo. Per eseguire una Magia d'oggetto, bisogna prima equipaggiare l'Arma poi, durante lo scontro, premere la direzione Su nel Menù Oggetti, per far apparire i nomi degli Oggetti impugnati: selezionare prima l'Arma e poi il bersaglio della tecnica. Eseguire le Magie d'Oggetto distrugge l'Arma corrispondente nella maggior parte dei casi, lasciando il personaggio disarmato.

Le tecniche magiche che possono essere scagliate in questa maniera sono:

MAGIA BIANCA

- Antimagia [Verga del giudizio] \*\*
Egida [Difensore] \*\*
Rinascita [Verga del saggio] \*\*
Sancta [Verga della Luce]

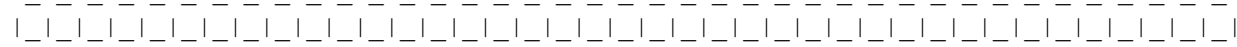
MAGIA NERA

- Bio [Ferula tossica]
Buferaga [Ferula gelum]
Fuocoga [Ferula focum]
Tuonaga [Ferula tonum]

MAGIA TEMPORALE

- Fretta [Masamune] \*\*
Ritorno [Scettro prodigioso]

\*\* L'Arma non verrà distrutta dall'esecuzione della Magia d'Oggetto.



|\\\| 7) SOLUZIONE: | [07SL]
|//|

Alla schermata del titolo, premendo un pulsante qualsiasi comparirà la schermata principale del gioco:

NUOVA PARTITA

si comincerà una nuova avventura dall'inizio.

CARICA PARTITA

si continuerà un'avventura precedentemente salvata. È possibile salvare sino ad un massimo di quattro avventure diverse.

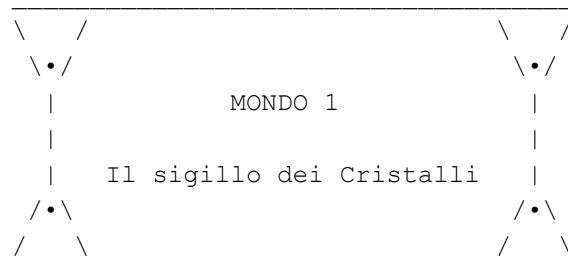
EXTRA

qui sarà possibile consultare il Bestiario Illustrato, per avere maggiori informazioni sui nemici incontrati, ed ascoltare la colonna sonora del gioco tramite il Riproduttore Musicale. Mentre quest'ultimo sarà già completo sin dal primo avvio, il Bestiario Illustrato invece verrà riempito man mano che si incontreranno nuovi nemici: ogni salvataggio possiederà il proprio Bestiario illustrato.

Per ogni località sono elencati i nemici presenti:

- --> il nemico si incontra per la prima volta
- m --> il nemico è un mini boss
- B --> il nemico è un boss

I mostri che non compaiono nel Bestiario ma che possono essere comunque incontrati si trovano sempre nella parte più bassa della tabella dei nemici. Per quanto riguarda le Magie Blu, il simbolo "••" indica che si tratta delle prime occasioni in cui apprendere quella tecnica.



=====

-- Capitolo 01 --

METEORITE DI TYCOON >> Un ragazzo ed il suo chocobo [07C01]

===== Mondo 1 =====

```

||          "Fuoco, Acqua, Aria, Terra.
||          Pace e prosperità regnano nel mondo
||          grazie al potere di questi cristalli.
||
||          Tuttavia... il loro potere si sta esaurendo.
||          Non è lontano il giorno in cui
||          il vento calerà, l'acqua non scorrerà più...
||          e la terra tremerà...
||
||          Ciononostante...
||          tutti continuano ad ignorare la realtà...
||          ed il grande segreto custodito dentro
||          i cristalli continua ad essere nascosto..."
||
|| Al sorgere del sole, il Re del Castello di Tycoon si reca dal suo drago
|| volante: l'uomo sta per partire per una pericolosa missione quando viene
|| fermato da sua figlia Lenna. La ragazza è preoccupata per la partenza del
|| padre, il quale però la rincuora e le chiede di non seguirlo. Il sovrano ha
|| avvertito che qualcosa non va con il vento ed intende recarsi presso il
|| Tempio dell'Aria per assicurarsi che il Cristallo dell'Aria sia integro.

```

||  
|| Intanto, presso una nave pirata, il capitano Faris si accorge immediatamente  
|| della scomparsa del vento mentre, altrove, uno strano vecchietto si appresta  
|| ad utilizzare un teletrasporto. Al Castello di Tycoon, Lenna teme per la  
|| sorte del padre: l'uomo intanto è arrivato nella sala dove è custodito il  
|| Cristallo dell'Aria ed assiste all'improvvisa distruzione della gemma  
|| mistica.

||  
|| In un bosco poco lontano, un ragazzo ed il suo chocobo si scaldano attorno  
|| ad un fuoco quando, all'improvviso, la quiete viene scossa dalla caduta di  
|| un meteorite nelle vicinanze. Incuriosito dall'evento, il ragazzo sale in  
|| groppa al pennuto, con l'intenzione di raggiungere il punto d'impatto.

| BARTZ \   |    |            |     |                 |                 |
|-----------|----|------------|-----|-----------------|-----------------|
| PARAMETRI |    | BONUS      |     | EQUIPAGGIAMENTO |                 |
| Lv        | 1  | Forza      | + 4 | Mano destra     | Spadone         |
| PV        | 36 | Agilità    | + 1 | Mano sinistra   | --              |
| PM        | 5  | Resistenza | + 3 | Testa           | --              |
| Tuttofare |    | Magia      | + 1 | Corpo           | Giubba di pelle |
|           |    |            |     | Accessorio      | --              |

Inventario: Pozione x3 / Denaro: 500 Guil / Rarità: Ricordo

Adesso vi ritroverete sulla Mappa del mondo e, muovendovi a bordo del chocobo, non incontrerete alcun nemico. Procedete verso nord est, sino a raggiungere la zona d'impatto della meteora.

-----  
| METEORITE DI TYCOON |  
-----

\ Nemici \

| n°    | NOME     | PV | DEBOLEZZE |
|-------|----------|----|-----------|
| 800 • | Goblin 1 | 1  | ..        |

\ Oggetti \

rarietà Ciondolo di Lenna  
x1. Coda di fenice

```
#####  
#####  
#####  
###  
###  
#  
#  
#  
###  
#####  
#####  
#####  
#####  
#####  
#####
```







=====

Giunti a destinazione [CP.aA - Entrata] scenderete automaticamente da Boko per entrare così nella caverna. Qui [CP.aB - Grotta: Primo livello] procedete verso l'alto e sulla sinistra troverete una fonte curativa. Entrando in essa:

- saranno ripristinati PV e PM di tutti i personaggi
- saranno rimossi gli eventuali status negativi posseduti
- saranno riportati in vita gli eventuali personaggi deceduti

Uscite dall'apertura a nord ed in seguito [CP.aC - Grotta: Secondo livello] attraversate il percorso. Più avanti, noterete un pirata che, premendo un interruttore a forma di teschio, aprirà l'uscita per poi oltrepassarla. Andate verso ovest per recuperare un BERRETTO DI PELLE e dopo recatevi nella zona superiore della stanza, premete l'interruttore ed attraversate l'uscita.

Nella camera successiva [CP.aD - Grotta: Terzo livello] il gruppo assisterà all'arrivo di una nave, che riesce a muoversi sul mare nonostante l'assenza di vento. Ignorate l'apertura superiore, perchè vi condurrà in un'area molto ristretta della Mappa del mondo, e seguite il sentiero occidentale, sino ad arrivare in una nuova camera.

|| I tre eroi si ritrovano nel covo di pirati: Lenna vorrebbe avere da loro un || passaggio sino al Tempio dell'Aria mentre Galuf propone di rubare la nave.

Qui [CP.aE - Sala principale] è presente sulla sinistra un altro interruttore: ignoratelo perchè per ora non potrete accedere nè all'interno della sala rispettiva, nè in altre camera. Attraversate la passerella per salire a bordo dell'imbarcazione e qui [NP.aA - Nave pirata - Ponte] recatevi nella zona superiore ed esaminate il timone.

|| Bartz prova a manovrare la nave ma essa sembra bloccata ed il gruppo viene || presto scoperto dal capitano Faris e dalla sua ciurma di pirati. Lenna cerca || di mediare con loro, mostrando il ciondolo che la identifica come la || principessa di Tycoon, ma Faris ordina ugualmente ai pirati di catturare i || tre intrusi e di rinchiuderli in cella.

|| Imprigionati all'interno della nave, Bartz e Galuf litigano tra di loro e, || per calmare gli animi, Lenna spiega il motivo del suo viaggio. Poco dopo la || partenza del Re di Tycoon, il vento calò quasi del tutto e, temendo che || stesse per succedergli qualcosa di terribile, la principessa decise di || allontanarsi di nascosto dal castello, per raggiungere suo padre il prima || possibile. Intanto, nella sua stanza, Faris si chiede come mai Lenna sia in || possesso di un ciondolo identico al suo.

|| Il giorno dopo, il capitano dei pirati, tra lo stupore generale, ordina ai || suoi uomini di fare rotta verso il Tempo dell'Aria e di liberare i tre || prigionieri. Faris inoltre mostra al gruppo come faccia la sua nave a || muoversi nonostante l'assenza di vento: essa è trascinata da Syldra, || una creatura marina molto legata al capitano dei pirati.

| FARIS \   |    |            |     |                 |                 |
|-----------|----|------------|-----|-----------------|-----------------|
| PARAMETRI |    | BONUS      |     | EQUIPAGGIAMENTO |                 |
| Lv        | 3  | Forza      | + 3 | Mano destra     | Pugnale         |
| PV        | 54 | Agilità    | + 3 | Mano sinistra   | Scudo di pelle  |
| PM        | 10 | Resistenza | + 2 | Testa           | --              |
| Tuttofare |    | Magia      | + 2 | Corpo           | Giubba di pelle |
|           |    |            |     | Accessorio      | --              |

Il capitano dei pirati entrerà nel gruppo ed all'interno dell'Inventario ora troverete anche la rarità CIONDOLO DI FARIS. Adesso potrete comandare la nave in questo mare interno e sbarcare lungo le varie coste: uscendo dal golfo, uno dei pirati chiederà se vorrete essere condotti automaticamente presso il Tempio dell'Aria. Rispondete 'No', in modo tale da avere la possibilità di esplorare prima le zone circostanti e, con la nave, recatevi presso la città di Tule, situata a nord ovest.

=====  
-- Capitolo 03 --

TULE >> Nozioni di base

[@7C03]

=====  
Mondo 1 =====

\ Informazioni \

- il canale ad est conduce nel regno di Walz, sede del Cristallo dell'Acqua.
- nel canale orientale vive una creatura che attacca solo le donne.
- un meteorite è caduto anche vicino alle montagne ad ovest.

\ Nemici \

| n°  | NOME       | PV | DEBOLEZZE |
|-----|------------|----|-----------|
| 001 | • Goblin 2 | 16 | ..        |

\ Negozi \

Guil

MEDICINE

|         |     |    |                                        |
|---------|-----|----|----------------------------------------|
| Pozione | 40  | .. | Ripristina 50 PV                       |
| Tenda   | 250 | .. | Ripristina 1.000 PV e 100 PM al gruppo |

ARMI

|         |     |    |             |
|---------|-----|----|-------------|
| Ferula  | 200 | .. | Attacco: 8  |
| Spadone | 280 | .. | Attacco: 15 |
| Verga   | 200 | .. | Attacco: 9  |

PROTEZIONI

|                   |    |    |                             |
|-------------------|----|----|-----------------------------|
| Berretto di pelle | 50 | .. | Difesa: 1, Difesa magica: 1 |
| Giubba di pelle   | 80 | .. | Difesa: 1, Difesa magica: 1 |
| Scudo di pelle    | 90 | .. | Difesa: 0, Difesa magica: 0 |

TECNICHE MAGICHE

|         |     |    |                                            |
|---------|-----|----|--------------------------------------------|
| Buferà  | 150 | .. | Causa lievi danni magici di Elemento Gelo  |
| Energia | 180 | .. | Ripristina una piccola quantità di PV      |
| Fuoco   | 150 | .. | Causa lievi danni magici di Elemento Fuoco |
| Scan    | 80  | .. | Mostra sullo schermo i dati dei nemici     |
| Siero   | 90  | .. | Rimuove lo Status Veleno                   |
| Tuono   | 150 | .. | Causa lievi danni magici di Elemento Tuono |

LOCANDA

|    |    |                                    |
|----|----|------------------------------------|
| 10 | .. | Cura completamente tutto il gruppo |
|----|----|------------------------------------|

\ Oggetti \

|                    |           |
|--------------------|-----------|
| x2. Coda di fenice | x2. Tenda |
| x1. Etere          | ---+---   |

x2. Pozione 150 Guil  
x2. Scarpe di pelle 100 Guil

=====  
=====

Una volta entrati nella cittadina [TU.aA - Piazza principale] Faris ed i pirati si allontaneranno, recandosi subito alla Taverna: nel caso in cui usciate da Tule, essi torneranno da voi. Andate verso destra e, nello stretto corridoio tra la Locanda ed il bosco, troverete un barile: esaminatelo per guadagnare 150 GUIL. Raggiungete poi la zona nord di Tule e, poco prima del ponte, saranno presenti sulla sinistra alcuni barili ed alcune casse. Controllate il barile e la cassa situati più in alto per trovare, rispettivamente, una POZIONE ed una TENDA.

L'edificio che si erge nella parte più a nord della cittadina è la casa di Zok, il costruttore del canale ad est di Tule, il quale però adesso è assente. Costeggiate il lato sinistro dell'abitazione e raggiungete il cespuglio solitario in alto: esaminatelo per ottenere una CODA DI FENICE. Fate lo stesso anche presso il lato orientale dell'edificio e, controllando la cassa, troverete le SCARPE DI PELLE. In seguito entrate nell'edificio più a sud ovest della città.

```

      _____
      #03.#
#####-----##### LEGENDA [TU.aB - Club dei novellini: Piano terra]
##### d e # a. Pozione (vaso)
# ..... # b. Coda di fenice (botte)
# : # a b c # c. Tenda (cassa)
# :.. # d. Etere
### :.. # e. 100 Guil
### # .. passaggio segreto
# ##### # 02 ingresso
# # # 03 uscita
##### _____ # #
#####02.#####
      _____
```

Qui [TU.aB - Club dei novellini: Piano terra] presso il bancone rispondete 'Si' per accedere nel resto della camera. All'interno della stanza, parlando con i vari maghi presenti riceverete diverse nozioni di base del gioco. Esaminate il vaso, la botte e la cassa situati lungo la parete sinistra per ottenere, rispettivamente, una POZIONE {a}, una CODA DI FENICE {b} ed una TENDA {c}. Poi attraversate il passaggio segreto all'interno del muro occidentale, che vi condurrà a due forzieri che contengono un ETERE {d} e 100 GUIL {e}.

Salite al piano superiore e qui [TU.aC - Club dei novellini: 1° piano] potrete ottenere altre informazioni sul gioco. Infine aprite il baule ed eliminate il Goblin 2 per ottenere le SCARPE DI PELLE. Tornate nella camera precedente [TU.aB - Club dei novellini: Piano terra] e rivolgetevi alla ragazza per tornare all'esterno.

Una volta in città [TU.aA - Piazza principale] recatevi nella taverna e qui [TU.aD - Taverna] troverete i vari pirati. Sedetevi sullo sgabello situato subito alla sinistra del palco, volgetevi verso le ballerine ed attendete qualche istante: esse scenderanno da voi ed ora potrete raggiungere il PIANOFORTE (1/8). Esaminatelo per suonarlo brevemente: questo servirà per ottenere in seguito una tecnica utile. Salite al piano superiore e qui [TU.aE - Taverna: 1° piano] troverete Faris che riposa nella stanza di destra.

|| Bartz entra nella camera silenziosamente e rimane affascinato dal capitano  
|| dei pirati. La stessa capita anche a Galuf, poco prima che Faris si svegli.



|| Il custode del Tempio informa Lenna che l'edificio è infestato dai mostri e  
 || che il Re di Tycoon non è ancora tornato dalla sala che custodisce il  
 || Cristallo dell'Aria.

Raggiungete la zona inferiore di questa sezione e, parlando con l'uomo sulla sinistra, riceverete cinque POZIONI mentre, esaminando il vaso, potrete curare completamente il gruppo. Infine recatevi nella zona orientale della stanza e salite le scale. Nella camera successiva [TA.aB - 1° piano /A] raggiungete la parete più ad ovest e recuperate la TENDA dal forziere. Uscite dall'apertura situata al centro della sala ed in quella seguente [TA.aC - 1° piano /B] troverete un Punto di Salvataggio. In seguito raggiungerete la zona inferiore della camera precedente [TA.aB - 1° piano /A]. Uscite da destra e più avanti [TA.aD - 2° piano /A] aprite il baule per ottenere un BERRETTO DI PELLE. Tornate indietro [TA.aC - 1° piano /A] e questa volta attraversate il passaggio di sinistra.

```
#####
#                                     #
#                                     #
#      #####                         #
#      #####_#####                 #
#      #####09.#####               #
#      #####                         #   LEGENDA [TA.aD - 2° piano /A]
#      ##### § #####                #   §. Boss (Rapace)
#      #_##### #####_#            #   .. passaggio segreto
#      #08.#                       #07.# #   06 ingresso
#      ..._#                       #   #   07 uscita
#      #                             #   #   08 uscita
#      #####                       ##### #   09 uscita
#      #####
#      #
#      #
###      #
#####06.###
```

Successivamente [TA.aD - 2° piano /A] potrete raggiungere rapidamente la zona centrale della camera, attraversando il passaggio segreto situato nel corridoio occidentale. Ignorate l'uscita di destra, perchè vi condurrà in una stanza vuota [TA.aE - 2° piano /B] ed entrate in quella di sinistra dove potrete recuperare uno SPADONE [TA.aF - 2° piano /C]. Infine tornate indietro [TA.aD - 2° piano /A] e recatevi presso l'uscita centrale per affrontare il boss.

```

      \_____/
      <  RAPACE - APERTO 1  >
      /_____\

```

|         |        |              |          |                         |
|---------|--------|--------------|----------|-------------------------|
| Liv     | >> 1   | Forza        | 7        | TIPO                    |
| PV      | >> 250 | Magia        | 1        | --                      |
| PM      | >> 25  | Difesa       | 0        |                         |
| ----    |        | Difesa Mg    | 10       | ASPETTO                 |
| Esp     | >> 0   | %Schivata    | 0%       | Aquila rossa aggressiva |
| Guil    | >> 0   | %Schivata Mg | 10%      |                         |
|         |        | Agilità      | 25       |                         |
| STATUS  |        | ELEMENTI     |          |                         |
| Adagio  | • --   | Pietra       | • immune | Acqua <> --             |
| Ade     | • --   | Rana         | • immune | Aria <> --              |
| Bozzolo | • --   | Reflex       | • --     | Fuoco <> --             |
| Cecità  | • --   | Rigene       | • --     | Gelo <> --              |





ABILITÀ

1. Artiglio

ogni volta che viene colpito da un attacco fisico, il Rapace reagisce subito, causando danni fisici ad un personaggio.

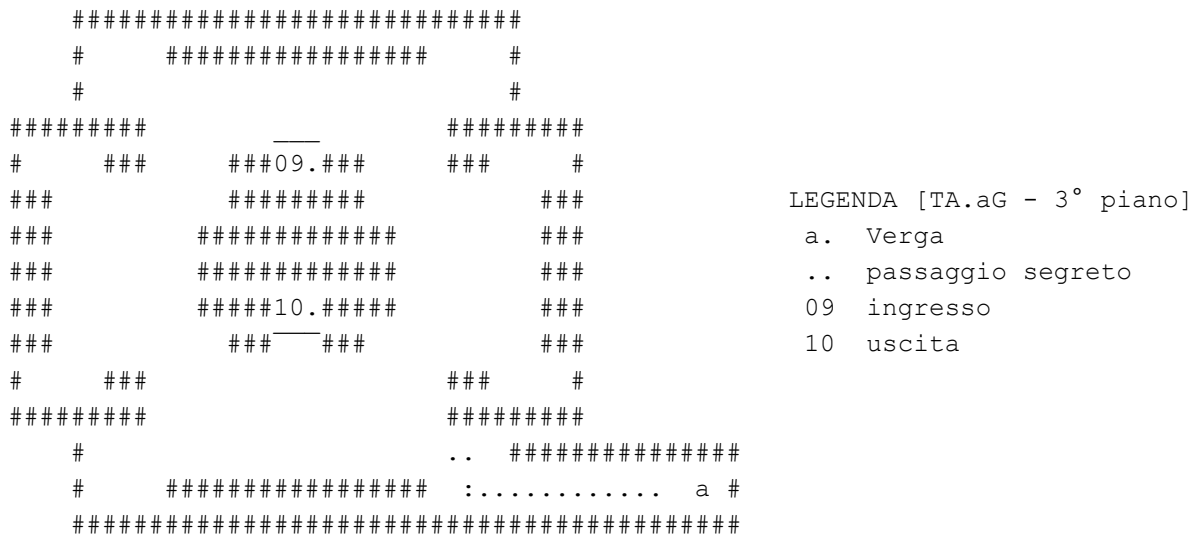
.. Cambio modalità

dopo ogni due turni in cui si trova in posizione difensiva, il Rapace riapre le sue ali e torna in posizione offensiva.

---

Il Rapace è una grossa aquila rossa. Il boss possiede due modalità, offensiva e difensiva. Durante quella offensiva, il Rapace rimarrà con le ali aperte ed eseguirà l'attacco fisico oppure vi colpirà con l'Ala sospiro, causando danni a tutti i personaggi. Durante questa fase, colpite il boss con gli attacchi fisici.

Dopo il suo secondo turno in modalità offensiva, il Rapace passerà a quella difensiva, proteggendosi con le sue ali. Quando ciò avviene, il boss non attaccherà mai per primo bensì eseguirà un contrattacco istantaneo, nel caso in cui proviate a colpirlo. Sfruttate questo periodo di non aggressione per curarvi, se necessario, ed attendete che il Rapace riapra le ali per riprendere l'offensiva. Una volta sconfitto il boss, riceverete una CODA DI FENICE.



Entrate nella camera successiva e qui [TA.aG - 3° piano] recatevi nell'angolo di sud est, dove è presente un passaggio segreto che vi condurrà al forziere della VERGA {a}. Attraversate infine l'uscita inferiore per arrivare nella sala finale [TA.aI - Cristallo d'Aria].

|| Il gruppo trova sul pavimento i frammenti del Cristallo dell'Aria quando, || magicamente, tutti le altre gemme mistiche entrano in risonanza e donano || agli eroi i loro poteri: Faris riceve il potere del Fuoco, Lenna il potere || dell'Acqua, Galuf il potere della Terra e Bartz il potere dell'Aria. ||

|| All'improvviso, nel punto in cui si trovava il Cristallo ora frantumatosi, || appare brevemente il Re di Tycoon, che riferisce agli eroi un messaggio: || loro sono i prescelti e dovranno proteggere le rimanenti gemme mistiche da || una presenza oscura che si è risvegliata. Infine i frammenti del Cristallo || dell'Aria vengono attratti dal gruppo e risvegliano in loro le capacità di || alcuni guerrieri legendari.

Riceverete così i lavori CAVALIERE, LADRO, MAGO BIANCO, MAGO BLU, MAGO NERO e MONACO. Infine salite sul teletrasporto situato nella zona superiore della camera per uscire automaticamente dal Tempio dell'Aria. Da questo momento in poi potrete assegnare i Lavori ai vari personaggi, per imparare le rispettive Abilità:

| CAVALIERE |         |              |            |    |          |  |
|-----------|---------|--------------|------------|----|----------|--|
| ABILITÀ   |         |              | PARAMETRI  |    |          |  |
| Liv 1     | 10 PAB  | Protezione   | Forza      | 47 | [##### ] |  |
| Liv 2     | 30 PAB  | !Altruismo   | Agilità    | 25 | [##### ] |  |
| Liv 3     | 50 PAB  | Due mani     | Resistenza | 44 | [##### ] |  |
| Liv 4     | 100 PAB | Usa scudi    | Magia      | 10 | [## ]    |  |
| Liv 5     | 150 PAB | Usa armatura |            |    |          |  |
| Liv 6     | 350 PAB | Usa spade    |            |    |          |  |

| LADRO   |         |                |            |    |          |  |
|---------|---------|----------------|------------|----|----------|--|
| ABILITÀ |         |                | PARAMETRI  |    |          |  |
| Liv 1   | 10 PAB  | Trova passaggi | Forza      | 25 | [##### ] |  |
| Liv 2   | 20 PAB  | !Fuga          | Agilità    | 40 | [##### ] |  |
| Liv 3   | 30 PAB  | Scatto         | Resistenza | 26 | [##### ] |  |
| Liv 4   | 50 PAB  | !Ruba          | Magia      | 18 | [### ]   |  |
| Liv 5   | 75 PAB  | Vigilanza      |            |    |          |  |
| Liv 6   | 150 PAB | !Scippo        |            |    |          |  |
| Liv 7   | 300 PAB | Scaltrezza     |            |    |          |  |

| MAGO BIANCO |         |          |            |    |          |  |
|-------------|---------|----------|------------|----|----------|--|
| ABILITÀ     |         |          | PARAMETRI  |    |          |  |
| Liv 1       | 10 PAB  | !Bianca  | Forza      | 17 | [### ]   |  |
| Liv 2       | 20 PAB  | !Bianca  | Agilità    | 25 | [##### ] |  |
| Liv 3       | 30 PAB  | !Bianca  | Resistenza | 24 | [##### ] |  |
| Liv 4       | 50 PAB  | !Bianca  | Magia      | 49 | [##### ] |  |
| Liv 5       | 70 PAB  | !Bianca  |            |    |          |  |
| Liv 6       | 100 PAB | !Bianca  |            |    |          |  |
| Liv 7       | 300 PAB | PM + 10% |            |    |          |  |

| MAGO BLU |         |            |            |    |          |  |
|----------|---------|------------|------------|----|----------|--|
| ABILITÀ  |         |            | PARAMETRI  |    |          |  |
| Liv 1    | 10 PAB  | !Osserva   | Forza      | 16 | [### ]   |  |
| Liv 2    | 20 PAB  | Apprendere | Agilità    | 25 | [##### ] |  |
| Liv 3    | 70 PAB  | !Blu       | Resistenza | 27 | [##### ] |  |
| Liv 4    | 250 PAB | !Analizza  | Magia      | 47 | [##### ] |  |

| MAGO NERO |        |       |           |    |          |  |
|-----------|--------|-------|-----------|----|----------|--|
| ABILITÀ   |        |       | PARAMETRI |    |          |  |
| Liv 1     | 10 PAB | !Nera | Forza     | 15 | [### ]   |  |
| Liv 2     | 20 PAB | !Nera | Agilità   | 24 | [##### ] |  |

```

:   Liv 3    30 PAB   !Nera                 Resistenza  22  [####    ]   :
:   Liv 4    50 PAB   !Nera                 Magia        55  [##### ]   :
:   Liv 5    70 PAB   !Nera                                     :
:   Liv 6   100 PAB   !Nera                                     :
:   Liv 7   450 PAB   PM + 30%                                     :
:.....:

```

```

..... MONACO .....
:
:  ABILITÀ              PARAMETRI              :
:   Liv 1    15 PAB   !Reiki                   Forza        50  [#####]   :
:   Liv 2    30 PAB   Mani nude                 Agilità      25  [##### ]   :
:   Liv 3    45 PAB   !Chakra                   Resistenza   50  [#####]   :
:   Liv 4    60 PAB   Contrattacco              Magia         1  [#        ]   :
:   Liv 5   100 PAB   PV + 10%                   :
:   Liv 6   150 PAB   PV + 20%                   :
:   Liv 7   300 PAB   PV + 30%                   :
:.....:

```

È consigliato soffermarsi prima sul Mago Blu: a differenza degli altri Lavori, che ottengono le proprie tecniche man mano che si guadagnano Punti Abilità oppure acquistandole nei negozi, il Mago Blu deve imparare le sue tecniche da alcuni nemici. Tra i mostri affrontati sino ad ora, quelli da cui è possibile apprendere le Magie Blu sono:

```

Goblin 2          --> Pugno goblin   (dintorni di Tule)
Goblin nero       --> Pugno goblin   (Tempio dell'Aria)
Pipistrello viola --> Vampiro        (Covo dei pirati)
Wynd alato        --> Aero           (Tempio dell'Aria)

```

Ignorate per ora il Pipistrello viola e, dopo aver appreso l'Aero ed il Pugno goblin, variate i Lavori assegnati ai personaggi e girovagare nella foresta attorno al Tempio dell'Aria per imparare alcune Abilità. Nel caso in cui abbiate bisogno di curare il gruppo, sfruttate il vaso situato nella camera iniziale del Tempio dell'Aria. Una volta pronti, tornate a Tule, dove Faris si allontanerà di nuovo dal gruppo.

```

=====
-- Capitolo 05 --
COVO DEI PIRATI >> L'inizio del viaggio                                [@7C05]
===== Mondo 1 =====

```

```

:-----:
|  TULE  |
- :- - :- - :- - :- - :- - :- - :- - :- - :- - :- - :- - :- - :- - :- - :-

```

\ Oggetti \

rarietà Chiave del canale

Entrate nell'edificio più a nord [TU.aL - Casa di Zok] dove adesso potrete incontrare Zok, il costruttore del canale ad est della città.

|| Lenna è intenzionata a condurre il gruppo a Walz ma per raggiungere la  
 || destinazione bisogna attraversare il Canale Tolna. L'uomo vorrebbe aiutare  
 || gli eroi ma ha smarrito la chiave d'accesso e si offre di ospitarli per la  
 || notte.

||  
 || Mentre tutti dormono, Bartz esce dalla casa di Zok e riflette sugli eventi  
 || appena accaduti: tempo fa anche suo padre fu coinvolto nella protezione dei  
 || Cristalli e dovette lasciare la famiglia per adempiere nel suo compito.  
 || Rientrato nell'edificio, il ragazzo incontra Zok, il quale gli consegna la  
 || chiave del Canale Tolna. L'uomo inizialmente non voleva consegnarla a Lenna  
 || perchè temeva per l'incolumità della ragazza ma, vedendo nella principessa  
 || una grande determinazione, ha deciso di donarla a Bartz.

Otterrete così la rarità CHIAVE DEL CANALE. Infine uscite dalla città.

|| Faris si ricongiunge al gruppo e comunica ai suoi pirati che questa volta  
 || viaggerà senza di loro: mentre lei sarà impegnata nella missione per  
 || proteggere i Cristalli, i pirati dovranno occuparsi del covo.

Tornate a bordo della nave.

|| Lenna è in pensiero per la sorte del mondo: la distruzione del Cristallo  
 || dell'Aria causerà, con il passare del tempo, gravi problemi alla vita sul  
 || pianeta; se anche gli altri Cristalli dovessero subire la stessa sorte,  
 || tutte le creature del mondo finirebbero per estinguersi. Decisi a compiere  
 || la loro missione, i quattro eroi iniziano il loro viaggio verso il Canale  
 || Tolna.

Procedete in direzione sud est e circumnavigate la penisola, attraccando poi  
 nei pressi del deserto occidentale. Una volta a terra, andate verso nord per  
 rientrare nel Covo dei pirati.

```

                                :-----:
                                | COVO DEI PIRATI |
-:- :- -:- :- -:- :- -:- :- -:- :- -:- :- -:- :- -:- :- -:- :- -:- :- -:- :- -:- :- -:- :- -:-

```

\ Nemici \

| n°  | NOME              | PV | DEBOLEZZE |
|-----|-------------------|----|-----------|
| 002 | Pipistrello viola | 20 | ..        |
| 003 | Granchio maligno  | 16 | Gelo      |
| 004 | Stroper           | 20 | ..        |

\ Oggetti \

- x1. Etere
- x8. Pozione
- x1. Tenda
- +--
- 300 Guil

Arrivati all'ingresso, Bartz si accorgerà dell'assenza di Boko, le cui impronte  
 conducono all'interno della caverna. Prima di raggiungere la zona dei pirati,  
 imparate la magia blu Vampiro dal Pipistrello viola. Arrivati a destinazione  
 [CP.aE - Sala principale] premete l'interruttore situato sulla sinistra e poi  
 parlate con il pirata nei pressi della passerella per ricevere otto POZIONI.  
 Entrate nella stanza occidentale e qui [CP.aF - Deposito] andate in direzione  
 nord per trovare tre bauli che contengono, da sinistra verso destra, una TENDA,  
 un ETERE e 300 GUIL. Tornate indietro [CP.aE - Sala principale] e questa volta  
 recatevi nella sala in alto. Al suo interno troverete Boko, accudito da un  
 medico.

|| Bartz è contento di rivedere il suo chocobo. L'animale aveva provato a  
 || seguire il suo padrone nella caverna ma era rimasto ferito: i pirati lo  
 || hanno trovato nella grotta e si sono presi cura di lui da allora.  
 || Le condizioni di Boko non sono gravi e presto sarà completamente guarito.

Ora tornate alla nave e procedete verso nord, sino a trovare i due lembi di  
 terra che segnano l'ingresso al Canale Tolna.

```

:-----:
| DINTORNI DEL CANALE TOLNA |
-:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- :-----: -:- -:- -:- -:- -:- -:-

```

| \ Nemici \ |                    |     |           |
|------------|--------------------|-----|-----------|
| n°         | NOME               | PV  | DEBOLEZZE |
| 016        | • Mitragliatore    | 80  | ..        |
| 017        | • Grancorno        | 90  | ..        |
| 019        | • Criniera arancio | 120 | ..        |

Prima di entrare nel Canale Tolna, girovagare sul lembo di terra più lungo per  
 affrontare nuovi nemici. Dopo averli aggiunti al Bestiario, assicuratevi che  
 tutti i personaggi abbiano imparato l'abilità !Nera (Mago Nero: Livello 1)  
 ed infine recatevi, a bordo della nave, all'ingresso del Canale Tolna.

```

=====
-- Capitolo 06 --
CANALE TOLNA >> Agguato marino [07C06]

```

===== Mondo 1 =====

| \ Nemici \ |               |     |           |
|------------|---------------|-----|-----------|
| n°         | NOME          | PV  | DEBOLEZZE |
| 191        | • Sanguisuga  | 50  | Tuono (a) |
| 192        | • Krakeniovra | 60  | .. (a)    |
| 244 B      | Karlabos      | 650 | Tuono     |

NOTE  
 a. la Krakeniovra e la Sanguisuga attaccano solamente i personaggi femminili  
 perciò fate attenzione alle loro tecniche.

IMPORTANTE  
 questa è l'unica occasione per esplorare il Canale Tolna perciò assicuratevi  
 di aver affrontato tutti i nemici prima di completarlo.

```

=====
=====

```

Giunti a destinazione [CT.aA - Passaggio] esaminate il cancello e, tramite la  
 Chiave del canale, riuscirete ad aprirlo. All'interno della località potrete  
 affrontare solo due tipi di nemici: le Krakeniovre e le Sanguisughe.  
 Essi hanno la caratteristica di colpire esclusivamente le donne perciò siate  
 rapidi nell'eliminarli. Procedete con la nave lungo il Canale Tolna e, prima di  
 raggiungere lo stretto corridoio verticale, equipaggiate l'abilità !Nera a

tutti i personaggi.

```
      \_____/
      <  KARLABOS  >
      /_____\
```

---

|       |    |     |              |    |                |
|-------|----|-----|--------------|----|----------------|
| Liv   | >> | 5   | Forza        | 10 | TIPO           |
| PV    | >> | 650 | Magia        | 0  | --             |
| PM    | >> | 100 | Difesa       | 0  |                |
| ----- |    |     | Difesa Mg    | 10 | ASPETTO        |
| Esp   | >> | 0   | %Schivata    | 0% | Aragosta rossa |
| Guil  | >> | 0   | %Schivata Mg | 0% |                |
|       |    |     | Agilità      | 30 |                |

#### STATUS

|             |   |        |
|-------------|---|--------|
| Adagio      | • | --     |
| Ade         | • | immune |
| Bozzolo     | • | --     |
| Cecità      | • | immune |
| Confusione  | • | immune |
| Egida       | • | --     |
| Fretta      | • | --     |
| Furia       | • | immune |
| Immagine    | • | immune |
| Levitazione | • | immune |
| Mini        | • | immune |
| Mutismo     | • | immune |
| Paralisi    | • | immune |
| Piaga       | • | --     |

#### ELEMENTI

|           |   |          |        |    |        |
|-----------|---|----------|--------|----|--------|
| Pietra    | • | immune   | Acqua  | <> | --     |
| Rana      | • | immune   | Aria   | <> | --     |
| Reflex    | • | --       | Fuoco  | <> | --     |
| Rigene    | • | --       | Gelo   | <> | --     |
| Sentenza  | • | --       | Sacro  | <> | --     |
| Sonno     | • | immune   | Terra  | <> | --     |
| Stop      | • | --       | Tuono  | <> | debole |
| Vecchiaia | • | immune   | Veleno | <> | --     |
| Veleno    | • | immune   |        |    |        |
| Zombie    | • | immune   |        |    |        |
| ~~~~~     |   |          |        |    |        |
| Corazza   | • | costante |        |    |        |
| Scan      | • | --       |        |    |        |

#### COSA SI PUÒ RUBARE

|           |   |         |
|-----------|---|---------|
| 246 / 256 | • | Pozione |
| 10 / 256  | • | --      |

#### COSA SI PUÒ OTTENERE

|        |   |       |
|--------|---|-------|
| sempre | • | Tenda |
| raro   | • | --    |

#### ABILITÀ

##### 1. Antenna

il Karlabos causa danni fisici ad un personaggio e gli infligge anche lo Status Paralisi, il quale gli impedisce per diversi secondi di svolgere qualsiasi azione.

##### 2. Coda avvitante

il Karlabos scaglia una serie di scintille. La tecnica infligge lo Status Critico, riducendo i PV attuali di un personaggio ad una sola cifra.

##### .. Attacco fisico

il Karlabos causa danni fisici ad un personaggio.

Il Karlabos è una grossa aragosta rossa e le sue tecniche potranno causarvi lo Status Critico oppure lo Status Paralisi, i quali vi costringerebbero ad un approccio più difensivo. Per questo motivo, usate due personaggi per curare i vostri PV tramite le Pozioni oppure la Magia Bianca, mentre gli altri due si occuperanno di attaccare il boss con la magia nera Tuono. Al termine dello scontro riceverete una TENDA.

---

|| La nave a stento riesce a superare il vortice ma Syldra rimane imprigionata  
|| al suo interno. Faris vorrebbe correre in soccorso della sua creatura ma

|| Bartz e Galuf impediscono che il capitano dei pirati si tuffi in acqua.  
|| Privata di Syldra, l'imbarcazione viaggia spinta dalla corrente ed il gruppo  
|| non può fare altro che riposarsi, in attesa di raggiungere un approdo.  
|| Risvegliandosi dopo il sonno, i personaggi si accorgono di aver raggiunto il  
|| cimitero delle navi, un luogo spettrale infestato dai non-morti.

=====  
-- Capitolo 07 --

CIMITERO NAVALE >> Le illusioni del passato

[@7C07]

=====  
Mondo 1 =====

\ Nemici \

| n°    | NOME             | PV  | DEBOLEZZE       |
|-------|------------------|-----|-----------------|
| 012 • | Scheletro        | 70  | Fuoco, Sacro    |
| 013 • | Calcruthl        | 75  | Tuono           |
| 014 • | Guscio zombie    | 130 | Aria, Tuono (a) |
| 015 • | Psicosferza      | 90  | ..              |
| 245 B | Sirena Blu 1     | 900 | ..              |
| 245 B | Sirena Marrone 1 | 900 | Fuoco           |

NOTE

a. il Guscio zombie può essere sconfitto istantaneamente usando un Ago dorato su di lui.

\ Oggetti \

|                      |                     |
|----------------------|---------------------|
| rarietà Mappamondo   | x1. Pozione         |
| x2. Antidoto         | x1. Scudo di bronzo |
| x2. Coda di fenice   | x1. Tenda           |
| x1. Giubba di bronzo | --+--               |
| x1. Mazza            | 990 Guil            |

\ Abilità \

magia blu Trasfusione •• (Calcruthl)

IMPORTANTE

il Cimitero navale successivamente non sarà più esplorabile perciò sfruttate questa occasione per incontrare tutti i nemici e recuperare tutti gli Oggetti

=====  
=====  
Nella prima sala [CN.aA - Approdo] procedete verso destra e poi in direzione sud, lungo la prima asse di legno. Salite sul masso e, dopo pochi istanti, comparirà una fila di pietre: muovendovi su di esse raggiungerete lo scrigno della MAZZA. Tornate indietro e procedete verso nord est, attraverso i resti della nave, sino ad entrare in una porta.

Superate la piccola camera [CN.aB - Relitto /A] ed in quella accanto [CN.aC - Relitto /B] uscite subito dalla porta sulla sinistra. All'interno della stanzetta [CN.aD - Relitto /C] troverete una TENDA nel forziere. Tornate nella sala precedente [CN.aC - Relitto /B] e questa volta procedete verso sud, dove troverete una zona allagata. Muovetevi tramite la rampa sulla sinistra e

poi scendete le scale a sud est.

Successivamente [CN.aE - Relitto /D] esaminate la cassa che possiede il simbolo del teschio per ottenere 990 GUIL. Andate verso l'alto, nella sezione con due uscite: attraversate prima quella superiore [CN.aF - Relitto /E] dove, tramite le scale sulla sinistra, potrete scendere nella parte bassa della sala e recuperare una CODA DI FENICE. Tornate indietro [CN.aE - Relitto /D] ed ora attraversate la porta inferiore.

Qui [CN.aG - Relitto /F] scendete le scale, uscite da sud est e più avanti [CN.aH - Relitto /G] andate in alto a destra per trovare una POZIONE nel baule. Procedete poi lungo la rampa superiore ed in seguito [CN.aI - Relitto /H] uscite dalla porta inferiore. Nella sala seguente [CN.aL - Relitto /I] gli eroi si riposeranno.

|| Lenna si allontana brevemente per poter indossare vestiti asciutti mentre  
|| Bartz si occupa di accendere un fuoco. Faris tuttavia sembra titubante e  
|| preferisce non cambiarsi davanti ai suoi compagni: Galuf e Bartz cercano di  
|| convincere il capitano dei pirati con la forza, scatenando però la furia.  
|| La verità alla fine viene a galla: Faris in realtà è una donna e da piccola  
|| è stata adottata da un pirata; per la propria sicurezza, la futura capitana  
|| ha preferito tenere nascosta la sua vera identità. Una volta chiarita la  
|| situazione, Faris va a riposarsi.

In questa camera potrete poi riposare ogni volta che rientrerete. Uscite dalla porta in alto a destra e nella sala successiva [CN.aM - Relitto /L] troverete un Punto di Salvataggio. In seguito [CN.aN - Relitto /M] procedete verso l'alto e più avanti [CN.aO - Relitto /N] potrete raggiungere la zona orientale della camera iniziale. Da qui [CN.aA - Approdo] procedere in direzione sud est, tramite le assi di legno, sino ad arrivare sulla nave a destra.

Al suo interno [CN.aP - Relitto /O] esaminate la cartina sul pavimento per recuperare la rarità MAPPAMONDO: da ora in poi, tramite il tasto R, sarete in grado di visualizzare la vostra posizione sulla Mappa del mondo. Uscite dalle scale a destra e nella stanza seguente [CN.aQ - Relitto /P] troverete tre bauli che contengono, da sinistra verso destra, due ANTIDOTI ed una CODA DI FENICE. Fate la strada al contrario sino a tornate all'aperto e qui [CN.aA - Approdo] saltate sui massi situati sulla destra per arrivare a bordo dell'ultima nave. Aprite lo scrigno per far emergere il resto dell'imbarcazione ed andate in direzione nord, giungendo così su una spiaggia.

|| Davanti agli eroi compaiono le immagini dei loro cari: Stella, la madre di  
|| Bartz, il Re di Tycoon e la giovane nipote di Galuf. I membri del gruppo  
|| rimangono vittima di queste illusioni, ad eccezione del vecchietto che,  
|| avendo perso la memoria, non riconosce la ragazzina. Dal nulla compare  
|| Sirena, la creatura che ha generato le illusioni, il cui scopo è quello di  
|| impossessarsi delle anime di coloro che vagano nel cimitero delle navi.  
|| Galuf risveglia energicamente i suoi compagni, i quali riprendono i sensi e  
|| si preparano allo scontro.

```
      _____  
      \           /  
      <  SIRENA BLU 1  >  
      /           \  
      _____
```

---

|           |    |     |              |    |                   |
|-----------|----|-----|--------------|----|-------------------|
| Liv       | >> | 2   | Forza        | 15 | TIPO              |
| PV        | >> | 900 | Magia        | 0  | Umanoide          |
| PM        | >> | 200 | Difesa       | 0  |                   |
| ----+---- |    |     | Difesa Mg    | 20 | ASPETTO           |
| Esp       | >> | 0   | %Schivata    | 0% | Donna volante blu |
| Guil      | >> | 0   | %Schivata Mg | 0% |                   |



STATUS

Adagio • --  
 Ade • --  
 Bozzolo • --  
 Cecità • --  
 Confusione • --  
 Egida • --  
 Fretta • --  
 Furia • --  
 Immagine • --  
 Levitazione • --  
 Mini • immune  
 Mutismo • immune  
 Paralisi • --  
 Piaga • --

Pietra • --  
 Rana • immune  
 Reflex • --  
 Rigene • --  
 Sentenza • --  
 Sonno • immune  
 Stop • --  
 Vecchiaia • --  
 Veleno • --  
 Zombie • --  
 ~~~~~  
 Corazza • costante
 Scan • --

ELEMENTI

Acqua <> --
 Aria <> --
 Fuoco <> --
 Gelo <> --
 Sacro <> --
 Terra <> --
 Tuono <> --
 Veleno <> --

COSA SI PUÒ RUBARE

--

COSA SI PUÒ OTTENERE

sempre • Giubba di bronzo
 raro • --

ABILITÀ

1. Adagio

la Sirena Blu 1 genera quattro sfere grigie rotanti. La tecnica infligge lo Status Adagio, il quale raddoppia il tempo necessario per caricare la barra del turno di un personaggio.

2. Bufera

la Sirena Blu 1 genera una serie di aculei di ghiaccio che emergono dal suolo. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Gelo ad un personaggio.

3. Egida

la Sirena Blu 1 viene circondata da un mirino giallo, seguito da sfere gialle. La tecnica dona lo Status Egida, il quale permette al nemico di subire la metà dei danni dagli attacchi fisici.

4. Energia

la Sirena Blu 1 viene avvolta da piccole scintille verdi e gialle. La tecnica ripristina una piccola quantità di PV del nemico.

5. Fretta

la Sirena Blu 1 viene circondata da una serie di sfere arancioni. La tecnica dona lo Status Fretta, il quale dimezza il tempo necessario per caricare la barra del turno del nemico.

6. Novox

la Sirena Blu 1 genera un sigillo magico celeste. La tecnica infligge lo Status Mutismo, il quale impedisce ad un personaggio di utilizzare le magie.

7. Scan

la Sirena Blu 1 genera un mirino. La tecnica mostra sullo schermo il Livello, i PV attuali, i PV massimi, le eventuali debolezze elementali di un personaggio e gli eventuali status negativi che possiede.

8. Sonno

la Sirena Blu 1 emette un fumo grigio. La tecnica infligge lo Status Sonno, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

9. Tuono

la Sirena Blu 1 genera una piccola scarica elettrica. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Tuono ad un personaggio.

	\		/
	<	SIRENA MARRONE 1	>
	/		\

Liv	>>	2	Forza	14	TIPO
PV	>>	900	Magia	0	Non-morto, Umanoide
PM	>>	200	Difesa	12	
-----			Difesa Mg	0	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	0%	Donna volante marrone
Guil	>>	0	%Schivata Mg	0%	
			Agilità	35	

STATUS

Adagio • --
Ade • --
Bozzolo • --
Cecità • --
Confusione • immune
Egida • --
Fretta • --
Furia • immune
Immagine • immune
Levitazione • --
Mini • immune
Mutismo • immune
Paralisi • immune
Piaga • --

Pietra • --
Rana • immune
Reflex • --
Rigene • --
Sentenza • --
Sonno • immune
Stop • immune
Vecchiaia • immune
Veleno • immune
Zombie • --
~~~~~  
Corazza • costante  
Scan • --

#### ELEMENTI

Acqua <> --  
Aria <> --  
Fuoco <> debole  
Gelo <> --  
Sacro <> --  
Terra <> --  
Tuono <> --  
Veleno <> assorbe

#### COSA SI PUÒ RUBARE

--

#### COSA SI PUÒ OTTENERE

sempre • Scudo di bronzo  
raro • --

#### ABILITÀ

##### 1. Stretta velenosa

la Sirena Marrone 1 causa danni fisici ed infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere ad un personaggio 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari.

##### .. Attacco fisico

la Sirena Marrone 1 causa danni fisici ad un personaggio.

---

La Sirena è una donna che possiede due tipi di modalità: magica, quando è di colore blu, e Non-morto, quando è di colore marrone. Nella prima modalità, il boss vi attaccherà con una serie di magie mentre nella seconda si limiterà ad usare attacchi fisici, i quali vi potranno causare anche lo Status Veleno.

Quando la Sirena è di colore blu, colpitela solo con gli attacchi fisici e sfruttate questo periodo di tempo per curare il gruppo. Quando invece il boss diventa una Non-morto, smettete di eseguire gli attacchi fisici ed usate su di

lei le Pozioni e le tecniche curative per danneggiarla facilmente.

Al termine dello scontro, se avrete eliminato la Sirena Blu, riceverete una GIUBBA DI BRONZO; se invece avrete sconfitto la Sirena Marrone, otterrete uno SCUDO DI BRONZO.

Infine uscite dall'apertura a nord per tornare sulla Mappa del mondo.

-- Capitolo 08 --

CARWEN >> Non via mare, non via terra

[@7C08]

Mondo 1

:-----:  
| AREA TRA IL CIMITERO NAVALE E CARWEN |

\ Nemici \

| n°    | NOME          | PV  | DEBOLEZZE   |
|-------|---------------|-----|-------------|
| 016   | Mitragliatore | 80  | ..          |
| 017   | Grancorno     | 90  | ..          |
| 018 • | Tatou         | 100 | Acqua, Gelo |

Vi ritroverete in una pianura a nord est, rispetto al Canale Tolna e, in questa zona del mondo, l'unico nemico nuovo che affronterete sarà il Tatou. Una volta aggiunto al Bestiario, procedete in direzione sud, ignorando per ora la grande foresta ad est. Infine, alla vostra sinistra troverete una cittadina nei pressi di un golfo.

:-----:  
| CARWEN |

\ Informazioni \

- un drago volante è stato avvistato nei pressi del Monte Nord.
- sul Monte Nord cresce una pianta chiamata Dragonina.
- i fiori viola del Monte Nord sono velenosi.
- il regno di Walz si trova a sud di Carwen.

\ Negozi \

Guil

MEDICINE

|                |       |    |                                        |
|----------------|-------|----|----------------------------------------|
| Ago dorato     | 150   | .. | Cura lo Status Pietra                  |
| Antidoto       | 30    | .. | Cura lo Status Veleno                  |
| Coda di fenice | 1.000 | .. | Riporta in vita un personaggio         |
| Collirio       | 20    | .. | Cura lo Status Cecità                  |
| Dolce bacio    | 60    | .. | Cura lo Status Rana                    |
| Mazzuolo       | 50    | .. | Cura lo Status Mini                    |
| Pozione        | 40    | .. | Ripristina 50 PV                       |
| Tenda          | 250   | .. | Ripristina 1.000 PV e 100 PM al gruppo |

ARMI

|             |     |    |             |
|-------------|-----|----|-------------|
| Ferula      | 200 | .. | Attacco: 8  |
| Pugnale     | 300 | .. | Attacco: 14 |
| Spada lunga | 480 | .. | Attacco: 22 |
| Verga       | 200 | .. | Attacco: 9  |

PROTEZIONI

|                  |     |      |                             |
|------------------|-----|------|-----------------------------|
| Corazza di rame  | 350 | \$\$ | Difesa: 3, Difesa magica: 2 |
| Elmo di bronzo   | 250 | \$\$ | Difesa: 2, Difesa magica: 2 |
| Giubba di bronzo | 400 | ..   | Difesa: 4, Difesa magica: 2 |
| Scudo di bronzo  | 290 | ..   | Difesa: 1, Difesa magica: 0 |
| Veste di cotone  | 300 | ..   | Difesa: 2, Difesa magica: 4 |

TECNICHE MAGICHE

|         |     |    |                                            |
|---------|-----|----|--------------------------------------------|
| Bufera  | 150 | .. | Causa lievi danni magici di Elemento Gelo  |
| Egida   | 280 | .. | Dona lo Status Egida                       |
| Energia | 180 | .. | Ripristina una piccola quantità di PV      |
| Fuoco   | 150 | .. | Causa lievi danni magici di Elemento Fuoco |
| Novox   | 280 | .. | Infligge lo Status Mutismo                 |
| Siero   | 90  | .. | Rimuove lo Status Veleno                   |
| Sonno   | 300 | .. | Infligge lo Status Sonno                   |
| Tuono   | 150 | .. | Causa lievi danni magici di Elemento Tuono |

LOCANDA 10 .. Cura completamente tutto il gruppo

NOTE

\$\$ la Corazza di rame e l'Elmo di bronzo si possono ottenere solamente comprandoli da questo negozio.

\ Oggetti \

- x1. Antidoto
- x1. Ferula gelum
- 1.000 Guil

All'interno della cittadina [CR.aA - Piazza principale] superate il primo arco e poi attraversate quello situato sulla destra. Più avanti noterete una fila di barili: esaminate il secondo da sinistra per trovare un ANTIDOTO. Andate poi in basso a destra, dove sono presenti alcune casse: posizionatevi tra di loro e muovetevi in direzione sud ovest, attraverso un sottopassaggio, che vi condurrà presso altre casse: controllate quella situata più in basso per ottenere una FERULA GELUM. In seguito recatevi nell'edificio posizionato più a nord est.

```
#####_
#          #####          #          P          #09.#
# a        #####          #          #          #
#          .....          #          #          #
#          #####          #          #          #
#          #####          #          #          #
#          #####          #          #          #
#          #####          ###          ###
#          #####          ###          #
#          #####          ###          #
#          #####          ###          #
#          .....          #####08.###
#          #####          #          #
#####
```

LEGENDA [CR.aG - Taverna]

- a. 1.000 Guil (vaso) 08 ingresso
- .. passaggio segreto 09 uscita
- P. pianoforte

Una volta qui [CR.aG - Taverna] andate in alto e suonate il PIANOFORTE (2/8) per accrescere la vostra abilità con lo strumento. Successivamente attraversate il passaggio segreto situato a sud ovest ed esaminate il vaso posto più in alto per guadagnare 1.000 GUIL {a}. Infine salite le scale sulla destra e nella camera superiore [CR.aH - Taverna, stanza] parlate con l'uomo.

```

|| Il signore afferma di aver visto con certezza un drago volante volare verso
|| il Monte Nord, attirando subito l'attenzione di Lenna, che chiede maggiori
|| dettagli. La principessa di Tycoon è sicura che si tratti di Hiryu, il drago
|| di suo padre, inoltre Lenna teme per la sua salute: sul Monte Nord cresce la
|| dragonina, una pianta in grado di curare i draghi, quindi Hiryu potrebbe
|| essersi recato là per sanare le proprie ferite.

```

Infine uscite da Carwen.

```

:-----:
| AREA TRA IL CIMITERO NAVALE E CARWEN |
--:- :-:- :-:- :-:- :-:- :-:- :-:- :-:- :-:- :-:-

```

```

\ Nemici \

```

| n°  | NOME          | PV  | DEBOLEZZE   |
|-----|---------------|-----|-------------|
| 016 | Mitragliatore | 80  | ..          |
| 017 | Grancorno     | 90  | ..          |
| 018 | Tatou         | 100 | Acqua, Gelo |

Adesso procedete in direzione nord est, attraversando la grande foresta che avete ignorato in precedenza. Al termine del percorso, giungerete nei pressi di una grande montagna con un sentiero bianco: il Monte Nord.

```

=====
-- Capitolo 09 --
MONTE NORD >> Una coppia di bracconieri [07C09]
===== Mondo 1 =====

```

```

\ Nemici \

```

| n°    | NOME               | PV  | DEBOLEZZE |
|-------|--------------------|-----|-----------|
| 021   | • Lumaca di pietra | 120 | Fuoco     |
| 022   | • Gaeligatto 1     | 100 | ..        |
| 023   | • Basilisco        | 100 | ..        |
| 024   | • Testa di pietra  | 50  | Tuono (a) |
| 246 B | Magissa 1          | 650 | ..        |
| 247 B | Forza 1            | 850 | ..        |

NOTE

- a. la Testa di pietra può essere sconfitta istantaneamente usando un Ago dorato su di lei.

```

\ Oggetti \

```

```

\ Abilità \

```

|                     |                 |                      |
|---------------------|-----------------|----------------------|
| x1. Ago dorato      | magia blu Aero  | •• (Magissa 1)       |
| x1. Coda di fenice  | magia blu Flash | •• (Testa di pietra) |
| x1. Elmo di mithril |                 |                      |
| x1. Frusta          |                 |                      |
| x1. Infuso di forza |                 |                      |

=====

Giunti nella prima sala [MN.aA - Entrata] procedete semplicemente verso l'alto, sino ad entrare in una grotta. Qui [MN.aB - Caverna /A] attraversate prima il sentiero a sinistra, al termine del quale troverete una CODA DI FENICE. Dopo averla recuperata, tornate all'ingresso e questa volta procedete verso l'alto, sino ad arrivare ad un bivio: recatevi prima nella zona inferiore per ottenere un AGO DORATO. Uscite poi da sinistra per ritornare all'aperto [MN.aA - Entrata] ed in seguito procedete in direzione nord est per accedere in una seconda grotta.

Al suo interno [MN.aC - Caverna /B] seguite il percorso verso destra ed arriverete in un sentiero di montagna. Qui [MN.aD - Quinta stazione] fate molta attenzione ai fiori viola: camminandovi sopra, tutti i personaggi subiranno lo Status Veleno e perderanno PV ad ogni passo che farete. Procedete con cautela, attraversando il ponte, ed entrate nella grotta successiva [MN.aE - Area di riposo] per trovare un Punto di Salvataggio. Tornati all'aperto [MN.aF - Ottava stazione] assicuratevi che nel gruppo ci sia almeno un Mago Bianco o comunque un personaggio che possieda l'abilità !Bianca Liv.2 e poi andate in direzione ovest.

|| Lenna trova sul terreno l'elmo di suo padre e va subito a raccogliarlo, || venendo colpita però da una freccia avvelenata. Un crollo improvviso || impedisce agli eroi di soccorrere la loro compagna mentre in scena compare || Magissa, colei che ha attaccato Lenna. La donna è una cacciatrice che vuole || impadronirsi del drago avvistato sul Monte Nord, per poterne rivendere le || preziose corna.

|| Il burrone tuttavia non è sufficiente a trattenere l'ira di Faris che, || con un balzo, supera l'apertura nel terreno e scala la parete rocciosa. || Giunta dall'altra parte, la donna tende una corda verso i suoi compagni, || in modo tale da permettere anche a Bartz ed a Galuf di oltrepassare lo || strapiombo. Lo scontro ha inizio.

```

      \_____/
      <  MAGISSA 1  >
      /_____\

```

|      |    |     |              |    |    |                 |
|------|----|-----|--------------|----|----|-----------------|
| Liv  | >> | 8   | Forza        | >> | 14 | TIPO            |
| PV   | >> | 650 | Magia        | >> | 1  | Umanoide        |
| PM   | >> | 200 | Difesa       | >> | 0  |                 |
| ---- |    |     | Difesa Mg    | >> | 0  | ASPETTO         |
| Esp  | >> | 0   | %Schivata    | >> | 0% | Guerriera viola |
| Guil | >> | 0   | %Schivata Mg | >> | 0% |                 |
|      |    |     | Agilità      | >> | 30 |                 |

| STATUS     |          | ELEMENTI                       |
|------------|----------|--------------------------------|
| Adagio     | • --     | Pietra • immune    Acqua <> -- |
| Ade        | • immune | Rana • immune     Aria <> --   |
| Bozzolo    | • --     | Reflex • --        Fuoco <> -- |
| Cecità     | • --     | Rigene • --        Gelo <> --  |
| Confusione | • immune | Sentenza • --      Sacro <> -- |

|             |          |           |          |        |       |
|-------------|----------|-----------|----------|--------|-------|
| Egida       | • --     | Sonno     | • immune | Terra  | <> -- |
| Fretta      | • --     | Stop      | • --     | Tuono  | <> -- |
| Furia       | • immune | Vecchiaia | • immune | Veleno | <> -- |
| Immagine    | • immune | Veleno    | • --     |        |       |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --     |        |       |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |          |        |       |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • --     |        |       |
| Paralisi    | • immune | Scan      | • --     |        |       |
| Piaga       | • --     |           |          |        |       |

COSA SI PUÒ RUBARE

--

COSA SI PUÒ OTTENERE

sempre • Frusta

raro • --

ABILITÀ

1. Aero < Magia Blu >

Magissa 1 genera cinque piccoli tornadi. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Aria ad un personaggio.

2. Attacco critico

Magissa 1 causa danni fisici doppi ad un personaggio.

3. Bufera

Magissa 1 genera una serie di aculei di ghiaccio che emergono dal suolo. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Gelo ad un personaggio.

4. Fuoco

Magissa 1 genera una grande fiamma. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

5. Parassita

Magissa 1 estrae una serie di sfere arancioni e poi le assorbe. La tecnica sottrae PV ad un personaggio e li dona al nemico.

6. Rigene

solo dopo l'arrivo di Forza 1, Magissa 1 lo circonda da una serie di scintille rotanti verdi e blu. La tecnica dona lo Status Rigene, il quale restituisce PV a Forza 1 ad intervalli regolari.

7. Tuono

Magissa 1 genera una piccola scarica elettrica. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Tuono ad un personaggio.

---

\ /  
< FORZA 1 >  
/ \

---

|             |        |              |    |               |
|-------------|--------|--------------|----|---------------|
| Liv         | >> 8   | Forza        | 14 | TIPO          |
| PV          | >> 850 | Magia        | 0  | Umanoide      |
| PM          | >> 100 | Difesa       | 3  |               |
| -----+----- |        | Difesa Mg    | 5  | ASPETTO       |
| Esp         | >> 0   | %Schivata    | 0% | Gigante verde |
| Guil        | >> 0   | %Schivata Mg | 0% |               |
|             |        | Agilità      | 37 |               |

STATUS

Adagio • --  
Ade • immune

ELEMENTI

Pietra • immune  
Rana • immune  
Acqua <> --  
Aria <> --

|             |          |           |            |        |       |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|-------|
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --       | Fuoco  | <> -- |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • --       | Gelo   | <> -- |
| Confusione  | • --     | Sentenza  | • --       | Sacro  | <> -- |
| Egida       | • --     | Sonno     | • --       | Terra  | <> -- |
| Fretta      | • --     | Stop      | • --       | Tuono  | <> -- |
| Furia       | • --     | Vecchiaia | • --       | Veleno | <> -- |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • --       |        |       |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --       |        |       |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |            |        |       |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • costante |        |       |
| Paralisi    | • --     | Scan      | • --       |        |       |
| Piaga       | • --     |           |            |        |       |

COSA SI PUÒ RUBARE

--

COSA SI PUÒ OTTENERE

sempre • Infuso di forza  
raro • --

#### ABILITÀ

##### 1. Sgambetto

Forza 1 causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico di Forza 1.

##### .. Attacco fisico

Forza 1 causa danni fisici ad un personaggio.

Magissa 1 è un'arciere vestita di viola. All'inizio dello scontro, a causa della freccia ricevuta, Lenna si ritroverà in Status Veleno: curatela subito e poi iniziate l'offensiva.

Il boss vi attaccherà principalmente con magie elementali tuttavia l'arciere non è immune allo Status Mutismo quindi potrete colpirla con la magia bianca Novox, rendendola quasi inoffensiva. Usate gli attacchi fisici per danneggiarla rapidamente e, dopo che i suoi PV saranno scesi sotto le 300 unità, Magissa 1 richiamerà suo marito, Forza 1, sul campo di battaglia.

Quest'ultimo non è particolarmente pericoloso e può causarvi solamente danni fisici. Una volta che entrambi i boss sono visibili, eliminate prima Magissa 1, poichè possiederà meno PV, e poi concentratevi su Forza 1. Al termine dello scontro riceverete un ELMO DI MITHRIL, una FRUSTA ed un INFUSO DI FORZA.

Dopo aver eliminato i due boss, uscite dall'apertura a sinistra. Più avanti [MN.aG - Cima] andate verso l'alto per incontrare un drago.

|| Lenna riconosce subito Hiryu, il drago di suo padre, il quale è ferito.  
|| Per curare la creatura, la principessa attraversa il campo di fiori velenosi  
|| e raccoglie la dragonina, consegnandola poi a Faris. Grazie alla pianta  
|| curativa, Hiryu si ristabilisce subito e rimuove il veleno dal corpo di  
|| Lenna. Il drago, pronto a spiccare il volo, invita il gruppo a salire a  
|| bordo.

Adesso potrete muovervi sulla Mappa del mondo tramite Hiryu: il drago tuttavia non può oltrepassare le montagne ed è in grado di atterrare solo sulle pianure. Partendo dal Monte Nord, procedete verso il basso e, appena possibile, avanzate in direzione ovest, arrivando così nella zona del Tempio dell'Aria.



Da qui muovetevi ancora verso il basso, superando il Canale Tolna, per giungere nella zona dove avete cominciato l'avventura. Rimanendo a bordo del drago ora riuscirete ad oltrepassare il Meteorite di Tycoon, entrando così nel regno di Tycoon.

```

:-----:
|  DINTORNI DEL CASTELLO TYCOON  |
-:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:-

```

\ Nemici \

| n°  | NOME          | PV | DEBOLEZZE |
|-----|---------------|----|-----------|
| 001 | Goblin 2      | 16 | ..        |
| 005 | Ape assassina | 20 | ..        |

In questa zona non incontrerete alcun nuovo nemico perciò recatevi direttamente a nord est, presso il Castello Tycoon.

```

=====
-- Capitolo 10 --
CASTELLO TYCOON >> Ritorno a casa                                     [@7C10]
===== Mondo 1 =====

```

\ Informazioni \

- Lenna aveva una sorella maggiore di nome Sarisa.
- Sarisa cadde dalla nave su cui viaggiava e fu data per dispersa.

\ Oggetti \

- |                     |                    |
|---------------------|--------------------|
| x1. Ashura          | x2. Etere          |
| x1. Campana maligna | x1. Granpozione    |
| x2. Coda di fenice  | x1. Shuriken       |
| x1. Dolce bacio     | x1. Verga curativa |
| x2. Elisir          | x3. Villetta       |

**IMPORTANTE**

il Castello Tycoon successivamente non sarà più esplorabile perciò sfruttate questa occasione per recuperare tutti gli Oggetti.

```

=====
=====

```

Arrivati nella località [CY.aA - Cortile] parlate con la guardia per far alzare il cancello e poi andate verso l'alto, sino ad entrare nell'edificio. Al suo interno [CY.aB - Piano terra /A] incontrerete il Cancelliere.

|| Il ministro del regno è stupito e sollevato nel rivedere Lenna, la quale era fuggita di nascosto dal castello. Il Cancelliere vorrebbe che la principessa rimanesse a palazzo ma la ragazza non può farlo perchè deve proteggere i Cristalli rimanenti. Comprendendo la situazione, il ministro invita gli eroi a riposare presso il castello.

||  
|| Durante la notte, Lenna non riesce a chiudere occhio e si reca all'aperto, dove incontra Faris. La principessa di Tycoon vedendo il ciondolo della sua

|| compagna crede che quest'ultima sia sua sorella maggiore, creduta smarrita  
 || anni fa: Faris rimane imbarazzata da questa versione dei fatti e preferisce  
 || tornare a dormire. Il giorno dopo, i tre eroi vanno a svegliare Bartz,  
 || che stava ancora riposando, per riprendere assieme la missione.

Vi ritroverete in una camera [CY.aD - Stanza /A] da cui uscirete da sud ovest.  
 In seguito [CY.aA - Cortile] proseguite verso il basso per tornare al coperto e  
 qui [CY.aC - Piano terra /B] esaminate il vaso di destra, ottenendo così una  
 GRANPOZIONE. Uscite dalla porta orientale per raggiungere di nuovo la camera  
 dove avete incontrato il Cancelliere. Qui [CY.aB - Piano terra /A] recatevi  
 nella zona orientale ed uscite da nord est.

Entrate nella porta in alto [CY.aA - Cortile] per accedere in una nuova stanza.  
 Al suo interno [CY.aE - Stanza /B] esaminate il vaso ed il barile subito alla  
 vostra destra per recuperare un ETERE ed una VILLETTA. Controllate poi la  
 coppia di barili situati nella zona occidentale per trovare un ELISIR ed una  
 CODA DI FENICE. Tornate nella sala del Cancelliere [CY.aB - Piano terra /A] ed  
 oltrepassate la porta centrale superiore.

Qui [CY.aF - Sala del trono] uscite da nord est e nella camera seguente [CY.aL  
 - 1° piano /B] proseguite tramite le scale. Successivamente [CY.aM - 2° piano]  
 andate a nord ovest sino a raggiungere una sala con diversi vasi. Al suo  
 interno [CY.aN - 3° piano] esaminate l'anfora subito alla vostra sinistra per  
 trovare un ETERE mentre nei tre vasi a destra sono presenti un ELISIR, una CODA  
 DI FENICE ed un DOLCE BACIO. Adesso fate la strada al contrario per arrivare  
 nel grande cortile esterno e una volta qui [CY.aA - Cortile] scendete le scale  
 sulla sinistra. Infine andate verso l'alto, attraversando il sottopassaggio ed  
 entrando nella camera a nord.

```

#####
# c #
### b ###
# a d #
# #
# #
# : #
##### : #####
# :..... #####
##### :..... #
##### : #
##### : #
##### : #
#####<> : #####
### : #
# #
# #
# #
# #
# #
### _____ ###
#####20.#####

```

LEGENDA [CY.aQ - Magazzino /A]

- a. Shuriken
- b. Verga curativa
- c. Campana maligna
- d. Ashura
- <> interruttore
- .. passaggio segreto
- 20 ingresso / uscita

Al suo interno [CY.aQ - Magazzino /A] premete l'interruttore situato sulla  
 parete superiore per rivelare un passaggio segreto. Attraversatelo per trovare  
 il Cancelliere, assieme a tre scrigni: parlate con il ministro per ricevere da  
 lui la VERGA CURATIVA {b}. Nei bauli saranno presenti invece uno SHURIKEN {a},  
 una CAMPANA MALIGNA {c} ed un'ASHURA {d}.

Tornate indietro [CY.aA - Cortile] ed ora raggiungete la zona orientale dove,  
 alla destra del portone che conduce all'interno del Castello, sono presenti tre

alberi disposti a triangolo. Posizionatevi subito dietro la pianta orientale e da qui andate verso destra per attraversare un sentiero che vi condurrà in una torre. Qui [CY.aR - Torre orientale] scendete le scale e nella sala successiva [CY.aS - Magazzino /B] aprite gli scrigni per ottenere due VILLETTE: se avete già liberato il Lupo Solitario presso il Castello Walz, non potrete recuperare questi Oggetti. Una volta fatto, uscite dalla località e tornate a bordo di Hiryu.

Adesso superate di nuovo il Meteorite di Tycoon e costeggiate tutta la grande catena montuosa muovendovi in senso orario, sino a raggiungere il lago dove sono presenti Walz ed il Castello Walz.

```

=====
-- Capitolo 11 --
WALZ >> Il regno dell'acqua [7C11]
===== Mondo 1 =====

```

```

                        :-----:
                        |  DINTORNI DI WALZ  |
-: -: -: -: -: -: -: -: -: :-----: -: -: -: -: -: -: -: -:

```

```


\ Nemici \


```

| n°  | NOME             | PV  | DEBOLEZZE   |
|-----|------------------|-----|-------------|
| 016 | Mitragliatore    | 80  | ..          |
| 017 | Grancorno        | 90  | ..          |
| 018 | Tatou            | 100 | Acqua, Gelo |
| 019 | Criniera arancio | 120 | ..          |

In questa zona non incontrerete alcun nuovo nemico perciò entrate nella città.

```

                        :-----:
                        |  WALZ  |
-: -: -: -: -: -: -: -: -: :-----: -: -: -: -: -: -: -: -:

```

```


\ Informazioni \


```

- il Cristallo dell'Acqua si trova nella Torre di Walz, situata a nord.
- Garula è una creatura che vive nei pressi della Torre di Walz.

```


\ Negozi \


```

```

Guil

```

| MEDICINE       |       |    |                                        |
|----------------|-------|----|----------------------------------------|
| Ago dorato     | 150   | .. | Cura lo Status Pietra                  |
| Antidoto       | 30    | .. | Cura lo Status Veleno                  |
| Coda di fenice | 1.000 | .. | Riporta in vita un personaggio         |
| Collirio       | 20    | .. | Cura lo Status Cecità                  |
| Dolce bacio    | 60    | .. | Cura lo Status Rana                    |
| Mazzuolo       | 50    | .. | Cura lo Status Mini                    |
| Pozione        | 40    | .. | Ripristina 50 PV                       |
| Tenda          | 250   | .. | Ripristina 1.000 PV e 100 PM al gruppo |

```

ARMI

```

|                 |     |    |             |
|-----------------|-----|----|-------------|
| Ascia guerriera | 650 | .. | Attacco: 23 |
| Pugnale         | 300 | .. | Attacco: 14 |

Spada lunga 480 .. Attacco: 22

PROTEZIONI

Elmo di ferro 350 .. Difesa: 4, Difesa magica: 2  
 Giubba di ferro 500 .. Difesa: 6, Difesa magica: 2  
 Kenpo Gi 450 \$\$ Difesa: 5, Difesa magica: 2  
 Scudo di ferro 390 \$\$ Difesa: 2, Difesa magica: 0  
 Veste di cotone 300 .. Difesa: 2, Difesa magica: 4

TECNICHE MAGICHE

Adagio 80 .. Infligge lo Status Adagio  
 Chocobo 300 .. Causa danni fisici non elementali  
 Fretta 320 .. Dona lo Status Fretta  
 Mutismo 320 .. Infligge lo Status Mutismo  
 Remora 250 .. Infligge lo Status Paralisi  
 Rigene 100 .. Dona lo Status Rigene  
 Sylph 350 .. Assorbe PV dai nemici e li dona al gruppo

LOCANDA 20 .. Cura completamente tutto il gruppo

\ Oggetti \

x1. Lenti d'argento

IMPORTANTE

la città di Walz successivamente non sarà più esplorabile perciò sfruttate questa occasione per fare acquisti e per recuperare tutti gli Oggetti. Il Kenpo Gi e lo Scudo di ferro si possono ottenere solamente comprandoli in questa località.

Giunti nella località [WA.aA - Piazza principale] scendete dalle scale situate sulla sinistra per arrivare in acqua e da qui entrate nell'edificio ad ovest. Al suo interno [WA.aB - Casa] esaminate il vaso posizionato nella parte est per trovare le LENTI D'ARGENTO. Dopo aver rinnovato il vostro equipaggiamento, tornate sulla Mappa del mondo ed entrate nel Castello Walz.

=====  
 -- Capitolo 12 --  
 CASTELLO WALZ >> Un altro arrivo [07C12]  
 ===== Mondo 1 =====

\ Informazioni \

- la Biblioteca degli Antichi si trova nei territori ad ovest.
- Shiva, la dea del ghiaccio, è nascosta nel castello.
- Jackanapes è un mostro estremamente pericoloso.

\ Nemici \

| n°  | NOME           | PV  | DEBOLEZZE |
|-----|----------------|-----|-----------|
| 030 | • Jackanapes 1 | 666 | .. (a)    |

NOTE

a. in questo momento il nemico è al di fuori della vostra portata perciò

fuggite non appena inizia lo scontro.

\ Oggetti \

|                     |            |
|---------------------|------------|
| x1. Coda di fenice  | 1.000 Guil |
| x1. Mantello elfico | 1.000 Guil |
| x1. Tenda           | 490 Guil   |

\ Abilità \

magia temporale Velocità  
magia blu Flauto lunare •• (Jackanapes 1)

=====  
=====

Una volta arrivati [CW.aA - Cortile] andate verso l'alto per accedere nel palazzo e qui [CW.aB - 1° piano /A] entrate nella camera a nord per incontrare il sovrano del castello [CW.aC - Sala del trono].

|| Il re di Walz da il benvenuto agli eroi e Lenna chiede al sovrano di  
|| disattivare la macchina che amplifica il potere del Cristallo dell'Acqua,  
|| per evitare la distruzione di quest'ultimo. Il monarca tuttavia non ha  
|| intenzione di farlo perchè la ricchezza del suo regno dipende dal potere  
|| della gemma mistica.

||  
|| All'improvviso il castello viene oscurato dalla caduta di un meteorite,  
|| che si schianta nei pressi della Torre di Walz. Il sovrano viene subito  
|| avvisato dell'accaduto e con i suoi soldati si reca nella zona d'impatto.

Rimasti da soli, uscite dalla sala e più avanti [CW.aB - 1° piano /A] attraversate il portone sulla destra. Successivamente [CW.aE - 1° piano /B] uscite dalle scale situate nell'angolo di sud est per accedere in una piccola sala. Qui [CW.aF - Magazzino] esaminate i due barili più a nord per trovare una CODA DI FENICE ed una TENDA; infine controllate la cassa situata accanto alla finestra per guadagnare 490 GUIL. Tornate nell'anticamera della sala del trono ed al suo interno [CW.aB - 1° piano /A] scendete le scale sulla destra.

Più avanti [CW.aI - Piano terra] fate lo stesso con la scalinata ad ovest ed in seguito [CW.aL - Prigioni] troverete tre malfattori chiusi nelle rispettive celle. Tra di essi c'è il Lupo Solitario, un famoso ladro, che vi chiederà di liberarlo: rispondendo 'Si', causerete la fuga del delinquente, il quale poi vi sottrarrà cinque tesori durante l'avventura. Essi non verranno considerati nella percentuale di tesori mostrata nella Grotta sconosciuta e sono:

|                                                  |                       |
|--------------------------------------------------|-----------------------|
| MN1 • [CY.aS] • Castello Tycoon - Magazzino /B   | --> Villetta          |
| MN1 • [CY.aS] • Castello Tycoon - Magazzino /B   | --> Villetta          |
| MN1 • [GJ.aB] • Grotta di Jakol - 2S             | --> Frusta scioccante |
| MN3 • [CR.aA] • Carwen - Piazza principale       | --> Villetta          |
| MN3 • [CU.aH] • Castello Surgate - Biblioteca /B | --> Villetta          |

Anche un altro detenuto vi chiederà di liberarlo ma in questo caso la vostra risposta non influenzerà lo svolgersi degli eventi. Tornate indietro [CW.aI - Piano terra] e seguite il percorso a nord est, sino ad arrivare in un'altra camera. Qui [CW.aM - 1S] se possibile, fate in modo di avere nel gruppo un personaggio che stia equipaggiando l'abilità !Fuga (Ladro: Livello 2).

In questo sotterraneo potrete incontrare il Jackanapes 1: ora il mostro è al di fuori della vostra portata perciò scappate non appena inizia lo scontro,

tramite il comando !Fuga. Giunti al bivio, andate prima nella sala orientale ed all'interno dei tre vasi troverete, da sinistra verso destra, 1.000 GUIL, la magia temporale VELOCITÀ ed altri 1.000 GUIL. In seguito recatevi nella camera occidentale ed esaminate l'anfora per recuperare il MANTELLO ELFICO.

Adesso fate tutta la strada al contrario per uscire dal Castello e tornate in groppa ad Hiryu. Volate in direzione nord ovest, sino a trovare un altro meteorite e poi la Torre di Walz.

```

:-----:
|   DINTORNI DELLA TORRE DI WALZ   |

```

```

-:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:-

```

\ Nemici \

| n°    | NOME          | PV  | DEBOLEZZE          |
|-------|---------------|-----|--------------------|
| 016   | Mitragliatore | 80  | ..                 |
| 017   | Grancorno     | 90  | ..                 |
| 018   | Tatou         | 100 | Acqua, Gelo        |
| 020 • | Garula 1      | 500 | tutti gli Elementi |

L'unico nemico nuovo che affronterete sarà Garula 1, contro il quale non è possibile perdere perchè questi non possiede alcuna tecnica offensiva. Dopo averlo aggiunto al Bestiario, ignorate per ora il meteorite ed entrate direttamente nella Torre di Walz.

```

=====
-- Capitolo 13 --
TORRE DI WALZ >> Il secondo Cristallo                               [@7C13]
===== Mondo 1 =====

```

\ Nemici \

| n°    | NOME           | PV    | DEBOLEZZE |
|-------|----------------|-------|-----------|
| 025 • | Rana elfica 1  | 160   | Gelo      |
| 026 • | Soldato gelido | 160   | Fuoco     |
| 027 • | Ricarmago      | 100   | ..        |
| 028 • | Viverna 1      | 200   | .. (a)    |
| 029 • | Pas de Seul    | 280   | Tuono     |
| 250 B | Garula 2       | 1.200 | ..        |

NOTE

a. solo quando rimane l'ultimo nemico presente, la Viverna 1 può causare danni discreti a tutto il gruppo perciò è consigliato eliminarla sempre per prima.

\ Oggetti \

- x1. Bracciale d'argento
- x1. Dolce bacio
- x1. Etere
- x1. Veste di seta

\ Abilità \

lavoro Berserker  
lavoro Cronomago  
lavoro Invocatore  
lavoro Mago Rosso  
lavoro Paladino  
magia blu Coro dello stagno •• (Rana elfica 1)

IMPORTANTE

questa è l'unica occasione per esplorare la Torre di Walz perciò assicuratevi di aver affrontato tutti i nemici e di aver recuperato tutti gli Oggetti prima di completarla.

=====  
=====

All'interno della camera iniziale della località [TW.aA - Piano terra] troverete i corpi dei soldati di Walz. Procedete in direzione nord ed in seguito [TW.aB - 1° piano] recatevi nella zona inferiore della sala per raggiungere l'uscita. Successivamente [TW.aC - 2° piano] muovetevi in senso orario per entrare nella stanza seguente. Una volta qui [TW.aD - 3° piano] andate verso l'alto e troverete il re di Walz, ferito. Entrate in acqua, tramite i gradini sulla sinistra, ed avvicinatevi all'edera della colonna per raggiungere automaticamente la camera superiore.

Una volta al suo interno [TW.aE - 4° piano] aprite lo scrigno ed otterrete una VESTE DI SETA. Tornate indietro attraverso la buca ed ora [TW.aD - 3° piano] salite lungo la scalinata centrale. In questo modo entrerete nella parte centrale della camera precedente [TW.aE - 4° piano] dove sono presenti un Punto di Salvataggio ed un forziere contenente un DOLCE BACIO. Avanzate in direzione nord e più avanti [TW.aF - 5° piano] andate dritto per raggiungere la stanza successiva.

Qui [TW.aG - 6° piano] muovetevi in senso antiorario per arrivare all'uscita ed in seguito [TW.aH - 7° piano] arriverete ad un bivio. Salite prima lungo l'edera di nord ovest dove [TW.aI - 8° piano] potrete recuperare un BRACCIALE D'ARGENTO dal baule. Scendete dalla buca e poi [TW.aH - 7° piano] scalate la pianta situata in alto a destra per raggiungere un'altra zona della camera superiore [TW.aI - 8° piano] in cui sono presenti lo scrigno dell'ETERE e l'uscita; prima di proseguire, fate in modo di poter utilizzare la Magia Bianca e la Magia Blu. Nell'ultima camera [TW.aL - Cristallo d'Acqua] troverete Garula assieme alla gemma mistica.

|| La creatura sembra posseduta da qualche oscura entità ed aggredisce un  
|| soldato, intenzionata a distruggere il Cristallo dell'Acqua. L'arrivo degli  
|| eroi attira l'attenzione di Garula, il quale si scaglia contro i personaggi.

\ \_\_\_\_\_ /  
< GARULA 2 >  
/ \_\_\_\_\_ \

---

|      |    |       |              |    |               |
|------|----|-------|--------------|----|---------------|
| Liv  | >> | 3     | Forza        | 15 | TIPO          |
| PV   | >> | 1.200 | Magia        | 0  | Bestia magica |
| PM   | >> | 100   | Difesa       | 7  |               |
| ---- |    |       | Difesa Mg    | 4  | ASPETTO       |
| Esp  | >> | 0     | %Schivata    | 0% | Mammut verde  |
| Guil | >> | 0     | %Schivata Mg | 0% |               |
|      |    |       | Agilità      | 31 |               |

| STATUS      |          | ELEMENTI  |          |        |       |
|-------------|----------|-----------|----------|--------|-------|
| Adagio      | • --     | Pietra    | • --     | Acqua  | <> -- |
| Ade         | • --     | Rana      | • --     | Aria   | <> -- |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --     | Fuoco  | <> -- |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • --     | Gelo   | <> -- |
| Confusione  | • --     | Sentenza  | • --     | Sacro  | <> -- |
| Egida       | • --     | Sonno     | • immune | Terra  | <> -- |
| Fretta      | • --     | Stop      | • --     | Tuono  | <> -- |
| Furia       | • --     | Vecchiaia | • --     | Veleno | <> -- |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • --     |        |       |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --     |        |       |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |          |        |       |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • --     |        |       |
| Paralisi    | • --     | Scan      | • --     |        |       |
| Piaga       | • --     |           |          |        |       |

#### COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pozione  
10 / 256 • Granpozione

#### COSA SI PUÒ OTTENERE

sempre • --  
raro • Granpozione

#### ABILITÀ

##### 1. Carica

solo quando possiede meno di 800 PV, il Garula 2 causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo.

##### 2. Rana

solo quando ha subito lo Status Rana, il Garula 2 si circonda da un fumo verde. La tecnica rimuove lo Status Rana, riportando il nemico al suo aspetto originale.

##### .. Attacco fisico

il Garula 2 causa danni fisici ad un personaggio.

##### .. Contrattacco automatico

solo quando possiede meno di 800 PV, ogni volta che viene colpito da un attacco fisico oppure magico, il Garula 2 reagisce subito, causando danni fisici ad un personaggio.

Il Garula 2 è un grosso mammut verde. Il boss non è molto pericoloso e si limita semplicemente a causarvi danni fisici, tuttavia è piuttosto veloce nell'attaccare, quindi dovrete rapidi anche voi nel compiere le vostre scelte. Inoltre, una volta che possiederà meno di 800 PV, il nemico diventerà molto più aggressivo in fase offensiva.

Il metodo più semplice per sconfiggere il Garula 2 consiste nell'infliggergli prima lo Status Rana, tramite la magia blu Canto dello stagno, e poi lo Status Mutismo, con la magia bianca Novox. In questo modo il boss verrà trasformato in una ranocchia, proverà a curarsi, non ci riuscirà mai e non proverà neanche a colpirvi. In alternativa, è sufficiente utilizzare gli attacchi fisici per eliminarlo nel giro di pochi turni.

---

|| Nonostante Garula sia stato neutralizzato, il Cristallo dell'Acqua finisce  
|| ugualmente in frantumi. Il soldato aggredito riprende conoscenza ma sviene  
|| poco, riconoscendo in Galuf il suo sovrano. Il vecchietto vorrebbe avere



|| maggiori informazioni sul proprio passato ma il soldato ormai non ha più la  
|| forza di rispondergli.

Raccogliete i cinque frammenti del Cristallo dell'Acqua per ricevere i lavori  
BERSERKER, CRONOMAGO, INVOCATORE, MAGO ROSSO e PALADINO. Nell'angolo di nord  
ovest è presente un ulteriore frammento ma per ora non sarete in grado di  
raccoglierlo.

```
..... BERSERKER .....
:
: ABILITÀ                                PARAMETRI                                :
: Liv 1   100 PAB   Furia                 Forza          45 [##### ] :
: Liv 2   400 PAB   Usa asce              Agilità        15 [####  ] :
:                                     Resistenza     49 [#####] :
:                                     Magia          1  [#      ] :
:.....
```

```
..... CRONOMAGO .....
:
: ABILITÀ                                PARAMETRI                                :
: Liv 1    10 PAB   !Tempo                 Forza          19 [####  ] :
: Liv 2    20 PAB   !Tempo                 Agilità        26 [#####] :
: Liv 3    30 PAB   !Tempo                 Resistenza     21 [####  ] :
: Liv 4    50 PAB   !Tempo                 Magia          48 [#####] :
: Liv 5    70 PAB   !Tempo                                     :
: Liv 6   100 PAB   !Tempo                                     :
: Liv 7   250 PAB   Usa ferule                                     :
:.....
```

```
..... INVOCATORE .....
:
: ABILITÀ                                PARAMETRI                                :
: Liv 1    15 PAB   !Invoca                 Forza          14 [###   ] :
: Liv 2    30 PAB   !Invoca                 Agilità        23 [#####] :
: Liv 3    45 PAB   !Invoca                 Resistenza     23 [#####] :
: Liv 4    60 PAB   !Invoca                 Magia          57 [#####] :
: Liv 5   100 PAB   !Invoca                                     :
: Liv 6   500 PAB   !Chiama                                     :
:.....
```

```
..... MAGO ROSSO .....
:
: ABILITÀ                                PARAMETRI                                :
: Liv 1    20 PAB   !Rossa                 Forza          32 [#####] :
: Liv 2    40 PAB   !Rossa                 Agilità        29 [#####] :
: Liv 3   100 PAB   !Rossa                 Resistenza     18 [####  ] :
: Liv 4   999 PAB   !Bimagia                Magia          32 [#####] :
:.....
```

```
..... PALADINO .....
:
: ABILITÀ                                PARAMETRI                                :
: Liv 1    10 PAB   Scudo magico             Forza          38 [#####] :
: Liv 2    20 PAB   !Magilama              Agilità        38 [#####] :
: Liv 3    30 PAB   !Magilama              Resistenza     38 [#####] :
: Liv 4    50 PAB   !Magilama              Magia          25 [####  ] :
:.....
```

```

: Liv 5    70 PAB    !Magilama
: Liv 6    100 PAB   !Magilama
: Liv 7    400 PAB   !Magilama
:.....:

```

Dopo aver raccolto l'ultimo frammento, l'intera Torre di Walz inizierà a tremare. Uscite dal passaggio apertosi dietro l'altare del Cristallo per abbandonare subito la località.

```

|| La scomparsa del Cristallo dell'Acqua ha indebolito la pianura che circonda
|| la Torre di Walz, causando l'affondamento dell'intera zona. Il gruppo rimane
|| coinvolto nel cataclisma ma viene tratto in salvo dall'inaspettato ritorno
|| di Syldra. Con le sue ultime forze, la creatura trasporta gli eroi presso
|| una spiaggia vicina per poi farsi trascinare via dalla corrente. Faris cerca
|| di salvare Syldra ma viene fermata da Lenna: il capitano dei pirati non può
|| fare altro che dare l'ultimo saluto alla compagna di mille avventure.

```

```

=====
-- Capitolo 14 --
KARNAK >> La terra del fuoco                                     [@7C14]
===== Mondo 1 =====

```

```

:-----:
| DINTORNI DELLA TORRE DI WALZ |

```

```

-:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:-

```

\ Nemici \

| n°  | NOME          | PV  | DEBOLEZZE          |
|-----|---------------|-----|--------------------|
| 016 | Mitragliatore | 80  | ..                 |
| 017 | Grancorno     | 90  | ..                 |
| 018 | Tatou         | 100 | Acqua, Gelo        |
| 020 | Garula 1      | 500 | tutti gli Elementi |

Vi ritroverete nella zona ad est della Torre di Walz. Tornate nei pressi di Walz e spendete un po' di tempo per imparare alcune Abilità dei nuovi Lavori appena ottenuti. Una volta pronti, salite a bordo di Hiryu e recatevi al meteorite precipitato accanto alla Torre di Walz.

```

:-----:
| METEORITE DI WALZ |

```

```

-:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:-

```

Al suo interno [MW.aA - Cratere] attraversate l'apertura a nord ed in seguito [MW.aB - Sentiero] avanzate in senso antiorario per raggiungere l'uscita. Giunti nell'ultima camera [MW.aC - Interno] salite sul teletrasporto situato nella zona centrale.

```

|| Bartz scompare sotto gli occhi dei suoi compagni, trasportato chissà dove.
|| Per scoprire la sorte del ragazzo, anche gli altri eroi decidono di usare il
|| dispositivo. Il teletrasporto conduce il gruppo nei territori ad ovest della
|| città di Tule, presso un meteorite analogo.

```

```

:-----:
| METEORITE DI KARNAK |

```

```

-:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:-

```

Giunti a destinazione [MK.aC - Interno] uscite da nord e più avanti [MK.aB - Sentiero] seguite il percorso verso sud. Una volta all'aperto [MK.aA - Cratere] andate verso il basso per tornare sulla Mappa del mondo.

```

:-----:
| AREA TRA IL METEORITE E KARNAK |
-:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:-

```

\ Nemici \

| n°    | NOME             | PV  | DEBOLEZZE |
|-------|------------------|-----|-----------|
| 031 • | Aegir            | 180 | ..        |
| 032 • | Zuu              | 850 | ..        |
| 033 • | Nakk selvaggio   | 95  | Fuoco     |
| 034 • | Testuggine verde | 250 | Gelo (a)  |

NOTE

- a. dopo essere stata sconfitta, la Testuggine verde rilascia sempre il Guscio solido, il quale è un Ingrediente molto prezioso. Fatene una buona scorta prima di proseguire.

\ Abilità \

magia blu ??? •• (Nakk selvaggio)

In questa zona del pianeta affronterete diversi nuovi nemici. Partendo dal Meteorite di Karnak, procedete in direzione nord ovest, attraversando la prima foresta. Una volta arrivati alla fine della catena montuosa, seguite il sentiero verso il basso, superando una seconda foresta, sino ad arrivare in una città.

```

:-----:
| KARNAK |
-:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:-

```

\ Informazioni \

- Cid è l'inventore della macchina che amplifica il potere dei Cristalli ed ora è stato rinchiuso nelle segrete del Castello Karnak.
- alcuni mostri ed un Lupo mannaro sono fuoriusciti dal meteorite precipitato nel regno di Karnak.
- la Biblioteca degli Antichi si trova a sud di Karnak.
- una muraglia impedisce l'accesso alla Biblioteca degli Antichi.

Dopo essere entrati nella località [KA.aA - Piazza principale] recatevi nella Taverna e qui [KA.aD - Taverna] suonate il PIANOFORTE (3/8) per aumentare la vostra abilità con lo strumento. Adesso andate in un qualsiasi negozio e provate a comprare qualcosa.

|| Nell'edificio compaiono i soldati del regno di Karnak, che arrestano gli eroi: poichè è stato visto uscire dal meteorite, il gruppo è accusato di essere in combutta con i mostri, i quali sono giunti nel regno nello stesso modo. Gli eroi si risvegliano poi nelle segrete del Castello Karnak

--:-- -: -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:-

\ Informazioni \

- il Cristallo del Fuoco si trova nel sotterraneo del Castello Karnak.
- il Lupo mannaro intende raggiungere il Cristallo del Fuoco.
- la Nave a calore funziona anche senza vento.

Vi ritroverete in prigione [CK.aG - 4S] e, dopo qualche secondo, il detenuto alla vostra sinistra aprirà un passaggio tra le due celle.

|| Il prigioniero è Cid, l'inventore. L'uomo è rammaricato di aver realizzato  
|| le macchine che ora stanno causando la distruzione dei Cristalli: secoli fa  
|| le gemme mistiche erano molto più potenti e Cid, con la sua invenzione,  
|| voleva riportarle all'antico splendore. Venendo a conoscenza della scomparsa  
|| dei Cristalli dell'Aria e dell'Acqua, l'uomo ha cercato di spegnere la  
|| macchina che amplifica il potere del Cristallo del Fuoco ma è stato  
|| arrestato ed imprigionato.

||  
|| Nelle prigioni arriva il Cancelliere del regno di Karnak, il quale libera  
|| Cid: il Cristallo del Fuoco si è incrinato e, nonostante la macchina sia  
|| stata spenta, il potere della gemma mistica continua a crescere. L'inventore  
|| crede che la colpa risieda nella Nave a calore, la quale sta assorbendo il  
|| potere del Cristallo del Fuoco. Per poter intervenire, l'uomo chiede che  
|| anche gli eroi vengano liberati ed il Cancelliere non può fare altro che  
|| accettare questa condizione.

In questa fase dell'avventura non potrete raccogliere alcun Oggetto nella località quindi uscite da nord est. Successivamente [CK.aF - 3S] attraversate i portoni situati in alto e più avanti uscite attraverso la zona inferiore [CK.aE - 2S]. Nella camera seguente [CK.aD - 1S /A] procedete verso l'alto per trovare l'uscita.

Dopo [CK.aB - Piano terra /A] andate in direzione sud per arrivare all'esterno dove [CK.aA - Cortile] vedrete il Lupo mannaro venire scacciato dai soldati. Procedete verso il basso per tornare sulla Mappa del mondo e qui, a sud del Castello Karnak, troverete la Nave a calore. Ignoratela per ora e rientrate a Karnak.

=====  
-- Capitolo 15 --  
CASTELLO WALZ >> La dea del ghiaccio [07C15]  
===== Mondo 1 =====

--:-- -: -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:-

\ Negozi \

Guil

| MEDICINE       |       |    |                                |
|----------------|-------|----|--------------------------------|
| Ago dorato     | 150   | .. | Cura lo Status Pietra          |
| Antidoto       | 30    | .. | Cura lo Status Veleno          |
| Coda di fenice | 1.000 | .. | Riporta in vita un personaggio |
| Collirio       | 20    | .. | Cura lo Status Cecità          |
| Dolce bacio    | 60    | .. | Cura lo Status Rana            |

|          |     |    |                                        |
|----------|-----|----|----------------------------------------|
| Mazzuolo | 50  | .. | Cura lo Status Mini                    |
| Pozione  | 40  | .. | Ripristina 50 PV                       |
| Tenda    | 250 | .. | Ripristina 1.000 PV e 100 PM al gruppo |

#### ARMI

|                     |       |    |                              |
|---------------------|-------|----|------------------------------|
| Coltello di mithril | 450   | .. | Attacco: 23                  |
| Ferula focum        | 750   | .. | Attacco: 16 + Elemento Fuoco |
| Ferula gelum        | 750   | .. | Attacco: 16 + Elemento Gelo  |
| Ferula tonum        | 750   | .. | Attacco: 16 + Elemento Tuono |
| Maglio di mithril   | 1.050 | .. | Attacco: 28                  |
| Mazza               | 780   | .. | Attacco: 16                  |
| Spada di mithril    | 880   | .. | Attacco: 31                  |

#### PROTEZIONI

|                     |     |    |                             |
|---------------------|-----|----|-----------------------------|
| Bracciale d'argento | 500 | .. | Difesa: 2, Difesa magica: 3 |
| Cappello piumato    | 350 | .. | Difesa: 2, Difesa magica: 2 |
| Corazza argentea    | 600 | .. | Difesa: 7, Difesa magica: 2 |
| Elmo di mithril     | 550 | .. | Difesa: 6, Difesa magica: 3 |
| Giubba di mithril   | 700 | .. | Difesa: 9, Difesa magica: 2 |
| Guanti di mithril   | 600 | .. | Difesa: 3, Difesa magica: 0 |
| Scudo di mithril    | 590 | .. | Difesa: 3, Difesa magica: 0 |
| Veste di seta       | 500 | .. | Difesa: 4, Difesa magica: 6 |

#### MAGIE BIANCHE

|           |     |    |                                        |
|-----------|-----|----|----------------------------------------|
| Caos      | 650 | .. | Infligge lo Status Confusione          |
| Egida     | 280 | .. | Dona lo Status Egida                   |
| Energia   | 180 | .. | Ripristina una piccola quantità di PV  |
| Energira  | 620 | .. | Ripristina una moderata quantità di PV |
| Novox     | 280 | .. | Infligge lo Status Mutismo             |
| Rinascita | 700 | .. | Riporta in vita un personaggio         |
| Scan      | 80  | .. | Mostra sullo schermo i dati dei nemici |
| Siero     | 90  | .. | Rimuove lo Status Veleno               |

#### MAGIE NERE

|          |     |    |                                               |
|----------|-----|----|-----------------------------------------------|
| Bufer    | 150 | .. | Causa lievi danni magici di Elemento Gelo     |
| Buferara | 600 | .. | Causa moderati danni magici di Elemento Gelo  |
| Fuoca    | 600 | .. | Causa moderati danni magici di Elemento Fuoco |
| Fuoco    | 150 | .. | Causa lievi danni magici di Elemento Fuoco    |
| Sonno    | 300 | .. | Infligge lo Status Sonno                      |
| Tuona    | 600 | .. | Causa moderati danni magici di Elemento Tuono |
| Tuono    | 150 | .. | Causa lievi danni magici di Elemento Tuono    |
| Veleno   | 290 | .. | Infligge lo Status Veleno                     |

#### MAGIE TEMPORALI

|         |     |    |                            |
|---------|-----|----|----------------------------|
| Adagio  | 80  | .. | Infligge lo Status Adagio  |
| Antima  | 620 | .. | Dimezza i PV di un nemico  |
| Fretta  | 320 | .. | Dona lo Status Fretta      |
| Mutismo | 320 | .. | Infligge lo Status Mutismo |
| Rigene  | 100 | .. | Dona lo Status Rigene      |
| Stop    | 580 | .. | Infligge lo Status Stop    |

|         |    |    |                                    |
|---------|----|----|------------------------------------|
| LOCANDA | 20 | .. | Cura completamente tutto il gruppo |
|---------|----|----|------------------------------------|

Adesso non potrete ancora recuperare gli oggetti contenuti nei bauli presenti in città tuttavia avrete libero accesso ai negozi. Se avete necessità di guadagnare rapidamente Guil, recatevi nella foresta a nord di Karnak ed eliminate i vari Nakk selvaggi. Una volta pronti, fate la strada al contrario, utilizzate il Meteorite di Karnak e tornate al Castello Walz.





## ABILITÀ

### 1. Attacco critico

il Capitano gelido causa danni fisici doppi ad un personaggio.

### .. Attacco fisico

il Capitano gelido causa danni fisici ad un personaggio.

---

Shiva è una donna viola ed in questo scontro combatterà assieme a tre Capitani gelidi. All'inizio della battaglia, usate la magia nera Fuoca per eliminare subito i tre soldati e rimanere in questo modo soli contro Shiva. Il boss vi attaccherà solamente con la magia nera Buferara, la quale potrà colpire uno oppure tutti i personaggi. Colpitela con la magia nera Fuoca per eliminarla nel giro di pochi turni e, al termine della battaglia, riceverete l'evocazione SHIVA ed una FERULA GELUM.

---

Dopo aver sconfitto il boss uscite dall'apertura a sud per tornare all'aperto e da qui [CW.aA - Cortile] fate tutto il percorso al contrario e recatevi presso la Nave a calore.

-----  
-- Capitolo 16 --

NAVE A CALORE >> Un'oscura presenza

[@7C16]

-----  
Mondo 1 =====

## \ Nemici \

| n°    | NOME                       | PV    | DEBOLEZZE         |
|-------|----------------------------|-------|-------------------|
| 037   | • Spirito di polvere 1     | 240   | Acqua, Aria, Gelo |
| 038   | • Poltergeist              | 240   | Acqua, Aria       |
| 039   | • Conquistatore            | 260   | Gelo              |
| 040   | • Meccanotrappola          | 240   | Tuono (a)         |
| 251 B | Fiamma liquida - Uomo 1    | 3.000 | Gelo              |
| 251 B | Fiamma liquida - Mano 1    | 3.000 | ..                |
| 251 B | Fiamma liquida - Tornado 1 | 3.000 | Gelo              |

## NOTE

- a. la Meccanotrappola non compare subito negli scontri in cui la si affronta bensì diventa visibile solo dopo aver eliminato un Conquistatore come ultimo nemico.

## \ Oggetti \

|                    |                       |
|--------------------|-----------------------|
| rarietà Mappamondo | x1. Guanti di mithril |
| x1. Arco focum     | x1. Guanti malandrini |
| x1. Berretto verde | x1. Lama lunare       |
| x1. Coda di fenice | x1. Testa di fuoco    |
| x3. Elisir         | x1. Villetta          |
| x1. Ferula focum   |                       |

## \ Abilità \

|                           |                      |
|---------------------------|----------------------|
| magia blu Aero            | (Conquistatore)      |
| magia blu Autodistruzione | •• (Meccanotrappola) |



magia blu Flash                      •• (Spirito di polvere 1)  
magia blu Missile                    •• (Meccanotrappola)

=====  
=====

Giunti nella località [NC.aA - Ponte] verrete subito accolti da Cid, il quale vi chiederà di raggiungere i motori dell'imbarcazione perchè stanno assorbendo il potere del Cristallo del Fuoco. Nella prima sala [NC.aB - Sotto coperta /A] procedete direttamente attraverso le scale a sud est e più avanti [NC.aC - Sotto coperta /B] continuate la discesa, tramite la rampa situata nella zona centrale.

All'interno della sala successiva [NC.aD - Paratia /A] inizierete ad affrontare i nemici; salite le scale sulla sinistra e raggiungete l'angolo di nord ovest per trovare una VILLETTA. Tornate all'ingresso ed uscite dalla porta situata subito a nord dei tubi verdi. Recuperate dallo scrigno i GUANTI DI MITHRIL [NC.aE - Ascensore /A] rientrate nella camera precedente [NC.aD - Paratia /A] salite le scale ed ora uscite dalla rampa situata ad est.

Recuperate l'ELISIR [NC.aF - Paratia /B] dal baule, tornate indietro [NC.aD - Paratia /A] ed attraversate l'apertura ad ovest. Successivamente [NC.aG - Paratia /C] seguite il percorso, sino ad entrare in una piccola stanza [NC.aH - Ascensore /B] dove recupererete un ELISIR. Tornate ancora nella prima camera con i mostri [NC.aD - Paratia /A] ed ora uscite dalla porta situata a nord est.

Qui [NC.aI - Ascensore /C] attivate la leva per cambiare piano. Uscendo poi da sud, vi ritroverete nella zona superiore della stanza con le passerelle ed al suo interno [NC.aG - Paratia /C] sul lato destro, potrete recuperare una CODA DI FENICE e, se non l'avete già raccolta nel Cimitero navale, la rarità MAPPAMONDO. Attraversate la porta situata in alto a sinistra e più avanti [NC.aL - Ascensore /D] usate la leva per cambiare piano.

Nella sala successiva [NC.aM - Paratia /D] salite le scale sulla sinistra e seguite il percorso all'interno del tubo. Più avanti [NC.aN - Ascensore /E] avanzate in direzione ovest per raggiungere la zona di sud ovest della camera precedente. Qui [NC.aM - Paratia /D] attraversate l'unica porta disponibile ed in seguito [NC.aO - Paratia /E] alzate la leva per cambiare piano. Successivamente [NC.aP - Paratia /F] troverete due porte alla vostra destra e quattro ingressi davanti a voi. Esplorateli in questo ordine:

.. Primo tubo da sinistra --> Non esplorare  
vi ricondurrà nella zona sud ovest di [NC.aM] Paratia /D, forzandovi poi a rifare tutto il percorso per tornare in [NC.aP] Paratia /F, quindi non entratevi.

.. Prima porta da destra --> Non esplorare  
vi condurrà in un altro montacarichi [NC.aR - Ascensore /G] la cui destinazione è un vicolo cieco [NC.aS - Paratia /G].

A. Terzo tubo da sinistra  
vi ricondurrà nella zona sud di [NC.aM] Paratia /D, dove potrete aprire il baule dei GUANTI MALANDRINI. Salite sul nastro trasportare per tornare nella parte superiore e poi rifate tutto il percorso per rientrare in [NC.aP] Paratia /F.

B. Quarto tubo da sinistra  
vi condurrà nella zona nord est di [NC.aM] Paratia /D. Uscite da destra e raggiungerete la parte superiore di [NC.aP] Paratia /F. Seguite il percorso per accedere nella zona ovest di [NC.aM] Paratia /D, dove, lungo la strada

troverete il baule del BERRETTO VERDE. Salite sul nastro trasportare per tornare nella parte superiore, uscite dalla porta subito a nord e qui [NC.aQ - Ascensore /F] tirate la leva per rientrare in [NC.aP] Paratia /F.

C. Secondo tubo da sinistra

vi condurrà nella zona nord sud est di [NC.aM] Paratia /D. Uscite dalle scale sulla destra per arrivare nella parte superiore della camera dove avete raccolto il primo Elisir. Qui [NC.aP - Paratia /F] usate la leva per aprire un passaggio e nella camera accanto [NC.aT - Ascensore /H] potrete recuperare una LAMA LUNARE. Ora tornate in [NC.aM] Paratia /D ed uscite dalla porta a sinistra.

Nella camera seguente [NC.aS - Paratia /G] ignorate il nastro trasportatore ed attraversate la porta occidentale per raggiungere il Punto di Salvataggio [NC.aU - Ascensore /I]. Entrate poi nella sala successiva.

```

#####
# x # #32.#
#####
#BB #:::# ### # ###
# #:::##### #
# #:::.....:#####HH #
##### #:::.....:### # LEGENDA [NC.aV - Paratia /H]
##CC # AA#:::.....:##DD#EE# AA ~ HH coppie di leve
##### ###:.....:### # x. Elisir
#:.....:#####:.....:### # 31 ingresso
#:.....:###:.....:### # 32 uscita
#:.....:#####:#####
##### FF#::::### #
# ### ##### #
# ### #
# ###GG #
# _____ #####
###31.###

```

Al suo interno [NC.aV - Paratia /H] troverete una serie di coppie di leve, le quali spostano le varie pedane mobili presenti. Andate verso l'alto ed alzate la prima coppia {AA} per spostarvi in direzione nord. Abbassate le due coppie successive {BB e CC} e poi attraversate verso destra il percorso generato. In seguito abbassate la coppia di sinistra {DD} ed alzate quella di destra {EE}.

Raggiungete le leve situate nella zona sud: ignorate la coppia inferiore ed alzate quella superiore {FF}, stando alla loro destra. Trasportati in questo modo nella parte nord della camera, recuperate l'ELISIR dal forziere ed uscite da nord est. Arrivati nell'ultima sala [NC.aZ - Caldaie] prima di procedere:

- formate un gruppo di quattro Maghi Rossi
- date ad ognuno di loro l'abilità !Tempo di Livello 3
- ai due personaggi che possiedono il parametro Magia più alto, fate usare la Ferula gelum
- ai due eroi rimanenti equipaggiate le Spade più potenti a disposizione
- posizionate tutti i personaggi in prima fila

|| Il gruppo incontra la Regina Karnak, la quale però si rivela essere  
 || posseduta da un'oscura entità. Essa dà vita alle fiamme generate dal motore  
 || della nave e le scaglia contro gli eroi.

```

_____
\                               /
< FIAMMA LIQUIDA - MANO 1 >
/                               \
_____

```

|      |    |       |              |     |                |
|------|----|-------|--------------|-----|----------------|
| Liv  | >> | 19    | Forza        | 18  | TIPO           |
| PV   | >> | 3.000 | Magia        | 30  | --             |
| PM   | >> | 30    | Difesa       | 0   |                |
| ---- | +  | ----  | Difesa Mg    | 30  | ASPETTO        |
| Esp  | >> | 0     | %Schivata    | 10% | Mano infuocata |
| Guil | >> | 0     | %Schivata Mg | 0%  |                |
|      |    |       | Agilità      | 35  |                |

STATUS

Adagio • immune  
Ade • --  
Bozzolo • immune  
Cecità • immune  
Confusione • --  
Egida • immune  
Fretta • immune  
Furia • immune  
Immagine • immune  
Levitazione • --  
Mini • immune  
Mutismo • immune  
Paralisi • immune  
Piaga • --

Pietra • immune  
Rana • immune  
Reflex • immune  
Rigene • immune  
Sentenza • --  
Sonno • immune  
Stop • immune  
Vecchiaia • immune  
Veleno • immune  
Zombie • immune  
~~~~~  
Corazza • costante
Scan • --

ELEMENTI

Acqua <> immune
Aria <> assorbe
Fuoco <> assorbe
Gelo <> immune
Sacro <> immune
Terra <> immune
Tuono <> immune
Veleno <> immune

COSA SI PUÒ RUBARE

--

COSA SI PUÒ OTTENERE

sempre • Ferula focum
raro • --

ABILITÀ

1. Fuoca

ogni volta che subisce danni, la Fiamma liquida - Mano 1 reagisce subito, generando una colonna rotante infiammata. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

2. Raggio

la Fiamma liquida - Mano 1 causa danni fisici ad un personaggio e gli infligge anche lo Status Paralisi, il quale gli impedisce per diversi secondi di svolgere qualsiasi azione.

.. Attacco fisico

la Fiamma liquida - Mano 1 causa danni fisici ad un personaggio.

```

      \                               /
     <  FIAMMA LIQUIDA - TORNADO 1  >
      /                               \
  
```

Liv	>>	19	Forza	18	TIPO
PV	>>	3.000	Magia	20	--
PM	>>	50	Difesa	0	
----	+	----	Difesa Mg	15	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	30%	Tornado infuocato
Guil	>>	0	%Schivata Mg	0%	
			Agilità	35	

STATUS

Adagio • immune
Ade • --

Pietra • immune
Rana • immune

ELEMENTI

Acqua <> immune
Aria <> assorbe

Bozzolo	• immune	Reflex	• immune	Fuoco	<>	assorbe
Cecità	• immune	Rigene	• immune	Gelo	<>	debole
Confusione	• --	Sentenza	• --	Sacro	<>	--
Egida	• immune	Sonno	• immune	Terra	<>	--
Fretta	• immune	Stop	• immune	Tuono	<>	--
Furia	• immune	Vecchiaia	• immune	Veleno	<>	immune
Immagine	• immune	Veleno	• immune			
Levitazione	• --	Zombie	• immune			
Mini	• immune	~~~~~				
Mutismo	• immune	Corazza	• --			
Paralisi	• immune	Scan	• --			
Piaga	• --					

COSA SI PUÒ RUBARE

--

COSA SI PUÒ OTTENERE

sempre • Arco focum
raro • --

ABILITÀ

1. Fuoca

la Fiamma liquida - Tornado 1 genera una colonna rotante infiammata.
La tecnica ripristina una quantità moderata di PV del nemico.

2. Magnete

ogni volta che subisce danni, la Fiamma liquida - Tornado 1 reagisce subito, generando una serie di bande di energia magnetica. La tecnica sposta in prima fila un personaggio situato nelle retrovie: nel caso in cui il bersaglio si trovi già in prima linea, il Magnete non produrrà alcun effetto.

\ /
< FIAMMA LIQUIDA - UOMO 1 >
/ \

Liv	>>	19	Forza	18	TIPO
PV	>>	3.000	Magia	10	--
PM	>>	100	Difesa	0	
-----			Difesa Mg	15	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	20%	Uomo infuocato
Guil	>>	0	%Schivata Mg	0%	
			Agilità	35	

STATUS

Adagio	• immune
Ade	• --
Bozzolo	• immune
Cecità	• immune
Confusione	• --
Egida	• immune
Fretta	• immune
Furia	• immune
Immagine	• immune
Levitazione	• --
Mini	• immune
Mutismo	• immune
Paralisi	• immune
Piaga	• --

ELEMENTI

Pietra	• immune	Acqua	<>	immune
Rana	• immune	Aria	<>	assorbe
Reflex	• immune	Fuoco	<>	assorbe
Rigene	• immune	Gelo	<>	debole
Sentenza	• --	Sacro	<>	--
Sonno	• immune	Terra	<>	--
Stop	• immune	Tuono	<>	--
Vecchiaia	• immune	Veleno	<>	immune
Veleno	• immune			
Zombie	• immune			
~~~~~				
Corazza	• --			
Scan	• --			

COSA SI PUÒ RUBARE

--

COSA SI PUÒ OTTENERE

sempre • Testo di fuoco

raro • --

## ABILITÀ

### 1. Carica

la Fiamma liquida - Uomo 1 causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica va sempre a segno inoltre ignora il parametro Difesa del bersaglio.

### 2. Vampa

la Fiamma liquida - Uomo 1 genera una colonna fiammeggiante. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Fuoco pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi. Il nemico esegue questo attacco anche dopo aver subito danni.

### .. Attacco fisico

la Fiamma liquida - Uomo 1 causa danni fisici ad un personaggio.

---

La Fiamma liquida è una creatura fiammeggiante che, durante lo scontro, varierà spesso il suo aspetto, tra i tre disponibili: Mano, Tornado e Uomo.

La Mano è la più pericolosa delle tre, in grado di infliggervi anche lo Status Paralisi, seguita dall'Uomo, mentre il Tornado non può causarvi danni. Tutte le forme del boss tuttavia sono in grado di eseguire contrattacchi immediati, ogni volta che subiranno danni, per questo motivo dovrete utilizzare poche tecniche ma molto efficaci. Subito dopo aver ferito la Fiamma liquida, eseguite la magia bianca Energira per ripristinare i vostri PV. Gli attacchi più utili da utilizzare sono la magia nera Buferara, che verrà potenziata dalla Ferula gelum, e la magia temporale Antima.

All'inizio dello scontro, comparirà sempre l'Uomo: colpitelo con la magia Antima e poi curatevi subito con la magia bianca Energira. Subito dopo sarà il turno della Mano: in questo caso non potrete usare nè l'Antima, nè il Buferara e dovrete danneggiarla con il semplice attacco fisico, da parte dei personaggi che stanno equipaggiando le Spade. Infine comparirà il Tornado: adesso dovrete occuparvi esclusivamente della fase offensiva, eseguendo la magia nera Buferara poichè il boss non potrà causarvi danno in alcun modo tuttavia questi sarà in grado di ripristinare gradualmente i propri PV, tramite la magia nera Fuoca.

Al termine della battaglia, a seconda dell'aspetto del boss eliminato, otterrete un oggetto diverso:

Mano --> FERULA FOCUM  
Tornado --> ARCO FOCUM  
Uomo --> TESTO DI FUOCO

---

|| Con la sconfitta della creatura fiammeggiante, i motori della Nave a calore  
|| vengono distrutti e la Regina Karnak torna libera dal controllo mentale,  
|| rivelando agli eroi quello che ha percepito: esiste una presenza malvagia  
|| che sta sfruttando il potere dei Cristalli per tornare in vita.

Prima di procedere, fate in modo che tutti i personaggi equipaggino l'abilità Apprendere (Mago Blu: Livello 2). Muovetevi lungo il tubo a nord per ritrovarvi nei sotterranei del Castello Karnak, dove è custodita la gemma mistica [CK.aL - Cristallo di Fuoco].

|| All'interno della camera giunge anche il famigerato Lupo mannaro, che si  
|| stupisce di incontrare Galuf. Il vecchietto, sempre a causa della sua  
|| amnesia, non riconosce la creatura, la quale ammette di non essere una

|| minaccia.

||  
|| Da un'entrata secondaria, nella camera arriva anche un soldato, posseduto da  
|| una forza malvagia, che sovraccarica il Cristallo del Fuoco. Il macchinario  
|| della gemma mistica inizia a chiudersi ed il Lupo mannaro si sacrifica per  
|| bloccare uno dei tubi, permettendo al gruppo di fuggire. Gli eroi provano ad  
|| intervenire ma precipitano in una voragine, che li conduce in un'altra  
|| stanza del castello.

||  
|| Una volta ripresosi, il gruppo ritorna nella sala del Cristallo e scopre che  
|| anche questa gemma mistica è andata distrutta. Non c'è tempo da perdere:  
|| l'intero edificio si mantiene in piedi grazie al potere del Cristallo del  
|| Fuoco e, a causa della sua scomparsa, il castello esploderà da un momento  
|| all'altro.

=====  
-- Capitolo 17 --

CASTELLO KARNAK >> Corsa contro il tempo

[@7C17]

=====  
Mondo 1 =====

\ Nemici \

n°	NOME	PV	DEBOLEZZE
041 •	Sergente 1	400	..
042 •	Stregone	350	..
043 •	Nakk furioso 1	140	..
044 •	Gigante	760	..
252 B	Artiglio di ferro	900	.. (a)
---		---	
801 B	Nakk furioso 2	140	..
802 B	Sergente 2	1.000	..

NOTE

a. per affrontare l'Artiglio di ferro sarà necessario ignorare il Sergente 2 ed eliminare solamente i Nakk furiosi 2 durante lo scontro che li vedrà coinvolti.

\ Oggetti \

x6.	Elisir	2.000 Guil
x1.	Fiocco	2.000 Guil
x1.	Mantello elfico	2.000 Guil
x1.	Shuriken	
x1.	Testo di tuono	

\ Abilità \

lavoro	Domatore	
lavoro	Geomante	
lavoro	Ninja	
magia	bianca Esna	
magia	blu Aero	(Gigante)
magia	blu Aerora	•• (Gigante)
magia	blu Artiglio letale	•• (Artiglio di ferro)

IMPORTANTE

il Castello Karnak successivamente non sarà più esplorabile perciò sfruttate questa occasione per incontrare tutti i nemici e recuperare tutti gli Oggetti

=====  
=====

Adesso avete dieci minuti per fuggire dalla località ed il timer andrà avanti sia durante gli scontri, sia nel caso in cui accediate al Menù Principale. Durante tutta la fuga, sarà attiva la Corsa costante, indipendentemente dal fatto che l'abbiate attivata o meno dal Menù Opzioni, tuttavia l'abilità Scatto del Ladro stranamente non funzionerà.

Vi ritroverete in una stanza sotterranea del Castello Karnak, dove è presente un Punto di Salvataggio [CK.aH - 5S]. Nel caso in cui ne abbiate bisogno, l'uscita sud vi condurrà in una camera che contiene un vaso per ripristinare i PV del gruppo [CK.aI - 6S]. Andate verso l'alto e più avanti [CK.aG - 4S] non incontrerete alcun nemico; aprite la cella sulla sinistra per recuperare 2.000 GUIL. Recatevi poi nella zona di nord est ed entrate nella prigione subito a sud per trovare un baule: al suo interno dovrete prima eliminare alcuni mostri per ricevere un ELISIR.

Uscite dalle scale sulla destra e da ora in poi [CK.aF - 3S] affronterete anche i mostri. Andate prima nella zona occidentale e nello scrigno, dopo lo scontro, troverete un FIOCCO. Fate lo stesso con il forziere posizionato sul lato destro della camera e, una volta sconfitto il Gigante, riceverete uno SHURIKEN; infine uscite dai portoni a nord. In seguito [CK.aE - 2S] raggiungete la zona sud per proseguire e più avanti [CK.aD - 1S /A] recatevi nella parte superiore, dove sono situate le scale per uscire.

Nella stanza successiva [CK.aB - Piano terra /A] andate nel corridoio subito alla vostra destra e procedete attraverso la porta in alto. Una volta fatto, arriverete nella zona occidentale di una camera [CK.aM - 1° piano /A] dove potrete aprire tre bauli: in due di essi dovrete sconfiggere una coppia di Nakk furiosi 1 ed uno Stregone, oppure un solo Gigante, prima di ottenere l'Oggetto contenuto. Per ora aprite solo quello sulla sinistra, che contiene 2.000 GUIL, poi uscite dalle scale a nord ovest. Tornati all'esterno [CK.aA - Cortile] seguite il cammino lungo le mura, sino ad arrivare nella zona inferiore.

Successivamente [CK.aN - 1° piano /B] uscite da sud ed in seguito [CK.aO - Piano terra /B] andate verso l'alto. Nell'ultima sala [CK.aP - 1S /B] eliminate i nemici per ottenere il MANTELLO ELFICO. Ora fate la strada al contrario, sino a tornare nell'ultima camera dove avete trovato i 2.000 Guil. Qui [CK.aM - 1° piano /A] dagli altri due forzieri potrete recuperare una coppia di ELISIR.

Uscite dalla porta a sud per tornare all'aperto [CK.aA - Cortile] e da qui rientrate dall'accesso subito alla vostra destra, per raggiungere così la zona orientale della camera precedente. Al suo interno [CK.aM - 1° piano /A] troverete altri quattro scrigni nei quali, dopo aver sconfitto sempre i nemici, presenti, otterrete tre ELISIR e 2.000 GUIL. Uscite dalle scale a nord est e più avanti [CK.aA - Cortile] seguite il cammino lungo le mura, sino ad arrivare nella zona inferiore.

Più avanti [CK.aQ - 1° piano /C] uscite da sud ed in seguito [CK.aR - Piano terra /C] andate verso l'alto. Nell'ultima sala [CK.aS - 1S /C] eliminate i nemici per ottenere lo SPADINO. Tornate all'interno nella camera con molti scrigni e qui [CK.aM - 1° piano /A] uscite dalle scale subito a sud. Rientrati nel salone del castello [CK.aB - Piano terra /A] recatevi nella zona inferiore e, su ogni lato, troverete uno scrigno, che contiene alcuni mostri: in quello di sinistra è presente la magia bianca ESNA, nell'altro un TESTO DI

TUONO. Se fatto tutto correttamente, adesso dovrete avere ancora circa tre minuti nel timer; prima di uscire dal portone a sud, curate il gruppo.

Arrivati nella zona esterna [CK.aA - Cortile] procedete verso il basso ed incontrerete una variante del Sergente e del Nakk furioso, già affrontati nel Castello Karnak: eliminate subito i tre lupi e per ultimo il soldato, in modo tale che questi si trasformi nel boss.

```
      \_____/
      <  ARTIGLIO DI FERRO  >
      /_____\
```

---

Liv	>>	39	Forza	21	TIPO
PV	>>	900	Magia	1	--
PM	>>	150	Difesa	20	
-----+-----			Difesa Mg	10	ASPETTO
Esp	>>	40	%Schivata	0%	Creatura a sei braccia
Guil	>>	100	%Schivata Mg	10%	grigia
			Agilità	40	

#### STATUS

Adagio	•	--
Ade	•	--
Bozzolo	•	--
Cecità	•	--
Confusione	•	--
Egida	•	--
Fretta	•	--
Furia	•	--
Immagine	•	--
Levitazione	•	--
Mini	•	--
Mutismo	•	--
Paralisi	•	--
Piaga	•	--

#### ELEMENTI

Pietra	•	--	Acqua	<>	--
Rana	•	--	Aria	<>	--
Reflex	•	--	Fuoco	<>	--
Rigene	•	--	Gelo	<>	--
Sentenza	•	--	Sacro	<>	--
Sonno	•	--	Terra	<>	--
Stop	•	--	Tuono	<>	--
Vecchiaia	•	--	Veleno	<>	--
Veleno	•	--			
Zombie	•	--			
~~~~~					
Corazza	•	--			
Scan	•	--			

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Infuso eroico
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

sempre • --
raro • Lenti d'argento

ABILITÀ

1. Artiglio letale < Magia Blu >
l'Artiglio di ferro genera una spirale grigia. La tecnica infligge lo Status Critico e lo Status Paralisi ad un personaggio.
 2. Attacco critico
l'Artiglio di ferro causa danni fisici doppi ad un personaggio.
- .. Attacco fisico
l'Artiglio di ferro causa danni fisici ad un personaggio.

L'Artiglio di ferro è una creatura grigia a sei braccia e non possiede alcuna caratteristica particolare. Rimanete immobili ad attendete che il nemico esegua l'Artiglio letale, in modo tale che impariate questa Magia Blu. Una volta appresa, usate gli attacchi più potenti a vostra disposizione per eliminarlo in pochi secondi. Infine uscite dalla località.

|| Come temevano gli eroi, la scomparsa del Cristallo del Fuoco provoca
 || l'esplosione del Castello Karnak, che demolisce anche la muraglia che
 || bloccava l'accesso al resto del continente. I frammenti della gemma mistica
 || vengono raccolti dal gruppo, il quale ottiene il potere di altri guerrieri
 || legendari.

Riceverete così i lavori DOMATORE, GEOMANTE e NINJA e vi ritroverete sulla
 Mappa del mondo.

```

..... DOMATORE .....
:
: ABILITÀ                                PARAMETRI                                :
: Liv 1   10 PAB   !Doma                   Forza           37 [##### ] :
: Liv 2   50 PAB   !Controlla              Agilità          25 [##### ] :
: Liv 3  100 PAB   Usa fruste              Resistenza       32 [##### ] :
: Liv 4  300 PAB   !Cattura                 Magia            21 [#### ] :
.....

```

```

..... GEOMANTE .....
:
: ABILITÀ                                PARAMETRI                                :
: Liv 1   25 PAB   !Gaia                   Forza           28 [##### ] :
: Liv 2   50 PAB   Trova trappole          Agilità          26 [##### ] :
: Liv 3  100 PAB   Piè leggero             Resistenza       28 [##### ] :
:                                       Magia            48 [##### ] :
.....

```

```

..... NINJA .....
:
: ABILITÀ                                PARAMETRI                                :
: Liv 1   10 PAB   !Fumo                   Forza           39 [##### ] :
: Liv 2   30 PAB   !Immagine              Agilità          38 [##### ] :
: Liv 3   50 PAB   Primo colpo             Resistenza       27 [##### ] :
: Liv 4  150 PAB   !Tira                   Magia            14 [## ] :
: Liv 5  450 PAB   Due armi                                     :
.....

```

Recatevi presso la Nave a calore.

```

=====
-- Capitolo 18 --
KARNAK >> Via libera [7C18]
===== Mondo 1 =====

```

```

:-----:
| NAVE A CALORE |

```

```

-:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:-
Una volta qui [NC.aA - Ponte] parlate con Cid, il quale si considera il vero  

responsabile di quanto è accaduto al Castello Karnak per poi andarsene  

dall'imbarcazione. Adesso tornate nella città di Karnak.

```

```

:-----:
| KARNAK |

```

```

-:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:-

```

\ Informazioni \

- la Chimera dhorme è un potente mostro che vive nel deserto ad ovest.
- la Regina Karnak si sta riprendendo presso la Locanda.
- il nipote di Cid, Mid, si trova presso la Biblioteca degli Antichi.

\ Negozi \

Guil

ARMI SUD

Campana maligna	500	..	Attacco: 24
Frusta	1.100	..	Attacco: 26 + Status Paralisi
Kunai	600	..	Attacco: 30
Lancia di mithril	790	\$\$	Attacco: 29

NOTE

\$\$ la Lancia di mithril si può ottenere solo comprandola da questo negozio.

\ Oggetti \

x1. Ferula focum

Con la scomparsa del Cristallo del Fuoco, adesso nella località [KA.aA - Piazza principale] non saranno più presenti le fiamme che bloccavano l'accesso alle mura. Recatevi nella zona nord est della città, salite le scale e muovetevi in senso antiorario, sino a trovare un barile nell'angolo in basso a sinistra: esaminatelo per ottenere una FERULA FOCUM. Presso il negozio di Armi [KA.aB - Equipaggiamento] ora sarà presente un terzo mercante, il quale potrà vendervi Armi per i nuovi Lavori appena ottenuti. Entrate poi nella taverna e qui [KA.aD - Taverna] e qui salite le scale. All'interno della camera superiore [KA.aE - Taverna, 1° piano] ritroverete l'inventore, che però vuole essere lasciato da solo. Uscite dalla città.

```

:-----:
|  AREA TRA KARNAK E LA BIBLIOTECA DEGLI ANTICHI  |
-:- -:- -:- -:- -----:- -:- -:- -:-

```

\ Nemici \

n°	NOME	PV	DEBOLEZZE
031	Aegir	180	..
032	Zuu	850	..
034	Testuggine verde	250	Gelo
035	• Ape silenziosa	220	..
036	• Drago di mithril	600	..
058	• Chimera dhorme 1	1.000	..

\ Abilità \

magia blu Idrorespiro •• (Chimera dhorme 1)
magia blu Trasfusione •• (Drago di mithril)

Con la distruzione della muraglia, ora potrete esplorare la zona occidentale del continente. Procedete in direzione sud ovest e, dopo aver superato il

deserto, continuate verso destra, sino a trovare una foresta: al centro di essa è situata la Biblioteca degli Antichi.

=====
-- Capitolo 19 --

BIBLIOTECA DEGLI ANTICHI >> Il giovane studioso

[@7C19]

=====
Mondo 1 =====

\ Informazioni \

- il libro più antico della Biblioteca è illeggibile perchè mancano la metà delle pagine.
- il mostro Byblos è stato rinchiuso nei sotterranei della Biblioteca.
- Jakol si trova a sud della Biblioteca degli Antichi.
- Mid è andato a cercare un libro nel seminterrato.

\ Nemici \

n°	NOME	PV	DEBOLEZZE
045 •	Pagina 32	480	Fuoco
046 •	Pagina 64	500	Fuoco
047 •	Pagina 128	700	Fuoco
048 •	Pagina 256	900	Fuoco
253 B	Ifrit 1	3.000	Acqua, Gelo
254 B	Byblos 1	3.600	Fuoco

NOTE

.. all'interno di questa località, durante le battaglie i vari nemici compariranno sempre uno per volta, anche se fanno parte dello stesso gruppo. Al termine degli scontri, nonostante si siano sconfitti più mostri, si riceveranno i Guil ed i Punti Esperienza relativi solo all'ultimo nemico eliminato.

\ Oggetti \

x1. Coda di fenice
x1. Completo ninja
x1. Etere
x1. Infuso di difesa
x1. Testo di fuoco

\ Abilità \

invocazione Ifrit
magia blu Aerora •• (Pagina 32)
magia blu Flauto lunare •• (Pagina 256)
magia blu Martello magico •• (Byblos 1)
magia blu Morte Liv.5 •• (Pagina 64)
magia blu Senza guardia •• (Pagina 256)

=====
Una volta arrivati nella località [BA.aA - Ingresso] troverete gli studiosi

tutti agitati perchè Mid, il nipote di Cid, è andato a cercare un libro nei sotterranei ma non è più tornato. Uscite dalla porta a nord e più avanti [BA.aB - 1° piano] sulla sinistra è posizionato un vaso curativo. Percorrete la lunga rampa di scale per arrivare all'esterno [BA.aC - Tetto] dove sono presenti tre libri: esaminate il volume di destra per affrontare alcuni nemici.

Tornate nella prima camera [BA.aA - Ingresso] scendete dalle scale a sinistra ed entrate nella porta vicina. In seguito [BA.aD - 1S /A] arriverete in una stanza dove uno scaffale si sposterà da solo in orizzontale. Per attraversare questa sala dovrete: (posizione dello scaffale - S sinistra, D destra)

- (D) - avvicinarvi allo scaffale mobile
- (S) - raggiungere l'apertura tra i libri, a nord ovest
- (S) - attraversare l'apertura tra i libri, nello scaffale mobile
- (S) - attraversare l'apertura tra i libri, in uno scaffale più a sud
- (S) - salire le scale e muovervi sugli scaffali, verso nord est
- (D) - raggiungere il punto più orientale degli scaffali
- (S) - scendere lungo le scale a sud
- (S) - muoversi attraverso il corridoio a sinistra
- (S) - esaminare la mattonella scura situata a nord est per trovare l'uscita

Nella camera successiva [BA.aE - 1S /B] la visibilità sarà ridotta solo alle immediate vicinanze. Procedete verso il basso e, giunti al bivio, andate in direzione est per trovare lo scrigno dell'ETERE. Tornate alla biforcazione e questa volta seguite il percorso occidentale. Una volta arrivati nella grande sala [BA.aF - 1S /C] scendete lungo i gradini ed andate a sinistra: per ora ignorate la porta e salite le scale accanto.

Esaminate l'estremità superiore per far comparire un'uscita, che vi condurrà su un lungo scaffale. Qui [BA.aG - 1S /D] procedete in direzione nord ovest e nella camera seguente [BA.aH - 1S /E] è presente un volume sul pavimento: esaminandolo, affronterete Ifrit. Prima di iniziare lo scontro, fate in modo che due personaggi possiedano l'abilità !Bianca, mentre gli altri due l'abilità !Nera.

```

      \ _____ /
      <  IFRIT 1  >
      / _____ \
  
```

Liv	>>	22	Forza	29	TIPO
PV	>>	3.000	Magia	32	--
PM	>>	1.000	Difesa	10	
----	+	----	Difesa Mg	20	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	20%	Minotauro mistico
Guil	>>	0	%Schivata Mg	10%	
			Agilità	40	

STATUS		ELEMENTI
Adagio	• --	Pietra • -- Acqua <> debole
Ade	• --	Rana • immune Aria <> --
Bozzolo	• --	Reflex • -- Fuoco <> assorbe
Cecità	• --	Rigene • -- Gelo <> debole
Confusione	• --	Sentenza • -- Sacro <> --
Egida	• --	Sonno • immune Terra <> --
Fretta	• --	Stop • -- Tuono <> --
Furia	• --	Vecchiaia • -- Veleno <> immune
Immagine	• --	Veleno • --
Levitazione	• --	Zombie • --
Mini	• immune	~~~~~
Mutismo	• --	Corazza • costante
Paralisi	• --	Scan • --

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Coda di fenice
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

sempre • Testo di fuoco
raro • --

ABILITÀ

1. Calcio volante

Ifrit 1 causa danni fisici ad un personaggio e gli infligge anche lo Status Paralisi, il quale gli impedisce per diversi secondi di svolgere qualsiasi azione.

2. Fuoca

Ifrit 1 genera una colonna rotante infiammata. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

3. Vampa

Ifrit 1 genera una colonna fiammeggiante. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Fuoco pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

.. Attacco fisico

Ifrit 1 causa danni fisici ad un personaggio.

Ifrit 1 è un grosso minotauro mistico. Il boss attacca in maniera piuttosto rapida, perciò dovrete essere preparati allo scontro. La tecnica più pericolosa a disposizione di Ifrit 1 è la Vampa, che dovrete subito contrastare con la magia bianca Energira. Lasciate che i due personaggi con l'abilità !Bianca si occupino di curare il gruppo mentre la fase offensiva sarà esclusiva degli eroi con l'abilità !Nera. Quest'ultimi dovranno usare la magia nera Buferara per danneggiare il boss, il quale verrà sconfitto nel giro di pochi turni. Alla fine dello scontro riceverete un TESTO DI FUOCO e potrete invocare IFRIT.

Tornate indietro di due stanze e qui [BA.aF - 1S /C] uscite dalla porta che avevate ignorato in precedenza. Più avanti [BA.aG - 1S /D] lo scaffale mobile, che non vi avrebbe fatto passare, riceverà da Ifrit l'ordine di non ostacolarvi più e potrete superarlo. Attraversate l'apertura tra i libri alla vostra sinistra e scendete attraverso le scale. Rientrati in una nicchia della grande sala [BA.aF - 1S /C] aprite lo scrigno per ottenere un COMPLETO NINJA.

Tornate nella camera precedente [BA.aG - 1S /D] ed attraversate l'apertura tra i libri, situata a nord. Entrerete in un'altra stanza oscura [BA.aI - 1S /F] dove, oltre le scale, è presente un bivio: procedete prima lungo il sentiero occidentale, superate la seconda biforcazione, ed al termine della strada è situato il baule che contiene una CODA DI FENICE. Ritornate al secondo bivio ed uscite dall'apertura sulla destra.

Rientrati così nella grande sala [BA.aF - 1S /C] attraversate l'apertura alla vostra destra e più avanti [BA.aL - 1S /G] è presente un altro scaffale che si muoverà in automatico:

- (D) - avvicinatevi allo scaffale mobile
- (D) - salite le scalette ed esaminate i libri
- (S) - attraversate il corridoio

Ignorate l'uscita sud, salite le scalette sulla sinistra e controllate i libri per aprire un volume: eliminate i nemici ed attraversate l'apertura generatasi.

Superate il Punto di Salvataggio [BA.aM - 1S/H] per raggiungere la zona inferiore della grande sala e qui [BA.aF - 1S /C] uscite dalla porta ad ovest. Prima di accedere nell'ultima camera, fate in modo che due eroi possiedano l'abilità !Bianca, mentre gli altri due l'abilità !Nera. Una volta entrati [BA.aN - 1S /I] troverete Mid ma verrete subito aggrediti dai libri.

```

      \ _____ /
      <  BYBLOS 1  >
      / _____ \
  
```

Liv	>>	24	Forza	30	TIPO
PV	>>	3.600	Magia	20	Bestia magica
PM	>>	1.000	Difesa	10	
----			Difesa Mg	30	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	30%	Bestia cornuta nera
Guil	>>	0	%Schivata Mg	20%	
			Agilità	40	

STATUS		ELEMENTI	
Adagio	• --	Pietra	• immune
Ade	• immune	Rana	• immune
Bozzolo	• --	Reflex	• --
Cecità	• --	Rigene	• --
Confusione	• immune	Sentenza	• --
Egida	• --	Sonno	• immune
Fretta	• --	Stop	• immune
Furia	• --	Vecchiaia	• immune
Immagine	• --	Veleno	• --
Levitazione	• immune	Zombie	• --
Mini	• immune	~~~~~	
Mutismo	• immune	Corazza	• --
Paralisi	• --	Scan	• --
Piaga	• --		

COSA SI PUÒ RUBARE	COSA SI PUÒ OTTENERE
246 / 256 • Mazzuolo	sempre • Infuso di difesa
10 / 256 • Materia oscura	raro • --

ABILITÀ

1. Caos

Byblos 1 genera quattro piccoli chocobo volanti rosa. La tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga un personaggio ad attaccare i suoi alleati oppure a curare i nemici.

2. Discordanza

Byblos 1 scaglia una serie di onde di energia gialle. La tecnica dimezza il Livello di un personaggio: ciò causa l'aumento della quantità di danni subita e la rispettiva diminuzione della quantità di danni inflitta.

3. Egida

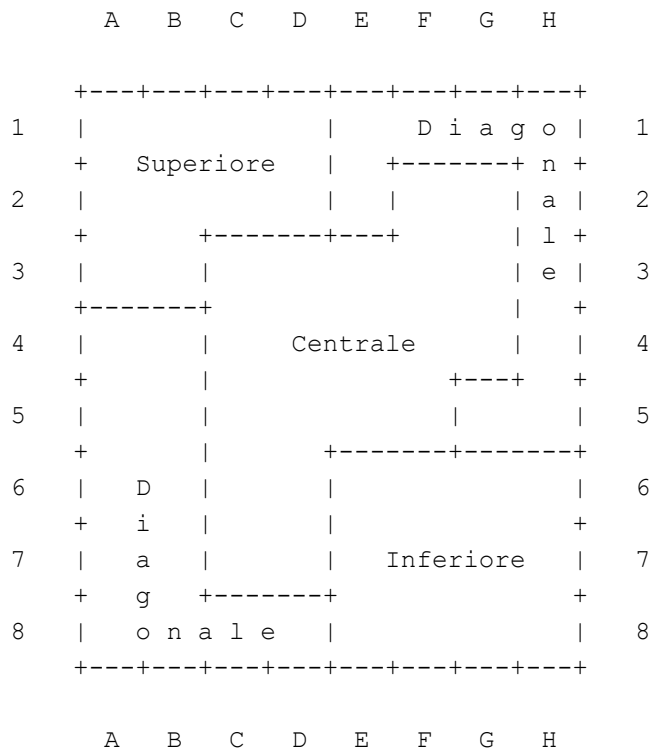
ogni volta che viene colpito da un attacco fisico, Byblos 1 può reagire subito, circondandosi con un mirino giallo, seguito da sfere gialle. La tecnica dona lo Status Egida, il quale permette al nemico di subire la metà dei danni dagli attacchi fisici.

4. Martello magico < Magia Blu >

Byblos 1 colpisce con un martello. La tecnica dimezza i PM attuali di un personaggio.

Ora che siete in possesso della Nave a calore, potrete navigare liberamente per i mari del mondo, ad eccezione di quelli interni del Territorio di Tycoon. A differenza di quanto succedeva con la Nave pirata, ora potrete incontrare i nemici durante la navigazione.

Gli oceani del pianeta sono divisi in quattro mari distinti, dove saranno presenti determinati tipi di mostri. Per avere un'idea migliore di come essi siano disposti, è possibile immaginare la Mappa del mondo come un reticolo composto da 64 quadrati. La posizione dei quattro Mari è la seguente:



MARE CENTRALE	MARE DIAGONALE	MARE INFERIORE	MARE SUPERIORE
Elettroanemone	Corbett	Elettroanemone	Corbett
Sahagin	Elettroanemone	Ibis di mare	Elettroanemone
	Ibis di mare	Sahagin	Ibis di mare
	Sahagin		Sahagin

Tra questi nemici, il Corbett è il più pericoloso da affrontare, per via dei suoi numerosi PV e dei suoi attacchi dannosi, tuttavia potrete eliminarlo con facilità tramite la magia nera Tuona. Una volta aggiunti i nuovi mostri nel Bestiario, partendo dalla Biblioteca degli Antichi, navigate verso sud, costeggiando il continente, sino ad approdare presso una penisola.

```

=====
-- Capitolo 21 --
JAKOL >> La città dei discendenti                                     [@7C21]
===== Mondo 1 =====

```

```

:-----:
| AREA TRA JAKOL E LA GROTTA DI JAKOL |
-:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:-

```

\ Nemici \

n° NOME PV DEBOLEZZE

```

-----+-----+-----+-----
049 • Piros          440   ..
050 • Bilucertola   700   Gelo
051 • Biosoldato 1  540   ..          (a)

```

NOTE

a. solo quando rimane l'ultimo nemico presente, il Biosoldato 1 può usare la magia nera Bio perciò è consigliato eliminarlo sempre per primo.

Abilità

magia blu Autodistruzione •• (Piros)

In questa zona del continente incontrerete tre nuovi mostri. Dal punto di approdo, ignorate la caverna, muovetevi prima verso ovest e poi in direzione sud, sino a raggiungere una città.

```

:-----:
|  JAKOL  |

```

```

-:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:-

```

Informazioni

- la grotta a nord di Jakol contiene molti tesori.
- i teschi indicano la strada corretta nella grotta.
- l'Isola Crescente è situata ad est di Jakol.
- sotto l'Isola Crescente è custodito qualcosa.

Negozi

Guil

MEDICINE

Ago dorato	150	..	Cura lo Status Pietra
Antidoto	30	..	Cura lo Status Veleno
Coda di fenice	1.000	..	Riporta in vita un personaggio
Collirio	20	..	Cura lo Status Cecità
Dolce bacio	60	..	Cura lo Status Rana
Mazzuolo	50	..	Cura lo Status Mini
Pozione	40	..	Ripristina 50 PV
Tenda	250	..	Ripristina 1.000 PV e 100 PM al gruppo

ARMI

Ammazzaorchi	3.200	\$\$	Attacco: 33
Arco d'argento	1.500	..	Attacco: 38
Ashura	5.800	..	Attacco: 42
Spada di corallo	2.800	..	Attacco: 37 + Elemento Tuono
Tridente	2.700	..	Attacco: 38 + Elemento Tuono
Tritamago	900	..	Attacco: 31 + Status Mutismo

PROTEZIONI

Berretto verde	2.500	..	Difesa: 3, Difesa magica: 2
Completo ninja	3.000	..	Difesa: 9, Difesa magica: 2
Cotta saggia	1.000	..	Difesa: 6, Difesa magica: 8

TECNICHE MAGICHE

Caos	650	..	Infligge lo Status Confusione
Egida	280	..	Dona lo Status Egida

Energia	180	..	Ripristina una piccola quantità di PV
Energira	620	..	Ripristina una moderata quantità di PV
Novox	280	..	Infligge lo Status Mutismo
Rinascita	700	..	Riporta in vita un personaggio
Scan	80	..	Mostra sullo schermo i dati dei nemici
Siero	90	..	Rimuove lo Status Veleno
LOCANDA	30	..	Cura completamente tutto il gruppo

NOTE

§§ l'Ammazzaorchi si può ottenere solamente comprandolo da questo negozio.

Dopo essere arrivati nella città [JA.aA - Piazza principale] recatevi presso la taverna [JA.aD - Taverna] e qui raggiungete l'angolo di nord est, dove è presente un PIANOFORTE (4/8) che potrete suonare; rivolgendovi alla danzatrice invece eseguirete un breve ballo. Infine uscite dalla località e recatevi a nord est, presso la caverna che avete ignorato in precedenza. Prima di entrarvi date a tutti i personaggi l'abilità !Gaia (Geomante: Livello 1), perchè sarà molto utile in battaglia, e spostateli in seconda fila.

=====
 -- Capitolo 22 --
 GROTTA DI JAKOL >> La strada dei teschi [07C22]
 ===== Mondo 1 =====

\ Nemici \

n°	NOME	PV	DEBOLEZZE
006	Scoiattopatico	20	..
057 •	Mangiateschi	1	.. (a)

NOTE

a. per eliminare rapidamente il Mangiateschi, usate l'abilità !Gaia e sperate che venga eseguita la tecnica Stalattite.

\ Oggetti \

- x1. Frusta scioccante
- x1. Shuriken
- x1. Tenda

=====
 =====
 All'interno della caverna [GJ.aA - 1S] procedete verso il basso ed esaminate l'interruttore a forma di teschio, sulla sinistra: in questa maniera sposterete verso est il grande blocco di roccia. Recatevi nella zona più a sud della sala e qui noterete una fila di teschi lungo la parete, i quali scompariranno dopo alcuni secondi, lasciandone visibile solo uno. Adesso avete pochi istanti per premere quest'ultimo, in modo tale da spostare verso ovest il grande blocco di roccia: nel caso in cui non riusciate a spingerlo in tempo, aspettate che ricompaia la fila di teschi e riprovate con l'interruttore successivo.

Dopo esservi riusciti, tornate in alto e, al bivio, andate verso destra per raggiungere l'uscita: per poterla aprire, esaminate il forziere situato a nord

Fretta	320	..	Dona lo Status Fretta
Mutismo	320	..	Infligge lo Status Mutismo
Rigene	100	..	Dona lo Status Rigene
Stop	580	..	Infligge lo Status Stop
LOCANDA	30	..	Cura completamente tutto il gruppo

\ Abilità \

canzone Dolce ballata
 magia nera Rana

IMPORTANTE

la città di Istoria successivamente non sarà più esplorabile perciò sfruttate questa occasione per fare acquisti ed imparare le Abilità.

=====
 =====

All'interno di questa località [IS.aA - Piazza principale] andate verso l'alto e raggiungete il retro del negozio di Protezioni. Alla sua sinistra troverete otto cespugli fioriti, disposti a forma di quadrato: camminate sopra ognuno di essi in qualsiasi ordine ed infine posizionatevi su quello di sud est. Se fatto in maniera corretta, dallo spazio al centro dei cespugli comparirà una piccola rana e voi otterrete la magia nera RANA.

Adesso recatevi nella zona orientale di Istoria e poi andate verso l'alto, all'interno del recinto delle pecore. Qui, sulla sinistra, è presente una pecora solitaria: posizionatevi dietro di lei ed esaminatela per essere lanciati in automatico oltre la recinzione. Una volta fatto, rivolgetevi al bardo presente nelle vicinanze e rispondete 'Si' per imparare la canzone DOLCE BALLATA, che per ora non potrete utilizzare. Seguite il percorso tra gli alberi a nord per uscire da Istoria.

```

:-----:
|  DINTORNI DI ISTORIA  |
-:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:-

```

\ Nemici \

n°	NOME	PV	DEBOLEZZE
036	Drago di mithril	600	..
053 •	Fiamma nera	220	Acqua
054 •	Golem di pietra	1.000	Tuono (a)
055 •	Minidrigo	1.000	..
255 B	Ramuh 1	4.000	..

NOTE

a. il Golem di pietra può essere sconfitto istantaneamente usando un Ago dorato su di lui.

\ Oggetti \

x1. reliquia Ramuh

\ Abilità \

magia blu Favilla oscura •• (Fiamma nera)
magia blu Flash (Ramuh 1)
magia blu Trasfusione (Drago di mithril)

Tornati sulla Mappa del mondo, recatevi nella grande foresta ad est di Istoria e, prima di iniziare a vagare al suo interno, assicuratevi che almeno due eroi stiano equipaggiando l'abilità !Tempo (Cronomago: Livello 1). All'interno di questa foresta affronterete Ramuh.

```
      \_____/
      <  RAMUH 1  >
      /_____\
```

Liv	>>	21	Forza	27	TIPO
PV	>>	4.000	Magia	50	Umanoide
PM	>>	300	Difesa	20	
----	+	----	Difesa Mg	5	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	10%	Anziano saggio
Guil	>>	0	%Schivata Mg	10%	
			Agilità	45	

STATUS

Adagio • --
Ade • --
Bozzolo • --
Cecità • --
Confusione • immune
Egida • --
Fretta • --
Furia • --
Immagine • --
Levitazione • --
Mini • --
Mutismo • immune
Paralisi • immune
Piaga • --

ELEMENTI

Acqua <> --
Aria <> --
Fuoco <> --
Gelo <> --
Sacro <> --
Terra <> --
Tuono <> assorbe
Veleno <> --

Pietra • immune
Rana • immune
Reflex • --
Rigene • --
Sentenza • --
Sonno • immune
Stop • --
Vecchiaia • immune
Veleno • immune
Zombie • --
~~~~~  
Corazza • --  
Scan • --

COSA SI PUÒ RUBARE  
unico • Granpozione

COSA SI PUÒ OTTENERE  
sempre • Ramuh  
raro • --

ABILITÀ

1. Flash < Magia Blu >

Ramuh 1 fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti. La tecnica infligge lo Status Cecità, il quale aumenta le probabilità che i successivi attacchi fisici di tutti i personaggi manchino il bersaglio.

2. Fulminazione

Ramuh 1 genera una piccola scarica elettrica. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Tuono ad un personaggio.

3. Fulmine

Ramuh 1 richiama un fulmine dal cielo. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Tuono pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.



\ Negozi \

Guil

MEDICINA

|                |       |    |                                        |
|----------------|-------|----|----------------------------------------|
| Ago dorato     | 150   | .. | Cura lo Status Pietra                  |
| Antidoto       | 30    | .. | Cura lo Status Veleno                  |
| Coda di fenice | 1.000 | .. | Riporta in vita un personaggio         |
| Collirio       | 20    | .. | Cura lo Status Cecità                  |
| Dolce bacio    | 60    | .. | Cura lo Status Rana                    |
| Mazzuolo       | 50    | .. | Cura lo Status Mini                    |
| Pozione        | 40    | .. | Ripristina 50 PV                       |
| Tenda          | 250   | .. | Ripristina 1.000 PV e 100 PM al gruppo |

ARMI

|                |       |      |                              |
|----------------|-------|------|------------------------------|
| Arco focum     | 2.500 | ..   | Attacco: 39 + Elemento Fuoco |
| Arco gelum     | 2.500 | ..   | Attacco: 39 + Elemento Gelo  |
| Arco tonum     | 2.500 | \$\$ | Attacco: 39 + Elemento Tuono |
| Arpa argentata | 800   | \$\$ | Attacco: 0                   |

PROTEZIONI

|                  |       |    |                             |
|------------------|-------|----|-----------------------------|
| Cappello piumato | 350   | .. | Difesa: 2, Difesa magica: 2 |
| Cotta saggia     | 1.000 | .. | Difesa: 6, Difesa magica: 8 |

TECNICHE MAGICHE

|          |     |    |                                               |
|----------|-----|----|-----------------------------------------------|
| Bufera   | 150 | .. | Causa lievi danni magici di Elemento Gelo     |
| Buferara | 600 | .. | Causa moderati danni magici di Elemento Gelo  |
| Fuoca    | 600 | .. | Causa moderati danni magici di Elemento Fuoco |
| Fuoco    | 150 | .. | Causa lievi danni magici di Elemento Fuoco    |
| Sonno    | 300 | .. | Infligge lo Status Sonno                      |
| Tuona    | 600 | .. | Causa moderati danni magici di Elemento Tuono |
| Tuono    | 150 | .. | Causa lievi danni magici di Elemento Tuono    |
| Veleno   | 290 | .. | Infligge lo Status Veleno                     |

LOCANDA

|    |    |                                    |
|----|----|------------------------------------|
| 30 | .. | Cura completamente tutto il gruppo |
|----|----|------------------------------------|

NOTE

\$\$ l'Arco tonum e l'Arpa argentata si possono ottenere solamente comprandoli da questo negozio.

\ Abilità \

canzone Marcia potente

=====

=====

|| Gli eroi giungono in città quando improvvisamente si scatena un violento  
 || terremoto, che coinvolge anche i mari circostanti. Le onde sismiche sono  
 || così potenti da generare un vortice, il quale inghiotte la Nave a calore.

All'interno della città [ML.aA - Piazza principale] recatevi presso l'edificio  
 più a sud est e qui [ML.aC - Casa del bardo] suonate il PIANOFORTE (5/8) per  
 aumentare la vostra maestria con lo strumento, poi rivolgetevi al bardo ed  
 imparerete la canzone MARCIA POTENTE, che però non potrete ancora utilizzare.  
 Uscite da Mezzaluna.



\ Nemici \

| n°    | NOME         | PV  | DEBOLEZZE |
|-------|--------------|-----|-----------|
| 050   | Bilucertola  | 700 | Gelo      |
| 051   | Biosoldato 1 | 540 | ..        |
| 052 • | Mietitore    | 580 | .. (a)    |
| 053   | Fiamma nera  | 220 | Acqua     |

NOTE

a. il Mietitore è il nemico più debole da eliminare per ricevere la Falce mortale, che si può ottenere solamente dai mostri.

\ Abilità \

magia blu Favilla oscura •• (Fiamma nera)

Tra i vari mostri presenti su quest'isola, dovrete aggiungere solo il Mietitore al Bestiario. Una volta fatto, entrate nella piccola foresta a sud.

:-----:  
| FORESTA DEI CHOCOBI NERI |

\ Abilità \

lavoro Bardo  
lavoro Ranger

Al suo interno [FC.aA - Radura] troverete subito un chocobo nero, il quale scapperà da voi. Adesso dovrete acchiapparlo usando Bartz: nel caso in cui abbiate difficoltà a farlo, equipaggiate il lavoro Ladro oppure l'abilità Scatto e tenete premuto il pulsante B per correre più rapidamente.

|| Bartz riesce finalmente a catturare il chocobo nero e prova ad alzarsi in || volo. Il pennuto tuttavia non sembra essere nelle condizioni migliori ed || atterra subito, facendo cadere anche il ragazzo. Faris ispeziona il chocobo, || scopre che l'animale ha ingoiato qualcosa e, con alcuni colpi secchi, || glielo fa sputare: si tratta di due frammenti del Cristallo del Fuoco. || Il gruppo li raccoglie, ottenendo così il potere di altri guerrieri || leggendari, e finalmente il chocobo può spiccare il volo.

Adesso riceverete i lavori BARDO e RANGER: il primo è in grado di utilizzare le canzoni Dolce ballata e Marcia potente, che avete imparato in precedenza.

BARDO

| ABILITÀ                | PARAMETRI            |
|------------------------|----------------------|
| Liv 1 25 PAB !Ritirata | Forza 16 [### ]      |
| Liv 2 50 PAB Usa arpe  | Agilità 32 [##### ]  |
| Liv 3 100 PAB !Canto   | Resistenza 15 [### ] |
|                        | Magia 35 [##### ]    |

|   |         | RANGER  |           |            |               |
|---|---------|---------|-----------|------------|---------------|
| : |         |         |           |            | :             |
| : | ABILITÀ |         |           | PARAMETRI  | :             |
| : | Liv 1   | 15 PAB  | !Animali  | Forza      | 40 [##### ] : |
| : | Liv 2   | 45 PAB  | !Mira     | Agilità    | 36 [##### ] : |
| : | Liv 3   | 135 PAB | Usa archi | Resistenza | 25 [##### ] : |
| : | Liv 4   | 405 PAB | !Raffica  | Magia      | 19 [### ] :   |
| : | :.....: |         |           |            |               |

Il chocobo nero è in grado di volare, ha la possibilità di oltrepassare anche le montagne, tranne quelle ricoperte di neve, ma può atterrare esclusivamente nelle foreste. A bordo del pennuto, procedete verso il basso, sino ad arrivare nei pressi del Monte Nord e da qui andate a sinistra, per tornare al Tempio dell'Aria. Subito a nord ovest di quest'ultima località, troverete una piccola cittadina, circondata da una foresta, dove potrete atterrare.

-----  
 -- Capitolo 25 --

LIX >> A casa di Bartz

[@7C25]

===== Mondo 1 =====

\ Informazioni \

- il padre di Bartz si chiamava Dorgann.

\ Negozi \      Guil

MEDICINE

|             |     |    |                                        |
|-------------|-----|----|----------------------------------------|
| Ago dorato  | 75  | .. | Cura lo Status Pietra                  |
| Antidoto    | 15  | .. | Cura lo Status Veleno                  |
| Collirio    | 10  | .. | Cura lo Status Cecità                  |
| Dolce bacio | 30  | .. | Cura lo Status Rana                    |
| Etere       | 750 | .. | Ripristina 40 PM                       |
| Mazzuolo    | 25  | .. | Cura lo Status Mini                    |
| Pozione     | 20  | .. | Ripristina 50 PV                       |
| Tenda       | 125 | .. | Ripristina 1.000 PV e 100 PM al gruppo |

ARMI

|                |       |    |                               |
|----------------|-------|----|-------------------------------|
| Kunai          | 600   | .. | Attacco: 29                   |
| Shuriken       | 2.500 | .. | Attacco: 50                   |
| Testo d'acqua  | 200   | .. | Attacco: 120 + Elemento Acqua |
| Testo di fuoco | 200   | .. | Attacco: 120 + Elemento Fuoco |
| Testo di tuono | 200   | .. | Attacco: 120 + Elemento Tuono |

PROTEZIONI

|                |       |    |                             |
|----------------|-------|----|-----------------------------|
| Berretto verde | 2.500 | .. | Difesa: 3, Difesa magica: 2 |
| Completo ninja | 3.000 | .. | Difesa: 9, Difesa magica: 2 |

TECNICHE MAGICHE

|      |       |    |                               |
|------|-------|----|-------------------------------|
| Esna | 3.000 | .. | Rimuove molti status negativi |
|------|-------|----|-------------------------------|

LOCANDA

|   |    |                                    |
|---|----|------------------------------------|
| 0 | .. | Cura completamente tutto il gruppo |
|---|----|------------------------------------|

\ Abilità \

canzone Aria di malia

IMPORTANTE

la città di Lix successivamente non sarà più esplorabile perciò sfruttate questa occasione per fare acquisti ed imparare l'Abilità.

=====

Entrati nella località [LX.aA - Piazza principale] e, parlando con i vari abitanti, scoprirete che si tratta della città natale di Bartz. Presso il negozio di Medicine vi accorgete che le merci costano la metà del solito quindi potrete approfittare dell'occasione per farne scorta. All'interno della città assistere a tre filmati riguardanti il ragazzo:

- 1. Rivolgersi all'uomo biondo situato a nord del laghetto  
 || Il piccolo Bartz si reca a casa del suo amico ma, non trovando nessuno,  
 || si arrampica sul tetto dell'edificio e sbircia dalle finestre, sperando che  
 || ci sia qualcuno in casa. Il bambino purtroppo rimane bloccato in cima  
 || all'edificio per tutta la notte.
  
- 2. Dormire per la prima volta presso la Locanda [LX.aB - Locanda]  
 || Durante la notte, Bartz si reca a visitare la tomba di sua madre e viene  
 || raggiunto da Faris. Il ragazzo racconta alla compagna di avventure la storia  
 || della sua famiglia: la madre morì mentre lui era molto piccolo e Bartz  
 || viaggiò per il mondo con suo padre, fino a quando l'uomo non si ammalò  
 || gravemente, per poi morire.

<< Dopo aver assistito a questo breve filmato, la rarità Ricordo sparirà dal vostro inventario. >>

- 3. Entrare nell'edificio dietro la locanda e qui [LX.aD - Casa di Bartz]  
 esaminare il carillon rosa, situato sul tavolo a nord.  
 || Dorgann, il padre di Bartz, deve svolgere un'importante missione ed è  
 || costretto, a malincuore, ad abbandonare la sua famiglia. L'uomo cerca di non  
 || destare sospetti ed intende partire non appena la moglie, già piuttosto  
 || malata, si sarà allontanata. Dorgann saluta il piccolo Bartz e gli chiede di  
 || rimanere al fianco della madre. All'improvviso la donna collassa, per via  
 || del suo malore, e l'uomo non può fare altro che assistere inerme alla morte  
 || della moglie.

Dopo aver assistito a quest'ultimo filmato, rivolgetevi al bardo presente nella stanza per imparare la canzone ARIA DI MALIA. Ora tornate al chocobo nero, atterrate nella foresta che circonda la Biblioteca degli Antichi ed entrate al suo interno.

```

:-----:
| BIBLIOTECA DEGLI ANTICHI |
-:- :- -:- :- -:- :- -:- :- -:- :- -:- :- -:- :- -:- :- -:- :- -:- :- -:-

```

\ Informazioni \

- il Deserto delle Sabbie danzanti si trova ad ovest della Biblioteca.

Una volta entrati [BA.aA - Ingresso] verrete subito accolti da Cid e da Mid.

|| I due scienziati hanno scoperto dove si trova il Re di Tycoon: l'uomo è  
|| diretto verso il Deserto delle Sabbie danzanti, un luogo inaccessibile a  
|| causa del suo insolito terreno. Il gruppo decide di recarsi sul posto per  
|| indagare a riguardo.

:-----:  
| AREA TRA LA BIBLIOTECA ED IL DESERTO |

-- -- -- -- --:-----:-- -- -- -- --

\ Nemici \

| n°  | NOME             | PV    | DEBOLEZZE |
|-----|------------------|-------|-----------|
| 031 | Aegir            | 180   | ..        |
| 032 | Zuu              | 850   | ..        |
| 034 | Testuggine verde | 250   | Gelo      |
| 035 | Ape silenziosa   | 220   | ..        |
| 036 | Drago di mithril | 600   | ..        |
| 058 | Chimera dhorme 1 | 1.000 | ..        |

\ Abilità \

magia blu Idrorespiro •• (Chimera dhorme 1)  
magia blu Trasfusione (Drago di mithril)

In questa zona del continente sono presenti nemici che avete già affrontato in precedenza. Avanzate verso sinistra, attraversando il sentiero tra le due catene montuose, sino ad entrare nel grande deserto.

=====  
-- Capitolo 26 --  
DESERTO DELLE SABBIE DANZANTI >> Il mare di sabbia [7C26]  
===== Mondo 1 =====

\ Nemici \

| n°    | NOME              | PV    | DEBOLEZZE |
|-------|-------------------|-------|-----------|
| 059 • | Anemone di rena   | 420   | Acqua     |
| 060 • | Formicaleone      | 620   | Acqua     |
| 061 • | Orso desertico    | 1.000 | Acqua (a) |
| 256 B | Verme di sabbia 1 | 3.000 | ..        |
| --+-- |                   | --+-- |           |
| 803 B | Buco 1            | 3.000 | ..        |

NOTE

a. il Giavellotto si può ottenere solamente rubandolo all'Orso desertico.

IMPORTANTE

il Deserto delle Sabbie danzanti successivamente non sarà più esplorabile perciò sfruttate questa occasione per incontrare tutti i nemici.

=====  
=====

Giunti nella località [DS.aA - Labirinto] provando ad attraversare la zona iniziale in qualsiasi direzione verrete inevitabilmente respinti.

|| Gli eroi non sanno come procedere ed in loro soccorso giungono Cid e Mid.  
|| I due studiosi hanno ideato un metodo per attraversare il deserto,  
|| sfruttando una creatura che vive in questo ambiente: dopo averla richiamata,  
|| gli eroi la sconfiggeranno e la useranno come ponte per superare le correnti  
|| di sabbia.

Prima di iniziare lo scontro, assicuratevi che almeno due personaggi stiano utilizzando l'abilità !Invoca, oppure l'abilità !Blu, avendo già imparato la tecnica Idrorespiro.

```
      \_____/
     <  VERME DI SABBIA 1  >
      /_____\
```

---

|      |    |        |              |     |                      |
|------|----|--------|--------------|-----|----------------------|
| Liv  | >> | 18     | Forza        | 25  | TIPO                 |
| PV   | >> | 3.000  | Magia        | 1   | Deserto              |
| PM   | >> | 10.125 | Difesa       | 0   |                      |
| ---- | +  | ----   | Difesa Mg    | 10  | ASPETTO              |
| Esp  | >> | 0      | %Schivata    | 0%  | Verme gigante giallo |
| Guil | >> | 0      | %Schivata Mg | 10% |                      |
|      |    |        | Agilità      | 50  |                      |

| STATUS      |          | ELEMENTI  |            |              |
|-------------|----------|-----------|------------|--------------|
| Adagio      | • --     | Pietra    | • immune   | Acqua <> --  |
| Ade         | • immune | Rana      | • immune   | Aria <> --   |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --       | Fuoco <> --  |
| Cecità      | • immune | Rigene    | • --       | Gelo <> --   |
| Confusione  | • immune | Sentenza  | • --       | Sacro <> --  |
| Egida       | • --     | Sonno     | • immune   | Terra <> --  |
| Fretta      | • --     | Stop      | • immune   | Tuono <> --  |
| Furia       | • immune | Vecchiaia | • immune   | Veleno <> -- |
| Immagine    | • immune | Veleno    | • immune   |              |
| Levitazione | • immune | Zombie    | • immune   |              |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |            |              |
| Mutismo     | • immune | Corazza   | • costante |              |
| Paralisi    | • immune | Scan      | • --       |              |
| Piaga       | • --     |           |            |              |

COSA SI PUÒ RUBARE

--

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

#### ABILITÀ

##### 1. Sabbie mobili

il Verme di sabbia 1 genera un vortice di sabbia. La tecnica causa danni fisici di Elemento Terra a tutti i personaggi ed infligge loro lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV con il passare del tempo.

##### .. Attacco fisico

il Verme di sabbia 1 causa danni fisici ad un personaggio.

---

```
      \_____/
     <  BUCO 1  >
      /_____\
```

---

|     |    |    |       |    |      |
|-----|----|----|-------|----|------|
| Liv | >> | 18 | Forza | 25 | TIPO |
|-----|----|----|-------|----|------|

|             |    |        |              |     |         |
|-------------|----|--------|--------------|-----|---------|
| PV          | >> | 3.000  | Magia        | 1   | Deserto |
| PM          | >> | 10.125 | Difesa       | 0   |         |
| -----+----- |    |        |              |     |         |
| Esp         | >> | 0      | Difesa Mg    | 10  | ASPETTO |
| Guil        | >> | 0      | %Schivata    | 0%  | Foro    |
|             |    |        | %Schivata Mg | 10% |         |
|             |    |        | Agilità      | 1   |         |

#### STATUS

|             |          |
|-------------|----------|
| Adagio      | • --     |
| Ade         | • immune |
| Bozzolo     | • --     |
| Cecità      | • immune |
| Confusione  | • immune |
| Egida       | • --     |
| Fretta      | • --     |
| Furia       | • immune |
| Immagine    | • immune |
| Levitazione | • immune |
| Mini        | • immune |
| Mutismo     | • immune |
| Paralisi    | • immune |
| Piaga       | • --     |

#### ELEMENTI

|           |            |        |       |
|-----------|------------|--------|-------|
| Pietra    | • immune   | Acqua  | <> -- |
| Rana      | • immune   | Aria   | <> -- |
| Reflex    | • --       | Fuoco  | <> -- |
| Rigene    | • --       | Gelo   | <> -- |
| Sentenza  | • --       | Sacro  | <> -- |
| Sonno     | • immune   | Terra  | <> -- |
| Stop      | • immune   | Tuono  | <> -- |
| Vecchiaia | • immune   | Veleno | <> -- |
| Veleno    | • immune   |        |       |
| Zombie    | • immune   |        |       |
| ~~~~~     |            |        |       |
| Corazza   | • costante |        |       |
| Scan      | • --       |        |       |

#### COSA SI PUÒ RUBARE

--

#### COSA SI PUÒ OTTENERE

--

#### ABILITÀ

##### 1. Antima

ogni volta che subisce danni, il Buco 1 può reagire subito, scagliando una piccola sfera oscura che contiene fulmini. La tecnica causa ad un personaggio danni magici pari alla metà dei suoi PV attuali.

Il Verme di sabbia 1 è un gigantesco lombrico giallo, che emerge da uno dei tre Buchi presenti sul terreno. La caratteristica di questo scontro è che il boss è in grado di nascondersi in un'apertura per poi comparire da un'altra: nel caso in cui colpiate un foro vuoto, c'è la possibilità che il boss contrattacchi subito con la magia temporale Antima, dimezzando i PV di un personaggio.

Il metodo più semplice per sconfiggere il Verme di sabbia 1 consiste nell'usare di continuo le invocazioni Ifrit oppure Ramuh, le quali non provocheranno il suo contrattacco con Antima; in alternativa, tramite la magia blu Idrorespiro, riuscirete ad eliminare il boss con un solo attacco.

Al termine dello scontro, sulla sabbia comparirà un breve sentiero che potrete attraversare per iniziare la vostra esplorazione. All'interno della località sono presenti un gran numero di correnti di sabbia che potrebbero farvi perdere. Per tale motivo, camminate un passo alla volta e muovetevi lungo il seguente percorso:

```

Ingresso
  _ | | _
  |   |
 _ |   | _
 |     |
 |     |

```

```

|___ x ___|
|x x|
|x|_____
|x x x x|_____
      |x x . . .|
        |.|
          |.|
            |.|
|x x x|___|.|
|x| |x x o .|
|x|
|x|
|x|_____
|x x . . . . .|
      |.|
        |.|
          |.|
            |.|
              |.|
                |.|
                  |.|
                    |.|
                      |.|

```

LEGENDA

- x passi da compiere
- . tragitto percorso lungo le sabbie mobili
- o punto di arrivo delle sabbie mobili

```

|o|
|x x x|
|x|_____
|x|
|.|
|.|
|.|
|.|
|.|
|.|
|.|
|.|
|.|
|.|
|.|

```

```

|x x x x o .|_____|.|
|. |_____|. . . . .|
|. |
|. |
|. |
|. |
|o|
_|x|
|x x|
|. |_
|. o|
|_x|
|x|
Uscita

```

Dopo aver terminato il percorso, procedete verso sud per tornare sulla Mappa del mondo.

```

+-----+
|  AREA TRA IL DESERTO E GOHN  |
-:- -:- -:- -:- -:- -:- :-: -:- -:- -:- -:- -:- :-:

```

\ Nemici \

| n°  | NOME         | PV  | DEBOLEZZE |
|-----|--------------|-----|-----------|
| 049 | Piros        | 440 | ..        |
| 050 | Bilucertola  | 700 | Gelo      |
| 051 | Biosoldato 1 | 540 | ..        |

\ Abilità \

magia blu Autodistruzione (Piros)  
magia blu Idrorespiro (Chimera dhorme 1)

In questa zona del continente non incontrerete alcun nuovo mostro. Avanzate in direzione sud, sino ad entrare in una piccola località.

=====  
-- Capitolo 27 --

GOHN >> Una verità sfuggente [7C27]

=====  
Mondo 1 =====

In questa cittadina [GH.aA - Rovine] non è presente alcun mostro, nè potrete trovare oggetti. Provando a salire sulla scalinata centrale, riuscirete ad intravedere il Re di Tycoon: adesso, vagando per gli edifici diroccati, potrete incontrare di nuovo l'uomo ma solo di sfuggita. I punti dove ritrovarlo sono:

- l'edificio a nord est, attraversando l'apertura nel muro
- la scalinata occidentale, avvicinandovi ad essa
- l'edificio a sud est, entrandovi dal basso.

Dopo aver incontrato il Re di Tycoon almeno una volta, salite nuovamente lungo la scalinata centrale ed entrate nell'edificio.

|| Il gruppo riesce infine a trovarsi faccia a faccia con il padre di Lenna:  
|| l'incontro provoca una reazione anche in Faris, che lo chiama 'Papà',  
|| tuttavia il sovrano inaspettatamente fa precipitare gli eroi in una botola.  
||

|| Atterrati così sulle rovine sottostanti, i personaggi riprendono conoscenza:  
|| Faris ammette di essere la sorella di Lenna mentre Galuf è imprigionato in  
|| una nicchia. Il vecchietto non si perde d'animo e, mostrando una grande  
|| forza di volontà, riesce a superare il baratro che lo separava dai suoi  
|| compagni.

In questa camera [GH.aB - 1S /A] uscite da nord ovest ed in quella successiva [GH.aC - 1S /B] salite sul grande pannello quadrato situato in alto per venire teletrasportati altrove.

=====  
-- Capitolo 28 --

CATAPULTA >> La base segreta [7C28]

=====  
Mondo 1 =====

\ Nemici \

| n°    | NOME              | PV    | DEBOLEZZE |
|-------|-------------------|-------|-----------|
| 257 B | Artiglio di terra | 2.000 | Tuono     |

\ Oggetti \

\ Abilità \



x1. Arco gelum  
x2. Shuriken

magia bianca Mini

=====  
=====

|| Il gruppo arriva presso un teletrasporto identico a quello di partenza,  
|| il quale però inizia a crollare, costringendo gli eroi a fuggire  
|| rapidamente.  
||  
|| Nel frattempo, a bordo del chocobo nero, Cid e Mid raggiungono la foresta  
|| dell'isola di Mezzaluna, per indagare sulla sparizione della Nave a calore.

Una volta iniziata l'esplorazione [CA.aB - Passaggio /A] uscite dalle scale a nord est ed in seguito [CA.aC - Passaggio /B] procedete verso l'alto. Nella sala successiva [CA.aD - Zona abitata /A] attraversate la porta in basso per ritrovarvi in una grande camera. Qui [CA.aE - Zona abitata /B] entrate nel sentiero occidentale e recatevi nella parte inferiore dove, sulla destra, è presente un pulsante.

Provando a premerlo non otterrete alcun risultato ma riuscirete a leggere una incisione che vi dirà di esaminare le piante nella stanza centrale. Ora dovrete controllare alcuni oggetti, situati tutti in questa camera, in un determinato ordine: dopo averne esaminato uno, riceverete un indizio che vi dirà quale sarà il prossimo da controllare. L'ordine è il seguente:

1. zona centrale, le piante situate a sud est
2. zona orientale, il quaderno di destra
3. zona occidentale, il vaso di sinistra

Se fatto correttamente, dall'anfora uscirà una rana che, sbattendo contro uno scaffale, farà cadere un libro: al suo interno ci sono le indicazioni che vi riconduranno al pulsante iniziale. Questa volta, premendolo, la parete svanirà e potrete raggiungere i tre scrigni che contengono, da sinistra, due SHURIKEN e la magia bianca MINI. Tornate nella sala precedente [CA.aD - Zona abitata /A] e spingete il tasto situato nella parte superiore per aprire l'uscita.

|| Intanto, presso la Foresta dei chocobi neri, Cid e Mid discutono sul da  
|| farsi quando avvertono una sorta di scossa di terremoto provenire da sotto i  
|| loro piedi. Improvvisamente i due vengono risucchiati in una buca.

All'interno della camera seguente [CA.aF - Zona abitata /C] è situato un Punto di Salvataggio mentre più avanti [CA.aG - Zona abitata /D] seguite il percorso obbligato, per arrivare nell'ultima sala. Qui [CA.aH - Magazzino] ritroverete la Nave a calore, assieme ad un'imbarcazione con le eliche.

|| Su quest'ultimo veicolo, tra lo stupore degli eroi, atterrano Cid e Mid,  
|| attraverso la buca che li aveva inghiottiti. I due studiosi, incuriositi dal  
|| veicolo con le eliche, iniziano subito ad analizzarlo.

Prima di procedere, fate equipaggiare ad un personaggio l'abilità !Nera mentre un altro dovrà avere l'abilità !Tempo. Scendete dalle scale [AN.aB - Sotto coperta] e più avanti [AN.aC - Motori] parlate con Cid.

|| L'anziano inventore non perde tempo ed inizia subito a riparare i vari  
|| ingranaggi del veicolo, i quali riprendono a muoversi: l'aeronave ora  
|| dovrebbe essere in grado di volare. Da una piattaforma marina situata  
|| all'ingresso dell'isola di Mezzaluna, il veicolo emerge dal sottosuolo e  
|| prende il volo. Il decollo tuttavia viene ostacolato da un mostro che si è  
|| aggrappato alla chiglia della nave.

\ /  
< ARTIGLIO DI TERRA >  
/ \

---

|      |    |       |              |     |                  |
|------|----|-------|--------------|-----|------------------|
| Liv  | >> | 43    | Forza        | 37  | TIPO             |
| PV   | >> | 2.000 | Magia        | 1   | Bestia magica    |
| PM   | >> | 500   | Difesa       | 25  |                  |
| ---- | +  | ----  | Difesa Mg    | 25  | ASPETTO          |
| Esp  | >> | 0     | %Schivata    | 0%  | Aragosta marrone |
| Guil | >> | 0     | %Schivata Mg | 10% |                  |
|      |    |       | Agilità      | 40  |                  |

STATUS

|             |   |        |
|-------------|---|--------|
| Adagio      | • | --     |
| Ade         | • | --     |
| Bozzolo     | • | --     |
| Cecità      | • | --     |
| Confusione  | • | --     |
| Egida       | • | --     |
| Fretta      | • | --     |
| Furia       | • | --     |
| Immagine    | • | --     |
| Levitazione | • | --     |
| Mini        | • | immune |
| Mutismo     | • | --     |
| Paralisi    | • | --     |
| Piaga       | • | --     |

ELEMENTI

|           |   |          |        |    |         |
|-----------|---|----------|--------|----|---------|
| Pietra    | • | --       | Acqua  | <> | assorbe |
| Rana      | • | immune   | Aria   | <> | --      |
| Reflex    | • | --       | Fuoco  | <> | --      |
| Rigene    | • | --       | Gelo   | <> | --      |
| Sentenza  | • | --       | Sacro  | <> | --      |
| Sonno     | • | --       | Terra  | <> | --      |
| Stop      | • | --       | Tuono  | <> | debole  |
| Vecchiaia | • | --       | Veleno | <> | --      |
| Veleno    | • | --       |        |    |         |
| Zombie    | • | --       |        |    |         |
| ~~~~~     |   |          |        |    |         |
| Corazza   | • | costante |        |    |         |
| Scan      | • | --       |        |    |         |

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Spada di corallo  
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

sempre • Arco gelum  
raro • --

ABILITÀ

1. Coda avvitante

l'Artiglio di terra scaglia una serie di scintille. La tecnica infligge lo Status Critico, riducendo i PV attuali di un personaggio ad una sola cifra.

2. Muco

l'Artiglio di terra emette un getto di liquido azzurro. La tecnica infligge lo Status Adagio e lo Status Piaga ad un personaggio.

.. Attacco fisico

l'Artiglio di terra causa danni fisici ad un personaggio.

L'Artiglio di terra è una grossa aragosta marrone, non possiede tecniche particolari ed è molto semplice da eliminare: infliggetegli subito lo Status Stop con l'abilità !Tempo e poi colpitelo con le tecniche di Elemento Fulmine, come ad esempio la magia nera Tuona. Al termine della battaglia riceverete un ARCO GELUM.

---

|| I due studiosi fanno atterrare l'aeronave, per assicurarsi che non abbia  
|| subito danni dal nemico: usando i pezzi della Nave a calore, il veicolo  
|| volante torna subito completamente funzionante.

=====  
-- Capitolo 29 --

INTERMEZZO >> Conti in sospeso

[@7C29]

=====  
Mondo 1 =====

        
\  
Nemici  
\  
      

| n°    | NOME         | PV    | DEBOLEZZE |
|-------|--------------|-------|-----------|
| 030   | Jackanapes 1 | 666   | ..        |
| 056 • | Prototipo    | 5.000 | .. (a)    |

NOTE

a. dopo essere stato sconfitto, il Prototipo rilascia sempre la Materia oscura, la quale è un Ingrediente molto prezioso. Fatene una buona scorta prima di proseguire.

        
\  
Abilità  
\  
      

magia blu Autodistruzione (Prototipo)  
magia blu Lanciafiamme •• (Prototipo)  
magia blu Missile •• (Prototipo)

=====  
=====  
Adesso, grazie all'aeronave potrete esplorare liberamente tutto il mondo. Prima di proseguire con la trama, è bene sfruttare il veicolo volante per completare alcuni incarichi.

OTTENERE PUNTI ESPERIENZA, GUIL e PUNTI ABILITÀ

Recatevi a Lix e comprate la maggior quantità possibile di Testi d'acqua, al costo di 200 Guil ognuno. Successivamente fate svolgere ad un personaggio qualsiasi il lavoro Ninja, oppure equipaggiategli l'abilità !Tira (Ninja: Livello 4), e raggiungete l'isola verticale, situata subito a nord di quella di Mezzaluna. Su di essa, l'unico gruppo di nemici presente è composto da cinque Fiamme nere, che potrete sconfiggere istantaneamente scagliando un Testo d'acqua con il comando !Tira. Dopo ogni scontro riceverete 870 Guil, 1.450 Punti Esperienza e 3 Punti Abilità.

ACQUISTARE ACCESSORI PREZIOSI

Presso Istoria potrete comprare tre Accessori molto utili: l'Anello angelico, l'Anello di corallo ed infine l'Anello focum. Tuttavia ognuno di essi costa ben 50.000 Guil quindi dovrete accumulare parecchio denaro presso l'isola con le Fiamme nere. In aggiunta, se avete bisogno di accumulare Medicine, ricordatevi che esse costano la metà a Lix.

IMPARARE LE MAGIE BLU

A questo punto della trama, dovrete aver imparato diverse Magie Blu. Nel caso in cui non l'abbiate ancora fatto, potrete tornare nelle varie località ed apprenderle:

|                 |     |                   |                            |
|-----------------|-----|-------------------|----------------------------|
| ???             | --> | Nakk selvaggio    | (Foresta a nord di Karnak) |
| Aero            | --> | Conquistatore     | (Nave a calore)            |
| Aerora          | --> | Pagina 32         | (Biblioteca degli Antichi) |
| Artiglio letale | --> | Artiglio di ferro | ••• Boss                   |

|                   |                          |                                |
|-------------------|--------------------------|--------------------------------|
| Autodistruzione   | --> Piros                | (dintorni di Jakol)            |
| Coro dello stagno | --> Rana elfica 1        | (Castello Walz)                |
| Favilla oscura    | --> Fiamma nera          | (isola a nord di Mezzaluna)    |
| Flash             | --> Spirito di polvere 1 | (Nave a calore)                |
| Flauto lunare     | --> Pagina 256           | (Biblioteca degli Antichi)     |
| Idrorespiro       | --> Chimera dhorme 1     | (deserto a sud di Karnak)      |
| Lanciafiamme      | --> Prototipo            | (isole più a sud di Mezzaluna) |
| Martello magico   | --> Byblos 1             | ••• Boss                       |
| Missile           | --> Prototipo            | (isole più a sud di Mezzaluna) |
| Morte Liv.5       | --> Pagina 64            | (Biblioteca degli Antichi)     |
| Pugno goblin      | --> Goblin 2             | (dintorni di Tule)             |
| Senza guardia     | --> Pagina 256           | (Biblioteca degli Antichi)     |
| Trasfusione       | --> Calcruthl            | (Cimitero navale)              |
| Vampiro           | --> Pipistrello viola    | (Covo dei pirati)              |

In alcuni casi dovrete utilizzare il comando !Controlla (Domatore: Livello 2) per costringere il nemico ad eseguire quella determinata tecnica.

#### OTTENERE LE VARIE TECNICHE SPECIALI

Tutte le varie Magie Bianche, Nere e Temporalì ottenute sino a questa fase del gioco potrete apprenderle anche più avanti. Le tecniche invece da imparare necessariamente prima di proseguire sono:

- canzone Aria di malia (Lix, bardo a casa di Bartz)
- canzone Dolce ballata (Istoria, bardo oltre il recinto delle pecore)
- invocazione Shiva (boss del Castello Walz)

I Pianoforti non suonati adesso potranno comunque essere ritrovati anche più avanti.

#### COMPLETARE IL BESTIARIO

Se avete eliminato almeno un esemplare di ogni mostro incontrato, adesso nel Bestiario dovrete avere le seguenti voci:

(i nemici indicati con '@' sono quelli che non potrete più affrontare nelle parti successive dell'avventura)

|                        |                        |
|------------------------|------------------------|
| 001. Goblin 2          | @ 043. Nakk furioso 1  |
| 002. Pipistrello viola | @ 044. Gigante         |
| 003. Granchio maligno  | 045. Pagina 32         |
| 004. Stroper           | 046. Pagina 64         |
| 005. Ape assassina     | 047. Pagina 128        |
| 006. Scoiattopatico    | 048. Pagina 256        |
| 007. Gatto randagio    | 049. Piros             |
| 008. Goblin nero       | 050. Bilucertola       |
| 009. Serpente bianco   | 051. Biosoldato 1      |
| 010. Wynd alato        | 052. Mietitore         |
| 011. Manistregone      | 053. Fiamma nera       |
| @ 012. Scheletro       | @ 054. Golem di pietra |
| @ 013. Calcruthl       | @ 055. Minidrago       |
| @ 014. Guscio zombie   | ---                    |
| @ 015. Psicosferza     | 057. Mangiateschi      |
| 016. Mitragliatore     | 058. Chimera dhorme 1  |
| 017. Grancorno         | 059. Anemone di rena   |
| 018. Tatou             | 060. Formicaleone      |
| 019. Criniera arancio  | 061. Orso desertico    |
| 020. Garula 1          | ---                    |
| 021. Lumaca di pietra  | @ 191. Sanguisuga      |
| 022. Gaeligatto 1      | @ 192. Krakeniovra     |
| 023. Basilisco         | 193. Sahagin           |

|                           |                          |
|---------------------------|--------------------------|
| 024. Testa di pietra      | 194. Elettroanemone      |
| 025. Rana elfica 1        | 195. Ibis di mare        |
| @ 026. Soldato gelido     | 196. Corbett             |
| 027. Ricarmago            | ---                      |
| @ 028. Viverna 1          | 243. Rapace              |
| @ 029. Pas de Seul        | 244. Karlabos            |
| ---                       | 245. Sirena              |
| 031. Aegir                | 246. Magissa 1           |
| 032. Zuu                  | 247. Forza 1             |
| 033. Nakk selvaggio       | @ 248. Capitano gelido   |
| 034. Testuggine verde     | @ 249. Shiva 1           |
| 035. Ape silenziosa       | 250. Garula 2            |
| 036. Drago di mithril     | 251. Fiamma liquida      |
| 037. Spirito di polvere 1 | @ 252. Artiglio di ferro |
| 038. Poltergeist          | 253. Ifrit 1             |
| 039. Conquistatore        | 254. Byblos 1            |
| 040. Meccanotrappola      | 255. Ramuh 1             |
| @ 041. Sergente 1         | 256. Verme di sabbia 1   |
| @ 042. Stregone           | 257. Artiglio di terra   |

Gli ultimi due mostri da aggiungere sono:

030. Jackanapes 1

questo nemico lo avete già incontrato nei sotterranei del Castello Walz, nella camera dove si ottiene la magia temporale Velocità [CW.aM - 1S]. In quell'occasione il nemico era ancora troppo potente per voi e siete stati costretti a fuggire ma ora, tramite la magia blu Morte Liv.5, riuscirete ad eliminarlo con un solo attacco.

056. Prototipo

questo nemico si trova nelle isole più a sud, rispetto a quella di Mezzaluna. Prima di iniziare lo scontro, assicuratevi che almeno un paio di personaggi equipaggino l'abilità !Controlla (Domatore: Livello 2). Dopo aver cominciato la battaglia, eseguite subito quel comando per soggiogare il nemico ed usate su di lui la sua magia blu Autodistruzione, in modo tale da eliminarlo all'istante. Oltre ad essa, potete sfruttare questo mostro anche per imparare le magie blu Lanciafiamme e Missile.

#### RITORNARE AL CASTELLO TYCOON

Ora che il legame di parentela tra Faris e Lenna è stato riconosciuto, ritornate al Castello Tycoon e nella prima stanza interna [CY.aB - Piano terra /A] vi verrà subito incontro il Cancelliere, chiedendovi di riposare presso la reggia: rispondete 'Si'.

|| Durante la notte, Faris sveglia la sorella, confidandole che tornare al  
|| Castello Tycoon le sta facendo affiorare diversi ricordi.

||  
|| Flashback. La piccola Faris-Sarisa impara i primi rudimenti di magia bianca,  
|| sotto lo sguardo della sua tutrice Jenica. La donna permette alla bambina di  
|| mettere a letto la sorellina Lenna e, durante lo svolgimento del compito,  
|| Faris racconta alla bambina che domani volerà per la prima volta sul drago  
|| del padre. Nonostante Jenica abbia detto a Faris di tornare subito da lei  
|| per continuare la lezione, la figlia maggiore del Re di Tycoon ha preferito  
|| unire il suo letto con quello di Lenna per non lasciare la sorellina da sola  
|| durante la notte.

||  
|| Presente. Lenna consiglia a Faris di non rivelare la sua identità al  
|| Cancelliere, se no quest'ultimo le impedirebbe di lasciare il castello.





|| Gli eroi consegnano l'Adamantite ai due studiosi: mentre il gruppo riposerà,  
 || Cid e Mid la utilizzeranno per potenziare l'aeronave. La mattina dopo,  
 || la coppia di inventori ha terminato i lavori e consegna il veicolo agli  
 || avventurieri. Tuttavia, prima di poter atterrare sulla città volante,  
 || bisognerà disattivare il suo sistema di difesa.

Adesso, premendo il pulsante A mentre siete in volo, appariranno due frecce:

- quella rivolta verso il basso, trasformerà il veicolo in una nave
- quella rivolta verso l'alto, vi condurrà alla città volante

Una volta pronti, utilizzate l'aeronave potenziata per raggiungere la vostra destinazione.

```
=====
-- Capitolo 31 --
ROVINE DI RONKA >> L'ultimo Cristallo                                [@7C31]
===== Mondo 1 =====
```

\ Nemici \

| n°    | NOME                   | PV     | DEBOLEZZE |
|-------|------------------------|--------|-----------|
| 062   | • Ramago               | 760    | ..        |
| 063   | • Cavaliere ronkan 1   | 860    | ..        |
| 064   | • Viso di pietra       | 450    | Tuono (a) |
| 065   | • Sole maligno 1       | 1.000  | ..        |
| 066   | • Lamia                | 900    | Gelo      |
| 067   | • Archeorana           | 800    | Gelo      |
| 068   | • Idra                 | 2.000  | ..        |
| 069   | • Ghidra 1             | 3.000  | ..        |
| 259 B | Cannone laser 1        | 22.500 | Tuono     |
| 260 B | Lanciatore Superiore 1 | 10.800 | ..        |
| 261 B | Lanciatore Centrale 1  | 10.800 | ..        |
| 262 B | Archeoaevis 1          | 1.600  | Aria      |
| 262 B | Archeoaevis 2          | 1.600  | ..        |
| 262 B | Archeoaevis 3          | 1.600  | ..        |
| 262 B | Archeoaevis 4          | 1.600  | ..        |
| 262 B | Archeoaevis 5          | 2.500  | ..        |
| --+-  |                        | --+-   |           |
| 804   | • Lanciafiamme         | 2.400  | Tuono     |
| 805   | • Lanciarazzi          | 2.500  | Tuono     |

NOTE

- a. il Viso di pietra può essere sconfitto istantaneamente usando un Ago dorato su di lui.

\ Oggetti \

|                           |                    |
|---------------------------|--------------------|
| x1. Armatura d'oro        | x1. Materia oscura |
| x1. Bracciale della forza | x1. Scudo d'oro    |
| x1. Coda di fenice        | x1. Shuriken       |
| x1. Elisir                | x1. Spada antica   |
| x1. Etere                 | x1. Villetta       |
| x3. Granpozione           | --+-               |
| x1. Infuso eroico         | 5.000 Guil         |
| x1. Lama lunare           |                    |



\ Abilità \

lavoro Alchimista  
lavoro Ballerino  
lavoro Dragone  
lavoro Samurai  
magia blu 1.000 aghi           •• (Lamia)  
magia blu Aerora               (Sole maligno 1)  
magia blu Antimaga Liv.4       •• (Ghidra 1)  
magia blu Coro dello stagno   (Archeorana)  
magia blu Flash               (Viso di pietra)  
magia blu Lanciafiamme       •• (Lanciafiamme)  
magia blu Missile              (Lanciarazzi)  
magia blu Vento bianco       •• (Sole maligno 1)

IMPORTANTE

questa è l'unica occasione per esplorare le Rovine di Ronka perciò  
assicuratevi di aver affrontato tutti i nemici e di aver recuperato tutti gli  
Oggetti prima di completarle.

=====  
=====

Davanti a voi si staglierà la grande città volante [RR.aA - Sistema di difesa]  
ma, prima di potervi atterrare, dovrete distruggere i quattro cannoni posti sui  
lati. Per prepararvi alle battaglie, fate in modo che i personaggi possano  
utilizzare abilità che permettano di eseguire tecniche di Elemento Fulmine:  
!Invoca, !Magilama oppure !Nera.

I nemici che affronterete sono i Lanciafiamme ed i Lanciarazzi: entrambi sono  
deboli all'Elemento Fulmine ma dovrete fare molta attenzione ai secondi,  
i quali sono in grado di ridurre rapidamente i PV del gruppo con gli attacchi  
Missile e Pugno missile.

Dopo aver distrutto i quattro mortai laterali, dal centro del gigantesco  
velivolo comparirà un enorme cannone. Prima di affrontare quest'ultimo, date ad  
almeno due personaggi l'abilità !Bianca, ad un altro il comando !Blu mentre il  
rimanente dovrà possedere abilità di Elemento Fulmine: !Invoca, !Magilama  
oppure !Nera.

                                  \                                   /  
                                  <   CANNONE LASER 1    >  
                                  /                                   \  
\_\_\_\_\_

|             |    |        |              |     |                          |
|-------------|----|--------|--------------|-----|--------------------------|
| Liv         | >> | 36     | Forza        | 7   | TIPO                     |
| PV          | >> | 22.500 | Magia        | 1   | --                       |
| PM          | >> | 1.000  | Difesa       | 5   |                          |
| -----+----- |    |        | Difesa Mg    | 10  | ASPETTO                  |
| Esp         | >> | 40     | %Schivata    | 0%  | Cannone futuristico nero |
| Guil        | >> | 100    | %Schivata Mg | 10% |                          |
|             |    |        | Agilità      | 55  |                          |

STATUS

ELEMENTI

|            |          |          |          |       |    |        |
|------------|----------|----------|----------|-------|----|--------|
| Adagio     | • --     | Pietra   | • immune | Acqua | <> | immune |
| Ade        | • immune | Rana     | • immune | Aria  | <> | immune |
| Bozzolo    | • --     | Reflex   | • --     | Fuoco | <> | --     |
| Cecità     | • immune | Rigene   | • --     | Gelo  | <> | --     |
| Confusione | • immune | Sentenza | • --     | Sacro | <> | --     |

|             |          |           |            |        |    |        |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|----|--------|
| Egida       | • --     | Sonno     | • immune   | Terra  | <> | --     |
| Fretta      | • --     | Stop      | • immune   | Tuono  | <> | debole |
| Furia       | • immune | Vecchiaia | • immune   | Veleno | <> | immune |
| Immagine    | • immune | Veleno    | • immune   |        |    |        |
| Levitazione | • immune | Zombie    | • immune   |        |    |        |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |            |        |    |        |
| Mutismo     | • immune | Corazza   | • costante |        |    |        |
| Paralisi    | • immune | Scan      | • immune   |        |    |        |
| Piaga       | • --     |           |            |        |    |        |

#### COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Etere  
10 / 256 • Elisir

#### COSA SI PUÒ OTTENERE

sempre • Materia oscura  
raro • --

#### ABILITÀ

##### 1. Cannone a onde

subito dopo che appare il messaggio 'Fuoco', il Cannone laser 1 accumula energia e scaglia un potente fascio luminoso azzurro. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi, pari alla metà dei loro PV massimi, inoltre infligge lo Status Piaga, che fa perdere costantemente PV a tutti loro con il passare del tempo.

```

      \
    <  LANCIATORE CENTRALE 1  >
      /

```

|        |    |        |              |     |                        |
|--------|----|--------|--------------|-----|------------------------|
| Liv    | >> | 50     | Forza        | 7   | TIPO                   |
| PV     | >> | 10.800 | Magia        | 1   | --                     |
| PM     | >> | 1.000  | Difesa       | 0   |                        |
| -----+ |    |        | Difesa Mg    | 10  | ASPETTO                |
| Esp    | >> | 0      | %Schivata    | 0%  | Ugello centrale grigio |
| Guil   | >> | 0      | %Schivata Mg | 10% |                        |
|        |    |        | Agilità      | 20  |                        |

#### STATUS

|             |          |           |            |
|-------------|----------|-----------|------------|
| Adagio      | • --     | Pietra    | • immune   |
| Ade         | • immune | Rana      | • immune   |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --       |
| Cecità      | • immune | Rigene    | • --       |
| Confusione  | • immune | Sentenza  | • --       |
| Egida       | • --     | Sonno     | • immune   |
| Fretta      | • --     | Stop      | • --       |
| Furia       | • immune | Vecchiaia | • immune   |
| Immagine    | • immune | Veleno    | • immune   |
| Levitazione | • immune | Zombie    | • immune   |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |            |
| Mutismo     | • immune | Corazza   | • costante |
| Paralisi    | • immune | Scan      | • immune   |
| Piaga       | • --     |           |            |

#### ELEMENTI

|        |    |        |
|--------|----|--------|
| Acqua  | <> | immune |
| Aria   | <> | immune |
| Fuoco  | <> | --     |
| Gelo   | <> | --     |
| Sacro  | <> | --     |
| Terra  | <> | --     |
| Tuono  | <> | --     |
| Veleno | <> | immune |

#### COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Etere  
10 / 256 • --

#### COSA SI PUÒ OTTENERE

sempre • Granpozione  
raro • --

#### ABILITÀ

.. Missile speciale

il Lanciatore centrale 1 scaglia un missile. La tecnica causa danni magici pari alla metà dei PV attuali di un personaggio inoltre gli infligge lo Status Vecchiaia, il quale diminuisce gradualmente i suoi parametri fisici.

---

\ /  
< LANCIATORE SUPERIORE 1 >  
/ \

---

|      |    |        |              |     |                         |
|------|----|--------|--------------|-----|-------------------------|
| Liv  | >> | 50     | Forza        | 7   | TIPO                    |
| PV   | >> | 10.800 | Magia        | 1   | --                      |
| PM   | >> | 1.000  | Difesa       | 0   |                         |
| ---- | +  | ----   | Difesa Mg    | 10  | ASPETTO                 |
| Esp  | >> | 0      | %Schivata    | 0%  | Ugello superiore grigio |
| Guil | >> | 0      | %Schivata Mg | 10% |                         |
|      |    |        | Agilità      | 20  |                         |

#### STATUS

Adagio • --  
Ade • immune  
Bozzolo • --  
Cecità • immune  
Confusione • immune  
Egida • --  
Fretta • --  
Furia • immune  
Immagine • immune  
Levitazione • immune  
Mini • immune  
Mutismo • immune  
Paralisi • immune  
Piaga • --

#### ELEMENTI

Pietra • immune  
Rana • immune  
Reflex • --  
Rigene • --  
Sentenza • --  
Sonno • immune  
Stop • --  
Vecchiaia • immune  
Veleno • immune  
Zombie • immune  
~~~~~  
Corazza • costante
Scan • immune

Acqua <> immune
Aria <> immune
Fuoco <> --
Gelo <> --
Sacro <> --
Terra <> --
Tuono <> --
Veleno <> immune

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Etere
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

sempre • Granpozione
raro • --

ABILITÀ

.. Missile speciale

il Lanciatore superiore 1 scaglia un missile. La tecnica causa danni magici pari alla metà dei PV attuali di un personaggio inoltre gli infligge lo Status Vecchiaia, il quale diminuisce gradualmente i suoi parametri fisici.

Il Cannone laser 1 è un grosso mortaio futuristico e su di esso sono montati due Lanciatori, piccoli tubi cilindrici. L'intero scontro è una corsa contro il tempo: l'unico attacco a disposizione del boss è il Cannone a onde, che causa danni a tutti i personaggi, pari alla metà dei loro PV massimi, ed infligge lo Status Piaga. Il Cannone laser 1 tuttavia, prima di poter eseguire questa tecnica, svolge una sorta di conto alla rovescia, scandito da una serie di messaggi che compaiono a video:

```
6 --> 'Cannone a onde: Attivo'  
5 --> 'Luminosità mirino laser: 20'  
4 --> 'Sicura: Disattivata'  
3 --> 'Pressione canna in aumento'  
2 --> 'Protezioni ignifughe: Attivate'  
1 --> 'Livello celle energetiche: 128%'  
0 --> 'Fuoco'
```

Nel frattempo i due Lanciatori vi colpiranno con i Missili speciali, ognuno dei

quali dimezzerà i PV di un personaggio. All'inizio dello scontro, usate subito la magia blu Morte Liv.5 per distruggere all'istante la coppia di Lanciatori e preparatevi ad attaccare il boss. Contro quest'ultimo dovrete usare:

- .l'invocazione Ramuh
- .la magia nera Tuona
- .la magilama Tuona
- .il Testo di tuono

Se avete la possibilità, infliggete lo Status Adagio al Cannone laser 1 e colpitelo con la magia blu Senza guardia, in modo tale da rallentarlo e renderlo più vulnerabile a vostri attacchi. Poichè è inevitabile subire il Cannone a onde più di una volta, quando ciò avviene, ricordatevi di curare subito tutto il gruppo oppure non sopravviverete all'assalto successivo. Al termine della battaglia riceverete due GRANPOZIONI ed una MATERIA OSCURA.

Infine entrate nell'apertura generata dalla distruzione del Cannone laser 1 per accedere nella città volante. Qui [RR.aB - Approdo] attraversate la passerella sulla sinistra e più avanti [RR.aC - Primo livello] seguite il percorso obbligato per raggiungere l'uscita.

```

      _____
      #04.#
      #-----#
      ### #####
      ### #####
      ### #####
      # #####
      # .....
      ### #####
      ### ##### : ###
      ### ##### : ###
      ##### a ##### : #
      ##### ### ....: #
      ##### : #####
      ##### ...: ###
      #####05.#####
  
```

LEGENDA [RR.aD - Secondo livello /A]

- a. Armatura d'oro
- .. passaggio segreto
- 04 ingresso
- 05 uscita

Nella stanza successiva [RR.aD - Secondo livello /A] dovrete attraversare le mattonelle sospese sulla destra: nella località sono presenti diversi passaggi segreti realizzati in questo modo perciò, in caso di difficoltà, inserite un Ladro nel gruppo, per visualizzare chiaramente il sentiero. Una volta fatto, avanzate in direzione sud ovest, tramite un secondo passaggio segreto, e sulla sinistra troverete il baule dell'ARMATURA D'ORO {a}; infine uscite dal basso. Adesso dovrete muovervi più volte attraverso tre stanze [RR.aE - Terzo livello, RR.aG - Quarto livello e RR.aH - Quinto livello] collegate l'una all'altra tramite numerosi accessi.

```

      #####
      # # #
      # # _____
      ##### # #09.#####06.#####
      # # #-----#
      # # # #####
      ##### #
      ##### #
  
```

```

##### : # # #
##### : ##### #
##### : # ##### b # #
##### : # # a ##### # #
##### : # : ##### #
##### : # : # # ##### #
##### : # :... # #####05.##### #
##### : ##### : # : # ##### # #
##### : # # : # : # ### ### # #
##### # # # # # # ### ###
##### # # # # # # # ##
##### # # # # # ##### ##
##### # # # # # #####_###
##### # ... #####07.###
# ##### : #####_###
# # : #####
##### # : #
# # #
# # #
#####

```

LEGENDA [RR.aE - Terzo livello]

a.	Elisir	06	uscita
b.	Coda di fenice	07	uscita
..	passaggio segreto	09	uscita
	05		ingresso

•• [RR.aE - Terzo livello]

All'interno di questa prima camera procedete verso sud, attraverso il passaggio segreto, e più avanti muovetevi lungo il secondo sentiero da destra per raggiungere lo scrigno dell'ELISIR {a}; tornate indietro ed ora attraversate il passaggio segreto del primo sentiero da sinistra. In seguito andate in direzione est e, giunti al bivio, ignorate le due uscite superiori e più avanti potrete recuperare una CODA DI FENICE {b} dal baule. Uscendo dalle scale alla sinistra di questo forziere troverete un Punto di Salvataggio [RR.aF - Secondo livello /B]; procedete poi attraverso il sentiero ad est del baule.

•• [RR.aG - Quarto livello]

Seguite il percorso obbligato verso il basso per raggiungere la zona più orientale della camera precedente.

•• [RR.aE - Terzo livello]

Procedete in direzione nord est, superate il piccolo passaggio segreto ed alla fine del sentiero raggiungerete il baule che contiene lo SCUDO D'ORO. Ora fate la strada al contrario per tornare al forziere della Coda di fenice e da qui uscite dalle scale di sinistra, tra le due presenti in alto.

•• [RR.aG - Quarto livello]

Seguite il percorso obbligato verso destra per raggiungere la zona più a nord della camera precedente.

•• [RR.aE - Terzo livello]

Attraversate il piccolo sentiero ed uscite dalle scale a sinistra.

•• [RR.aG - Quarto livello]

Camminate verso il basso per raggiungere l'uscita.

•• [RR.aH - Quinto livello]

Seguite il percorso obbligato verso sud est ed uscite dalle scale.

•• [RR.aG - Quarto livello]

Qui andate in direzione nord, aprite lo scrigno per trovare una GRANPOZIONE ed uscite da destra.

•• [RR.aH - Quinto livello]

Seguite il percorso obbligato verso sud ed uscite dalle scale.

•• [RR.aG - Quarto livello]

Adesso vi ritroverete nella zona più orientale di questa camera, dove sono situati diversi bauli. Qui tuttavia sono nascoste anche due buche che vi farebbero tornare nella sala precedente [RR.aH - Quinto livello]. Per evitare di precipitare in esse, inserite un Geomante nel gruppo oppure, una volta entrati, muovetevi in senso orario, in maniera radente alle pareti e potrete recuperare 5.000 GUIL, uno SHURIKEN, una SPADA ANTICA, una LAMA LUNARE ed un BRACCIALE DELLA FORZA.

Dopo aver raccolto tutti gli Oggetti, ripercorrete gli stessi passi appena compiuti e fate la strada al contrario per tornare al baule della Granpozione. Da qui, attraversate la porta a sud, procedete verso il basso ed uscite dalle scale.

•• [RR.aH - Quinto livello]

Seguite il percorso obbligato verso sinistra ed uscite dalle scale.

•• [RR.aG - Quarto livello]

Al suo interno dovreste avanzate in senso orario: evitate subito la buca, muovendovi in maniera radente alla parete occidentale, poi continuate lungo il percorso, sino a raggiungere l'uscita.

•• [RR.aH - Quinto livello]

Da qui, uscendo da sud est arriverete ad un Punto di Salvataggio. Superate la porta sulla sinistra ed attraversate la rampa di scale situata a nord.

•• [RR.aG - Quarto livello]

Muovetevi in senso orario e, dopo aver superato la porta, avanzate verso sud, in maniera radente alla parete orientale, sino ad uscire.

•• [RR.aH - Quinto livello]

Procedete verso sud, superando il passaggio segreto, e nei due bauli troverete una VILLETTA ed un ETERE. Tornate nella stanza precedente.

•• [RR.aG - Quarto livello]

Raggiungete la zona più a sud di questa sezione, dove è presente un pulsante sulla parete: premetelo per generare una nuova apertura, da cui ora potrete uscire.

•• [RR.aH - Quinto livello]

Prima di procedere, assicuratevi di equipaggiare le abilità !Bianca (almeno per due personaggi), !Blu e !Tira, poichè saranno molto utili nella battaglia successiva. Andate verso l'alto per incontrare il Re di Tycoon, il quale vi chiederà aiuto per eliminare il terribile mostro che blocca il passaggio.

```
      \_____/
      < ARCHEOAEVIS 1 >
      /_____\
```

Liv	>>	21	Forza	39	TIPO
PV	>>	1.600	Magia	1	--
PM	>>	2.000	Difesa	30	
-----+-----			Difesa Mg	6	ASPETTO

Esp	>>	0	%Schivata	10%	Serpente alato verde
Guil	>>	0	%Schivata Mg	0%	
			Agilità	30	

STATUS

Adagio	• --
Ade	• immune
Bozzolo	• --
Cecità	• --
Confusione	• immune
Egida	• --
Fretta	• --
Furia	• immune
Immagine	• immune
Levitazione	• costante
Mini	• immune
Mutismo	• immune
Paralisi	• immune
Piaga	• --

Pietra	• immune
Rana	• immune
Reflex	• --
Rigene	• --
Sentenza	• --
Sonno	• immune
Stop	• immune
Vecchiaia	• immune
Veleno	• immune
Zombie	• --
~~~~~	
Corazza	• costante
Scan	• immune

ELEMENTI

Acqua	<>	--
Aria	<>	debole
Fuoco	<>	--
Gelo	<>	--
Sacro	<>	--
Terra	<>	immune
Tuono	<>	--
Veleno	<>	--

COSA SI PUÒ RUBARE

--

COSA SI PUÒ OTTENERE

sempre • Infuso di Golia  
raro • --

ABILITÀ

1. Ala sospiro

l'Archeoaevis 1 scaglia frontalmente un vortice d'aria. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Aria pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

2. Piaga

l'Archeoaevis 1 causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo.

.. Attacco fisico

l'Archeoaevis 1 causa danni fisici ad un personaggio.

---

	\	/
	<	>
	ARCHEOAEVIS 2	
	/	\

---

Liv	>>	19	Forza	39	TIPO
PV	>>	1.600	Magia	1	--
PM	>>	2.000	Difesa	24	
----			Difesa Mg	12	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	10%	Serpente alato verde
Guil	>>	0	%Schivata Mg	0%	
			Agilità	30	

STATUS

Adagio	• --
Ade	• immune
Bozzolo	• --
Cecità	• --
Confusione	• immune
Egida	• --
Fretta	• --
Furia	• immune

Pietra	• immune
Rana	• immune
Reflex	• --
Rigene	• --
Sentenza	• --
Sonno	• immune
Stop	• immune
Vecchiaia	• immune

ELEMENTI

Acqua	<>	--
Aria	<>	--
Fuoco	<>	--
Gelo	<>	assorbe
Sacro	<>	--
Terra	<>	immune
Tuono	<>	--
Veleno	<>	--

Immagine	• immune	Veleno	• immune
Levitazione	• costante	Zombie	• --
Mini	• immune	~~~~~	
Mutismo	• immune	Corazza	• --
Paralisi	• immune	Scan	• immune
Piaga	• --		

COSA SI PUÒ RUBARE  
--

COSA SI PUÒ OTTENERE  
sempre • Infuso di forza  
raro • --

ABILITÀ

1. Attacco d'ala

l'Archeoaevis 2 causa danni fisici ad un personaggio e gli infligge anche lo Status Veleno, il quale gli fa perdere 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari.

2. Gelata

l'Archeoaevis 2 genera una serie di colonne rotanti di fiamme grigie. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

l'Archeoaevis 2 causa danni fisici ad un personaggio.

---

\                                  /  
<    ARCHEOAEVIS 3            >  
/                                  \

---

Liv	>>	23	Forza	39	TIPO
PV	>>	1.600	Magia	1	--
PM	>>	2.000	Difesa	18	
-----+-----			Difesa Mg	18	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	10%	Serpente alato verde
Guil	>>	0	%Schivata Mg	0%	
			Agilità	30	

STATUS

Adagio	• --
Ade	• immune
Bozzolo	• --
Cecità	• --
Confusione	• immune
Egida	• --
Fretta	• --
Furia	• immune
Immagine	• immune
Levitazione	• costante
Mini	• immune
Mutismo	• immune
Paralisi	• immune
Piaga	• --

ELEMENTI

Pietra	• immune	Acqua	<>	--
Rana	• immune	Aria	<>	--
Reflex	• --	Fuoco	<>	assorbe
Rigene	• --	Gelo	<>	--
Sentenza	• --	Sacro	<>	--
Sonno	• immune	Terra	<>	immune
Stop	• immune	Tuono	<>	--
Vecchiaia	• immune	Veleno	<>	--
Veleno	• immune			
Zombie	• --			
~~~~~				
Corazza	• costante			
Scan	• immune			

COSA SI PUÒ RUBARE
--

COSA SI PUÒ OTTENERE
sempre • Infuso rapido
raro • --

ABILITÀ

1. Coda

l'Archeoaevis 3 causa danni fisici ed infligge lo Status Cecità, il quale aumenta le probabilità che i successivi attacchi fisici di un personaggio manchino il bersaglio.

2. Vampa

l'Archeoaevis 3 genera una colonna fiammeggiante. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Fuoco pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

.. Attacco fisico

l'Archeoaevis 3 causa danni fisici ad un personaggio.

	\		/
	<	ARCHEOAEVIS 4	>
	/		\

Liv	>>	24	Forza	39	TIPO
PV	>>	1.600	Magia	1	--
PM	>>	2.000	Difesa	12	
-----+			Difesa Mg	24	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	10%	Serpente alato verde
Guil	>>	0	%Schivata Mg	0%	
			Agilità	30	

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• immune	Acqua	<>	--
Ade	• immune	Rana	• immune	Aria	<>	--
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<>	--
Cecità	• --	Rigene	• --	Gelo	<>	--
Confusione	• immune	Sentenza	• --	Sacro	<>	--
Egida	• --	Sonno	• immune	Terra	<>	immune
Fretta	• --	Stop	• immune	Tuono	<>	assorbe
Furia	• immune	Vecchiaia	• immune	Veleno	<>	--
Immagine	• immune	Veleno	• immune			
Levitazione	• costante	Zombie	• --			
Mini	• immune	~~~~~				
Mutismo	• immune	Corazza	• --			
Paralisi	• immune	Scan	• immune			
Piaga	• --					

COSA SI PUÒ RUBARE

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

sempre • Infuso di difesa
raro • --

ABILITÀ

1. Artiglio

l'Archeoaevis 4 causa danni fisici ad un personaggio e gli infligge anche lo Status Paralisi, il quale gli impedisce per diversi secondi di svolgere qualsiasi azione.

2. Fulmine

l'Archeoaevis 4 richiama un fulmine dal cielo. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Tuono pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

infligge lo Status Paralisi, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

6. Vampa

l'Archeoaevis 5 genera una colonna fiammeggiante. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Fuoco pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

7. Zanna

l'Archeoaevis 5 causa danni fisici ed infligge lo Status Confusione, il quale obbliga un personaggio ad attaccare i suoi alleati oppure a curare i nemici.

.. Attacco fisico

l'Archeoaevis 5 causa danni fisici ad un personaggio.

L'Archeoaevis è un grosso serpente alato verde. Per quanto sullo schermo il nemico sia uno solo, all'atto pratico dovrete eliminare cinque esemplari distinti, che hanno parametri piuttosto simili ma affinità elementali molto diverse tra di loro. La battaglia si può dividere in due parti: la fase iniziale, contro i primi quattro boss, e quella finale, contro l'ultima forma, che è la più potente.

... FASE INIZIALE ...

In questa parte dello scontro, non vi accorgete di quando riuscirete ad eliminare un boss, poichè sullo schermo non apparirà alcun messaggio o effetto visivo che evidenzierà la comparsa dell'esemplare successivo: ogni nemico successivo possiederà una Difesa inferiore ma una Difesa Magica superiore, rispetto all'Archeoaevis precedente.

L'unico modo che avrete per riconoscere il nuovo nemico è quello di utilizzare su di lui la magia bianca Scan oppure di leggere il nome dei suoi attacchi. Per quanto riguarda le tecniche offensive, ognuno dei quattro Archeoaevis possiede:

- il semplice attacco fisico
- un attacco fisico speciale che causa anche uno status negativo
- un attacco magico elementale che in genere causa a tutti i personaggi danni pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

ARCHEOAEVIS	.1	.2	.3	.4
Attacco speciale	--> Piaga	Attacco d'ala	Coda	Artiglio
Status negativo	--> Piaga	Veleno	Cecità	Paralisi
Attacco elementale	--> Ala sospiro	Gelata	Vampa	Fulmine
Elemento	--> Aria	Gelo	Fuoco	Tuono

Il metodo migliore per eliminare questi quattro esemplari consiste nel tirare contro di loro gli Shuriken oppure i Testi d'acqua: i primi possiedono una notevole potenza offensiva mentre i secondi sono di Elemento Acqua, al quale nessun Archeoaevis risulta immune, nè è in grado di assorbire. In alternativa, usate di continuo la magia blu 1.000 aghi per infliggere con ogni assalto 1.000 PV di danno. Dopo aver sconfitto l'Archeoaevis 4, il boss sembrerà essere stato eliminato definitivamente per poi ricomparire ancora una volta.

... FASE FINALE ...

L'ultima forma dell'Archeoaevis è la più potente di tutte: possiede una quantità maggiore di PV, è immune a quasi tutti gli Elementi e, oltre alle sue tecniche personali, può eseguire gli attacchi elementali degli altri quattro

Archeoaevis.

Durante questa parte dello scontro, per quanto riguarda la fase difensiva, mantenete sempre alti i PV del gruppo con la Magia Bianca, poichè il nemico è in grado di causarvi facilmente lo Status Critico, e continuate l'assalto con gli Shuriken, i Testi d'acqua ed i 1.000 aghi. Nel caso in cui la possediate, la magia blu Morte Liv.5 è in grado di eliminare all'istante l'Archeoaevis 5. Al termine della battaglia riceverete un INFUSO EROICO.

|| Il Re di Tycoon si congratula con gli eroi, in modo piuttosto sospetto,
|| tra lo stupore dei personaggi.

Prima di entrare nella camera finale [RR.aI - Cristallo di Terra] rimuovete l'equipaggiamento di Galuf.

|| Il vecchietto intuisce che il Re di Tycoon è sotto il controllo di qualcuno
|| e, assieme a Bartz vorrebbe intervenire ma i due uomini vengono fermati
|| dalle figlie del sovrano. Il padre di Faris e Lenna è intenzionato ad
|| eliminare tutti gli eroi quando all'improvviso precipita un altro meteorite
|| sul pianeta. Le mura della stanza vengono distrutte da un'esplosione, da cui
|| compare Krile, la nipote di Galuf.

||
|| La ragazzina neutralizza il malvagio sovrano e corre ad abbracciare suo
|| nonno, mentre Faris e Lenna prestano i primi soccorsi al Re di Tycoon.
|| Quest'ultimo, una volta ripresi i sensi, è finalmente libero dal controllo
|| mentale ed è felice di rivedere le sue figlie, specialmente Faris che
|| credeva perduta.

||
|| Questi momenti di gioia vengono interrotti dalla distruzione del Cristallo
|| della Terra. Ora che anche l'ultima gemma è andata in frantumi, il sigillo
|| che imprigionava Exdeath si è sciolto ed il malvagio stregone compare
|| davanti agli eroi: il suo scopo è ancora quello di distruggere il mondo da
|| cui proviene Galuf. Sfruttando il suo potere oscuro, Exdeath contamina i
|| frammenti della gemma mistica, li usa per neutralizzare i personaggi e poi
|| dileguarsi.

||
|| Il Re di Tycoon, per permettere agli eroi di continuare nella loro missione,
|| sacrifica la sua vita per purificare i frammenti del Cristallo e spira tra
|| le braccia delle sue figlie. I resti della gemma mistica vengono assorbiti
|| dal gruppo, ottenendo così il potere di alcuni guerrieri leggendari.

||
|| La distruzione del Cristallo della Terra ha interrotto il funzionamento dei
|| motori che tenevano sospese le Rovine di Ronka, le quali iniziano subito a
|| precipitare. Il gruppo, assieme a Krile, riesce a stento a ritornare
|| all'aeronave ed a decollare prima che sia troppo tardi.

||
|| A bordo del velivolo, Galuf si assume le colpe di quanto accaduto: è stato
|| lui, assieme ai suoi vecchi compagni di avventura, a sigillare Exdeath su
|| questo mondo, causando alla fine la perdita di tutte le gemme mistiche.

||
|| Più tardi, presso il meteorite usato da Krile, il vecchietto e la nipote si
|| apprestano a ripartire per il loro mondo, congedandosi dagli altri eroi.
|| Bartz, Faris e Lenna vorrebbero accompagnarli ma Galuf si oppone fermamente:
|| se venissero pure loro, poi non potrebbero più tornare a casa. E così,
|| alla fine, Galuf e Krile iniziano il loro viaggio.

||
|| Una volta rimasti da soli, Bartz, Faris e Lenna decidono di recarsi comunque
|| sul mondo di Galuf, per non abbandonarlo nella guerra contro Exdeath.
|| Tuttavia i meteoriti non hanno abbastanza energia per essere utilizzati di

|| nuovo: forse Cid conosce un modo per risolvere questo problema.

Adesso vi ritroverete sulla Mappa del mondo, nella zona dove sorgeva Gohn, e potrete svolgere anche i lavori ALCHEMISTA, BALLERINO, DRAGONE e SAMURAI.

ALCHIMISTA						
ABILITÀ				PARAMETRI		
Liv 1	15 PAB	Farmacologia		Forza	26 [#####]	
Liv 2	30 PAB	!Mescola		Agilità	27 [#####]	
Liv 3	45 PAB	!Bevi		Resistenza	30 [#####]	
Liv 4	135 PAB	!Recupera		Magia	20 [###]	
Liv 5	405 PAB	!Risveglia				

BALLERINO						
ABILITÀ				PARAMETRI		
Liv 1	25 PAB	!Flirt		Forza	29 [#####]	
Liv 2	50 PAB	!Danza		Agilità	29 [#####]	
Liv 3	325 PAB	Usa fiocchi		Resistenza	14 [###]	
				Magia	19 [###]	

DRAGONE						
ABILITÀ				PARAMETRI		
Liv 1	50 PAB	!Salto		Forza	42 [#####]	
Liv 2	150 PAB	!Drakonen		Agilità	29 [#####]	
Liv 3	400 PAB	Usa lance		Resistenza	39 [#####]	
				Magia	12 [##]	

SAMURAI						
ABILITÀ				PARAMETRI		
Liv 1	10 PAB	!Mineuchi		Forza	43 [#####]	
Liv 2	30 PAB	!Zeninage		Agilità	26 [#####]	
Liv 3	60 PAB	Shiradori		Resistenza	43 [#####]	
Liv 4	180 PAB	Usa katana		Magia	12 [##]	
Liv 5	540 PAB	!Iainuki				

Tornate al Castello Tycoon.

=====
-- Capitolo 32 --
METEORITI >> La strada per un altro mondo [07C32]
===== Mondo 1 =====

:-----:
| CASTELLO TYCOON |
-:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:-
Ora che il Re di Tycoon ha perso la vita, ritornate al Castello Tycoon e nella prima stanza interna [CY.aB - Piano terra /A] vi verrà subito incontro il

Cancelliere, chiedendovi di riposare presso la reggia: rispondete 'Si'.

|| Durante la notte, Lenna ripensa alla scomparsa del padre mentre Faris prova
|| a ricordare cosa successe molti anni prima.

|| Flashback. Nel giorno in cui avrebbe dovuto salire in groppa ad Hiryu per la
|| prima volta, la piccola Faris ha paura di farlo. Per tranquillizzare la
|| figlia, il Re di Tycoon le promette che troverà il medico migliore del mondo
|| per curare la regina ammalata: soltanto quando il padre si allontana a bordo
|| del dragone, la bambina ritrova la voglia di volare.

Al termine del filmato, tornate alla Catapulta.

:-----:
| CATAPULTA |

--: --: --: --: --: --: --: --: --: :-----: :- --: --: --: --: --: --: --: --:
Recatevi nella stanza con i letti e qui [CA.aE - Zona abitata /B] esaminate il foglio presente sul tavolo, nella parte destra della sala: Cid è andato a riportare l'Adamantite in eccesso nel suo posto di origine. Uscite dalla località e raggiungete il Meteorite di Tycoon.

:-----:
| METEORITE DI TYCOON |

--: --: --: --: --: --: --: --: --: :-----: --: --: --: --: --: --: --: --:
Giunti nella località [MT.aA - Cratere] recatevi al meteorite e troverete il chocobo nero. Entrate poi nel meteorite [MT.aB - Interno].

|| Gli eroi trovano Cid e Mid nei pressi del teletrasporto usato da Galuf per
|| venire nel loro mondo. I due studiosi avevano riportato l'Adamantite al suo
|| posto ma essa ha iniziato ad emettere onde di energia molto potenti:
|| posizionandola sul teletrasporto, sembra che il meteorite stia assorbendo
|| tale energia. Questo pezzo di Adamantite tuttavia non è sufficiente per
|| eseguire il viaggio ma, combinando il potere dei quattro meteoriti, la cosa
|| sarebbe possibile. Cid e Mid decidono allora di recarsi alla roccia
|| successiva.

Adesso dovrete esplorare i tre meteoriti rimanenti (Gohn, Karnak e Walz) in un ordine qualsiasi: indipendentemente da quello visitato, troverete sempre i due studiosi al suo ingresso, pronti a riattivarlo, ed un boss diverso che dovrete affrontare. Uscite da qui e recatevi al Meteorite di Walz.

:-----:
| METEORITE DI WALZ |

--: --: --: --: --: --: --: --: --: :-----: --: --: --: --: --: --: --: --:

\ Nemici \

n°	NOME	PV	DEBOLEZZE
263 B	Purobolos 1	1.500	..

\ Abilità \

magia blu Autodistruzione (Purobolos)

\ Abilità \

magia blu Idrorespiro (Manticora 1)

Una volta giunti nella località [MG.aA - Cratere] parlate con i due studiosi e poi entrate nel meteorite. Seguite il percorso [MG.aB - Sentiero] e più avanti [MG.aC - Interno] troverete Cid e Mid imprigionati da una creatura malvagia.

MANTICORA 1

3.300 PV

```

| 1. Attacco critico
|   la Manticora 1 causa danni fisici doppi ad un personaggio.
|
| 2. Gelata
|   la Manticora 1 genera una serie di colonne rotanti di fiamme grigie.
|   La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo a tutti i
|   personaggi ed infligge anche lo Status Piaga, il quale fa perdere
|   loro costantemente PV con il passare del tempo.
|
| 3. Idrorespiro      < Magia Blu >
|   la Manticora 1 genera una serie di bolle di sapone. La tecnica
|   causa danni magici non elementali a tutti i personaggi.
|
| .. Attacco fisico
|   la Manticora 1 causa danni fisici ad un personaggio.
|
| La Manticora 1 è una chimera grigia, non possiede caratteristiche
| particolari ed è piuttosto semplice da eliminare. Pur essendo un boss,
| la Manticora 1 non gode dello Status Corazza quindi potrete infliggerle
| facilmente sia lo Status Critico, con la magia blu Artiglio letale,
| sia dimezzarle ogni volta i PV tramite la magia temporale Antima.
| Una volta indebolito il nemico a sufficienza, eseguite i semplici
| attacchi fisici per sconfiggerlo. Al termine dello scontro riceverete
| una CODA DI FENICE.

```

Prima di raggiungere l'ultimo meteorite, è bene che doniate a tutto il gruppo lo Status Levitazione. Per fare questo, il metodo più semplice consiste nel:

- curare prima tutti i personaggi
- far equipaggiare ad un personaggio il comando !Controlla
- recarsi presso la prima sala del Monte Nord [MN.aA - Entrata] e girovagare fino a quando non incontrerete un Gaeligatto 1.
- durante lo scontro con tale nemico, usare su di lui l'abilità !Controlla e fargli eseguire la magia bianca Levitazione su tutto il gruppo.
- eliminare il Gaeligatto 1.

Dopo aver compiuto queste azioni, recatevi al Meteorite di Karnak.

```

:-----:
| METEORITE DI KARNAK |

```

\ Nemici \

n°	NOME	PV	DEBOLEZZE
-----+-----+-----+-----			

\ Abilità \

invocazione Titano

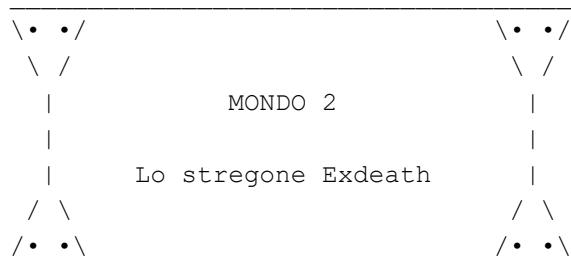
Giunti a destinazione [MK.aA - Cratere] parlate con i due studiosi e poi entrate nel meteorite. Seguite il percorso [MK.aB - Sentiero] e più avanti [MK.aC - Interno] avvicinatevi al teletrasporto per affrontare il boss.

TITANO	2.500 PV
1. Attacco critico	
il Titano causa danni fisici doppi ad un personaggio.	
2. Scuotiterra	
il Titano genera un'onda sismica. La tecnica causa notevoli danni	
fisici di Elemento Terra a tutti i personaggi. Il nemico esegue	
questa tecnica anche come ultimo attacco prima di svanire.	
.. Attacco fisico	
il Titano causa danni fisici ad un personaggio.	
Il Titano è un gigante muscoloso. La tecnica più pericolosa del nemico	
è lo Scuotiterra, che colpirà tutti i vostri personaggi: grazie allo	
Status Levitazione, esso andrà sempre a vuoto e dovrete preoccuparvi	
solamente degli attacchi fisici del Titano. In fase offensiva invece	
eseguite le tecniche più potenti che possedete per eliminarlo nel giro	
di pochi turni. Al termine della battaglia riceverete l'invocazione	
TITANO.	

Dopo aver riattivato tutti e quattro i meteoriti, Cid e Mid vi mostreranno sul

Mappamondo il punto in cui si incrociano i flussi di energia: la penisola a forma di croce, situata ad est del Covo dei Pirati. Una volta là, noterete un vortice azzurro sul terreno: entrandovi, non potrete più tornare indietro perciò, prima di proseguire con l'avventura, assicuratevi di aver comprato tutti gli Oggetti necessari e di aver imparato tutte le varie tecniche presenti in questo Mondo.

|| Bartz, Faris e Lenna raggiungono il vortice che conduce al mondo di Galuf.
 || Pur sapendo che probabilmente non potranno più tornare indietro, i tre eroi
 || si lanciano nel gorgo e, come scintille, vengono trasportati altrove.



\ Nemici \

n°	NOME	PV	DEBOLEZZE
070	• Pao	500	..
266	• Rapitore Viola	1.500	..

\ Oggetti \

x1. Etere

=====
=====
|| Al loro risveglio, Bartz, Faris e Lenna si trovano su una piccola isola:
|| il vortice ha funzionato e sono riusciti a raggiungere il mondo di Galuf.

Su questa isoletta affronterete solamente un nemico chiamato Pao: questi è molto semplice da eliminare e, ogni volta che lo sconfiggerete, otterrete una Tenda. Fate svolgere a Bartz il lavoro Monaco e poi usate una Tenda per proseguire nella trama.

|| Durante la notte, Faris chiede alla sorella come mai sul Monte Nord abbia
|| rischiato la vita per salvare Hiryu e Lenna le risponde che l'ha fatto
|| perchè il drago volante in qualche modo le ricorda la madre scomparsa.
|| Improvvisamente le ragazze vengono rapite da un mostro, mentre un'altra
|| creatura attacca Bartz.

Ora dovrete affrontare un Rapitore Viola: potrete anche perdere questo scontro ma così facendo non riceverete nè i dati per il Bestiario, nè l'ETERE alla fine dello scontro. Il nemico non è particolarmente pericoloso ma la sua tecnica Uragano vi causerà Status Critico, perciò siate rapidi nello sconfiggerlo con gli attacchi fisici del Monaco. La sequenza successiva cambierà a seconda dell'esito dello scontro:

Perdendo --> Bartz viene rapito dalla creatura

Vincendo --> Bartz viene narcotizzato dal gas contenuto in un baule

=====
-- Capitolo 34 --

CASTELLO EXDEATH >> Missione di salvataggio

[@7C34]

=====
Mondo 2 =====

\ Nemici \

n°	NOME	PV	DEBOLEZZE
071	• Tarantola	200	Gelo
072	• Orso grigio	380	.. (a)
267 B	Gilgamesh Umano 1	11.500	..

NOTE

a. la Lancia si può ottenere solamente rubandola all'Orso grigio.

\ Oggetti \

```

=====
|| Gli eroi si risvegliano nelle celle del Castello Exdeath e davanti a loro
|| giunge il malvagio stregone. L'oscuro sovrano viene informato che Galuf ed i
|| suoi alleati hanno raggiunto il vicino Ponte magno e quindi Exdeath intende
|| sfruttare Bartz e gli altri per i suoi scopi.
||
|| Sul Ponte magno, il malvagio stregone fa proiettare le immagini degli eroi
|| imprigionati, in modo tale che siano visibili a Galuf ed a Krile, i quali
|| sono capo del loro esercito. Exdeath pone subito le sue condizioni: se i
|| soldati di Galuf continueranno ad avanzare, Bartz e gli altri moriranno.
|| Il vecchietto non può fare altro che sottostare al ricatto e ritira le sue
|| truppe.
||
|| Al Castello Exdeath, l'oscuro sovrano ordina a Gilgamesh, il suo sottoposto,
|| di sorvegliare i prigionieri mentre Galuf intanto escogita un modo per
|| intrufolarsi nella reggia dello stregone e liberare i suoi amici. Volando a
|| bordo del suo drago, il vecchietto raggiunge la meta e recupera subito
|| l'equipaggiamento degli eroi.

```

Vi ritroverete nella prima sala del Castello Exdeath [CE.aA - Piano terra /A] dove non troverete nemici e nel gruppo sarà presente solo Galuf. Uscendo dal portone a nord, arriverete ad un Punto di Salvataggio [CE.aB - Piano terra /B] mentre le due uscite inferiori sono per ora bloccate. Raggiungete la zona più occidentale della camera e scendete tramite le scale.

Successivamente [CE.aD - 1S] seguite il percorso obbligato e più avanti [CE.aE - 2S] affronterete i primi nemici, i quali sono molto semplici da eliminare. Uscite da nord ovest e nella camera accanto [CE.aF - 3S] troverete gli eroi imprigionati: raggiungete la loro cella per affrontare il boss.

```

      \ _____ /
      <  GILGAMESH UMANO 1  >
      / _____ \

```

```

Liv  >> 26          Forza          40          TIPO
PV   >> 11.500      Magia           0          Umanoide
PM   >> 2.000       Difesa           0
-----+-----    Difesa Mg        0          ASPETTO
Esp  >> 0           %Schivata       0%        Cavaliere antico
Guil >> 0           %Schivata Mg    0%
                          Agilità          25

```

STATUS		ELEMENTI
Adagio	• --	Pietra • immune Acqua <> --
Ade	• --	Rana • immune Aria <> --
Bozzolo	• --	Reflex • -- Fuoco <> --
Cecità	• --	Rigene • -- Gelo <> --
Confusione	• immune	Sentenza • -- Sacro <> --
Egida	• --	Sonno • immune Terra <> --
Fretta	• --	Stop • -- Tuono <> --
Furia	• --	Vecchiaia • -- Veleno <> --
Immagine	• --	Veleno • immune
Levitazione	• --	Zombie • --
Mini	• --	~~~~~
Mutismo	• --	Corazza • --
Paralisi	• immune	Scan • immune

Piaga • --

COSA SI PUÒ RUBARE

--

COSA SI PUÒ OTTENERE

sempre • Elisir

raro • --

ABILITÀ

1. Attacco critico

Gilgamesh Umano 1 causa danni fisici doppi ad un personaggio.

2. Fuga

solo quando possiede meno di 10.000 PV, nel caso in cui subisca danni, Gilgamesh Umano 1 fugge dalla battaglia.

.. Attacco fisico

Gilgamesh Umano 1 causa danni fisici ad un personaggio.

Gilgamesh è uno dei sottoposti di Exdeath. In questo scontro, il boss si limiterà ad usare semplici attacchi fisici ed il vostro scopo sarà quello di causargli 1.500 PV di danno: al di sopra di questo limite, Gilgamesh fuggirà dalla battaglia, perciò è sufficiente colpirlo con le tecniche più potenti a vostra disposizione per terminare la battaglia nel giro di pochi turni.

Nel caso in cui vogliate sconfiggerlo, usate la magia blu Artiglio letale per infliggergli Status Critico e poi eseguite subito dopo un attacco fisico. Vincendo lo scontro riceverete un ELISIR.

|| Galuf libera i suoi compagni dalla cella ed il gruppo finalmente si
|| riunisce.

Tornate indietro di due camere e qui [CE.aD - 1S] il gruppo si metterà a strisciare automaticamente per non farsi scoprire dai mostri. Raggiungete la stanza superiore [CE.aA - Piano terra /A] ed uscite dal portone a sud per ritrovarvi sulla Mappa del mondo.

:-----:
| AREA TRA IL CASTELLO EXDEATH ED IL PONTE MAGNO |

--:--:--:--:-----:--:--:--:

\ Nemici \

n°	NOME	PV	DEBOLEZZE
073	• Manta cornuta	600	Tuono
074	• Treant	700	Fuoco
075	• Strapparer	600	Tuono

\ Abilità \

magia blu Artiglio letale •• (Strapparer, Treant)
magia blu Favilla oscura (Strapparer)
magia blu Trasfusione (Manta cornuta)

In questa vasta zona del continente potrete affrontare solo tre nemici.
 Dopo averli aggiunti al Bestiario, muovetevi in direzione ovest, sino ad
 arrivare all'inizio di un lungo ponte.

=====
 -- Capitolo 35 --

PONTE MAGNO >> Una dura battaglia

[@7C35]

=====
 Mondo 2 =====

\ Nemici \

n°	NOME	PV	DEBOLEZZE
076 •	Merrow	400	Tuono
077 •	Felino volante	300	..
078 •	Piccolo carro	480	Tuono
079 •	Neo Garula	980	..
268 B	Gilgamesh Umano 2	6.500	..

\ Abilità \

magia blu Aerora (Gilgamesh Umano 2)
 magia blu Pugno goblin (Gilgamesh Umano 2)

IMPORTANTE

questa è l'unica occasione per esplorare il Ponte magno perciò assicuratevi
 di aver affrontato tutti i nemici prima di completarlo.

=====
 =====
 Giunti nella località [PM.aA - Ingresso] entrate nell'edificio e superate la
 prima sala [PM.aB - Sala di controllo /A]. Tornati all'esterno [PM.aC - Zona
 inferiore] man mano che avanzerete verso l'alto, dovrete affrontare alcuni
 scontri: i nemici presenti sul Ponte magno non hanno alcuna caratteristica
 particolare e possono essere eliminati facilmente usando i semplici attacchi
 fisici. Prima di entrare nell'edificio superiore, assicuratevi che i personaggi
 equipaggino le abilità !Bianca, !Blu e !Tempo. Tornati al coperto [PM.aD - Sala
 di controllo /B] affronterete di nuovo Gilgamesh.

\ _____ /
 < GILGAMESH UMANO 2 >
 / _____ \

Liv >>	28	Forza	49	TIPO
PV >>	6.500	Magia	0	Umanoide
PM >>	1.000	Difesa	14	
-----		Difesa Mg	10	ASPETTO
Esp >>	0	%Schivata	10%	Cavaliere antico
Guil >>	0	%Schivata Mg	0%	
		Agilità	45	

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• immune	Acqua	<> --
Ade	• immune	Rana	• immune	Aria	<> --
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<> --
Cecità	• --	Rigene	• --	Gelo	<> --

Confusione	• immune	Sentenza	• --	Sacro	<>	--
Egida	• --	Sonno	• immune	Terra	<>	--
Fretta	• --	Stop	• immune	Tuono	<>	--
Furia	• --	Vecchiaia	• --	Veleno	<>	--
Immagine	• --	Veleno	• immune			
Levitazione	• --	Zombie	• --			
Mini	• immune	~~~~~				
Mutismo	• immune	Corazza	• costante			
Paralisi	• immune	Scan	• immune			
Piaga	• --					

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Infuso eroico
10 / 256 • Tridente

COSA SI PUÒ OTTENERE

sempre • Magicappello
raro • --

ABILITÀ +- A +- QUANDO IL NEMICO POSSIEDE PIÙ DI 2.500 PV

1. Aerora < Magia Blu >
Gilgamesh Umano 2 scaglia un piccolo tornado, seguito da una sfera rotante. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Aria ad un personaggio.
2. Attacco critico
Gilgamesh Umano 2 causa danni fisici doppi ad un personaggio.
3. Pugno goblin < Magia Blu >
Gilgamesh Umano 2 attacca un bersaglio. La tecnica causa danni fisici non elementali ad un personaggio inoltre, se il Livello del bersaglio colpito è lo stesso di quello di Gilgamesh Umano 2, i danni inflitti sono otto volte maggiori.
4. Sfregio eolico
Gilgamesh Umano 2 scaglia un grande tornado di lame bianche. La tecnica causa moderati danni fisici di Elemento Aria a tutti i personaggi.
- .. Attacco fisico
Gilgamesh Umano 2 causa danni fisici ad un personaggio.

ABILITÀ +- B +- QUANDO IL NEMICO POSSIEDE MENO DI 2.500 PV

5. Bozzolo
Gilgamesh Umano 2 viene circondato da due lame di energia e da scintille verdi. La tecnica dona lo Status Bozzolo, il quale permette al nemico di subire la metà dei danni dagli attacchi magici.
6. Egida
Gilgamesh Umano 2 viene circondato da un mirino giallo, seguito da sfere gialle. La tecnica dona lo Status Egida, il quale permette al nemico di subire la metà dei danni dagli attacchi fisici.
7. Fretta
Gilgamesh Umano 2 viene circondato da una serie di sfere arancioni. La tecnica dona lo Status Fretta, il quale dimezza il tempo necessario per caricare la barra del turno del nemico.

ABILITÀ +- C +- SUBITO DOPO LA FASE 'B'

8. Fuga
dopo essere stato sconfitto, Gilgamesh Umano 2 fugge dalla battaglia.

9. Fulminazione

Gilgamesh Umano 2 genera una piccola scarica elettrica. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Tuono ad un personaggio.

10. Salto

Gilgamesh Umano 2 compie un grande balzo per poi ricadere sul bersaglio. La tecnica causa moderati danni fisici ad un personaggio.

.. Attacco fisico

Gilgamesh Umano 2 causa danni fisici ad un personaggio.

Gilgamesh è uno dei sottoposti di Exdeath ed in questa battaglia sarà molto più aggressivo. Il boss possiede due distinte fasi d'attacco, intervallate da un breve periodo di preparazione.

... FASE 'A' ...

All'inizio della battaglia, Gilgamesh utilizzerà maggiormente alcune magie blu mentre il suo attacco più pericoloso sarà lo Sfregio eolico. Infliggetegli lo Status Adagio il prima possibile, con la magia temporale, e lo Status Cecità. con la magia blu Flash: in questo modo ridurrete in maniera notevole la pericolosità del boss. Usate la magia blu 1.000 aghi ed il comando !Zeninage per infliggergli rapidamente danni ingenti.

... FASI 'B' e 'C' ...

Una volta che possiederà meno di 2.500 PV, il boss attiverà subito su di sé gli status Bozzolo, Egida e Fretta, prima di riprendere l'offensiva. Adesso il sottoposto di Exdeath inizierà ad eseguire la tecnica Salto, molto simile a quella in possesso del lavoro Dragone. Mantenete alti i vostri PV con la Magia Bianca e continuate l'offensiva, sino a quando il boss non fuggirà dalla battaglia.

Recatevi nella camera successiva ed anche qui [PM.aE - Zona superiore] sarete fermati da alcuni mostri. Procedete in direzione nord, sino ad incontrare Krile.

|| Intanto, dal suo castello, Exdeath sta generando un'enorme barriera
|| protettiva, che arriva sino al Ponte magno. Krile riesce a rifugiarsi
|| nell'edificio mentre gli eroi vengono scagliati altrove dall'estensione
|| dello scudo difensivo.

||
|| Il gruppo atterra nei territori di Gloceana, una zona molto più a nord
|| rispetto al Castello Exdeath ed infestata dai mostri. Bartz si scusa con
|| Galuf per aver ostacolato l'avanzata del suo esercito ed il vecchietto,
|| seppur contrariato dal loro comportamento, è felice di rivedere i suoi
|| compagni di avventure.

-----:
| TERRITORI AD EST DI LEGOR |

-:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:-

\ Nemici \

n°	NOME	PV	DEBOLEZZE
080	• Scavatore 1	1.000	..
081	• Birostris	1.000	..

082 • Orco fatato	1.000	..	(a)
083 • Divoratore	1.000	..	
084 • Mandragora	1.000	Fuoco	

NOTE

a. l'Orco fatato può infliggere lo Status Zombie che in questa fase della storia può essere curato solo con la Tenda oppure con la Villetta. Usando la magia bianca Energia su questo nemico, esso risponderà curando tutto il gruppo con la magia bianca Energiga.

\ Abilità \

magia blu Trasfusione (Birostris)

Adesso vi ritroverete nella zona più a nord ovest del Territorio di Legor, dove incontrerete diversi nuovi nemici da aggiungere al Bestiario. Procedete in direzione est, superando la catena montuosa dall'alto, sino a raggiungere una città.

=====
 -- Capitolo 36 --

LEGOR >> Terre selvagge

[@7C36]

=====
 ===== Mondo 2 =====

\ Informazioni \

- il castello di Kuza è situato a sud di Legor.
- una ragazza ha smarrito il proprio Fiocco.

\ Negozi \

Guil

MEDICINE EST

Acqua santa	150	..	Cura lo Status Zombie
Etere	1.500	..	Ripristina 40 PM
Infuso di difesa	110	..	Dona lo Status Egida
Infuso di forza	110	..	Potenzia la magia blu Pugno goblin
Infuso di Golia	110	..	Raddoppia i PV ed i PM
Infuso eroico	110	..	Aumenta il Livello di 10 unità
Infuso rapido	110	..	Dona lo Status Fretta
Villetta	600	..	Cura completamente tutto il gruppo

MEDICINE OVEST

Ago dorato	150	..	Cura lo Status Pietra
Antidoto	30	..	Cura lo Status Veleno
Coda di fenice	1.000	..	Riporta in vita un personaggio
Collirio	20	..	Cura lo Status Cecità
Dolce bacio	60	..	Cura lo Status Rana
Granpozione	360	..	Ripristina 500 PV
Mazzuolo	50	..	Cura lo Status Mini
Pozione	40	..	Ripristina 50 PV

ARMI

Arco oscuro	3.800	..	Attacco: 43 + Status Cecità
Arma sognante	1.600	..	Attacco: 0 + Status Sonno
Ashura	5.800	..	Attacco: 42

Frusta catena	3.300	..	Attacco: 52+ Status Paralisi
Lama onirica	5.600	..	Attacco: 49 + Status Sonno
Lancia di vento	5.400	..	Attacco: 44 + Elemento Aria
Maglio guerriero	6.400	..	Attacco: 38
Pugnale d'oricalco	3.400	..	Attacco: 41

PROTEZIONI

Abito di Gaia	2.000	..	Difesa: 8, Difesa magica: 10
Armatura d'oro	4.000	..	Difesa: 12, Difesa magica: 2
Berretto verde	2.500	..	Difesa: 3, Difesa magica: 2
Completo ninja	3.000	..	Difesa: 9, Difesa magica: 2
Elmo d'oro	3.500	..	Difesa: 8, Difesa magica: 2
Magicappello	1.500	..	Difesa: 4, Difesa magica: 2
Scudo d'oro	3.000	..	Difesa: 4, Difesa magica: 0

MAGIE BIANCHE

Bozzolo	3.000	..	Dona lo Status Bozzolo
Esna	3.000	..	Rimuove molti status negativi
Ingianno	3.000	..	Dona lo Status Immagine

MAGIE NERE

Bio	3.000	..	Infligge lo Status Piaga
Parassita	3.000	..	Assorbe i PV da un nemico
Pietra	3.000	..	Infligge lo Status Pietra

MAGIE TEMPORALI

Adagioga	3.000	..	Infligge lo Status Adagio a tutti i nemici
Cometa	3.000	..	Causa moderati danni magici non elementali
Ritorno	3.000	..	Fa ricominciare la battaglia dall'inizio

LOCANDA 40 .. Cura completamente tutto il gruppo

\ Oggetti \

100 Guil

=====
=====
All'interno della località [LE.aA - Piazza principale] dopo aver rinnovato il vostro equipaggiamento, recatevi alla taverna.

```
#####
####      P      #
# .....      #
# : #          #
# : #          #
# : #####
# : #####
# : #####
# : #####
# : #####
# : #####
# : #####
# : #####
# : #####
# : #####
# : #####
# : #####
# : #####
# : #####
# : #####
# : #####
# : #####
# : #####
# : #####
# : #####
# : #####
#####
```

LEGENDA [LE.aD - Taverna]
a. 100 Guil (ballando sul palco)
P. pianoforte
.. passaggio segreto
06 ingresso / uscita

Al suo interno [LE.aD - Taverna] salite sul palcoscenico e, ogni volta che accetterete di ballare, il barista vi darà 100 GUIL. Attraversate il passaggio segreto, situato sul lato ovest della stanza, per trovare un PIANOFORTE (6/8) che potrete suonare. In seguito entrate nella Locanda e qui [LE.aF - Locanda] parlate con l'uomo, il quale vi farà riposare gratuitamente.

|| Durante la notte, Galuf esce dall'edificio, seguito di nascosto da Bartz.
 || Il vecchietto è andato alla taverna ad assaggiare il famoso infuso locale e
 || viene raggiunto a breve dal ragazzo. Quest'ultimo si scusa per aver
 || ostacolato l'operazione militare ma Galuf ammette che, senza la loro
 || intromissione, lui ed il suo esercito sarebbero stati spazzati via dalla
 || barriera eretta da Exdeath.

Uscite poi dalla località.

```

    :-----:
    |   AREA TRA LEGOR ED IL CASTELLO DEI SIGILLI   |
  
```

```

  :- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:-
  
```

\ Nemici \

n°	NOME	PV	DEBOLEZZE
080	Scavatore 1	1.000	..
081	Birostris	1.000	..
082	Orco fatato	1.000	..
083	Divoratore	1.000	..
084	Mandragora	1.000	Fuoco
085 •	Bestia kuza 1	5.000	Aria

\ Abilità \

magia blu ??? •• (Bestia kuza 1)
 magia blu Trasfusione (Birostris)

In questa zona del continente, l'unico mostro nuovo presente è la Bestia kuza 1 che potrete affrontare sulle pianure: sfruttate il comando !Controlla per eliminarla facilmente. Procedete in direzione sud e, prima di entrate nel castello, assicuratevi che gli eroi stiano equipaggiando i comandi !Controlla, !Fuga oppure !Fumo.

```

    :-----:
    |   CASTELLO DEI SIGILLI   |
  
```

```

  :- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:-
  
```

\ Nemici \

n°	NOME	PV	DEBOLEZZE
086 •	Drago corazzato	19.999	..

In questa località, l'unico nemico presente è il Drago corazzato: ora il mostro è al di fuori della vostra portata perciò usate subito i comandi !Fuga oppure !Fumo per scappare. Nel caso in cui vogliate eliminarlo, soggiogatelo con il comando !Controlla e fatelo colpire più volte dalla sua tecnica Vampa.

All'interno dell'edificio [CS.aA - Piano terra] procedete verso l'alto e più avanti [CS.aB - Salone] uscite dal portone superiore. Superate la stanza successiva [CS.aC - Corridoio] ed arriverete così in una grande camera [CS.aD - Sala dei sigilli].

|| Galuf si guarda attorno con stupore: nella sala sono custodite le Dodici
 || Armi della Leggenda, che furono impugate molti secoli prima durante un
 || epico conflitto. Tuttavia esse ora sono solo oggetti inutilizzabili.

Adesso fate la strada al contrario ed uscite dal Castello dei sigilli.

```

      :-----:
      |  AREA TRA IL CASTELLO DEI SIGILLI E LA FORESTA MOGURI  |
  -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:-
  
```

\ Nemici \

n°	NOME	PV	DEBOLEZZE
080	Scavatore 1	1.000	..
081	Birostris	1.000	..
082	Orco fatato	1.000	..
083	Divoratore	1.000	..
084	Mandragora	1.000	Fuoco
085	Bestia kuza 1	5.000	Aria

\ Abilità \

magia blu ??? (Bestia kuza 1)
 magia blu Trasfusione (Birostris)

I mostri presenti in questo tratto del continente sono gli stessi che avete già affrontato in precedenza. Procedete in direzione sud est e poi risalite lungo il sentiero orientale. Noterete che, in questa parte del Territorio di Legor, non incontrerete alcun nemico. Entrate poi nella piccola foresta circondata dalle montagne.

```

      :-----:
      |  FORESTA MOGURI  |
  -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:-
  
```

Al suo interno [FM.aA - Foresta] troverete un moguri: una buffa creatura bianca con le ali rosa. Rivolgetevi ad essa e questa fuggirà via, cadendo poi in una buca nel terreno.

|| Galuf è stupito nel vedere un moguri, poichè in genere essi sono molto
 || timidi e si nascondono dalle altre creature. Nonostante tutto, Lenna è
 || ugualmente intenzionata ad andare in soccorso del moguri.

Entrate nella buca per raggiungere una nuova località.

\ Nemici \

n°	NOME	PV	DEBOLEZZE
088 •	Emobudino	600	Fuoco
089 •	Acropho	900	Tuono
090 •	Mangiamoguri	1.000	Tuono
091 •	Lopro minore	2.300	Fuoco
269 B	Tirannosauro 1	5.000	Fuoco

 \ Oggetti \

x1. Coda di fenice
 4.400 Guil

 \ Abilità \

magia blu ??? (Tirannosauro 1)
 magia blu Vampiro (Emobudino)

IMPORTANTE

il Canale sotterraneo successivamente non sarà più esplorabile perciò sfruttate questa occasione per incontrare tutti i nemici e recuperare tutti gli Oggetti.

=====

Una volta atterrati [CO.aA - Fiume] vi ritroverete in una grotta nel sottosuolo che viene attraversata da un lungo torrente. Scendete in acqua e verrete trasportati dalla corrente: quando ciò accadrà, dovrete affrontare almeno uno scontro. Giunti a destinazione, scendete dai gradini a sud est e fatevi condurre dal fiume.

Più avanti arriverete in una zona dove sono presenti tre strade distinte: percorrete prima quella di destra ed aprite il baule per trovare 4.400 GUIL. Non procedete oltre bensì tornate indietro, scendete in acqua dalle scale sulla sinistra ed uscite dall'apertura asud.

In seguito [CO.aB - Caverna] seguite il percorso per raggiungere un'altra zona della stanza precedente. Qui [CO.aA - Fiume] andate verso l'alto per trovare il forziere che contiene una CODA DI FENICE. Procedete poi lungo il sentiero orientale, sino a rincontrare il moguri precipitato, il quale sta per essere aggredito da una creatura scheletrica.

 \ /
 < TIRANNOSAURO 1 >
 / \

Liv	>> 29	Forza	45	TIPO
PV	>> 5.000	Magia	0	Drago, Non-morto
PM	>> 1.000	Difesa	20	
----		Difesa Mg	20	ASPETTO
Esp	>> 0	%Schivata	0%	Dinosauro scheletrico
Guil	>> 0	%Schivata Mg	0%	marrone
		Agilità	50	

STATUS		ELEMENTI			
Adagio	• --	Pietra	• immune	Acqua	<> --
Ade	• --	Rana	• immune	Aria	<> --
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<> debole
Cecità	• --	Rigene	• --	Gelo	<> immune
Confusione	• immune	Sentenza	• --	Sacro	<> --
Egida	• --	Sonno	• immune	Terra	<> --
Fretta	• --	Stop	• immune	Tuono	<> --
Furia	• --	Vecchiaia	• --	Veleno	<> --
Immagine	• --	Veleno	• immune		
Levitazione	• --	Zombie	• --		
Mini	• immune	~~~~~			
Mutismo	• immune	Corazza	• --		
Paralisi	• immune	Scan	• --		
Piaga	• --				

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --
 10 / 256 • Scudo d'oro

COSA SI PUÒ OTTENERE

sempre • --
 raro • Elisir

ABILITÀ

1. ??? < Magia Blu >

ogni volta che subisce danni fisici di elemento Acqua, Aria, Sacro o Terra, il Tirannosauro 1 reagisce subito, causando ad un personaggio danni magici non elementali. Essi sono pari alla differenza tra i PV massimi ed i PV attuali del nemico: meno PV attuali il Tirannosauro 1 possiede, più aumenta la quantità di danni subita. Stranamente, quando il nemico esegue questa tecnica, non appare il rispettivo nome sullo schermo.

2. Attacco critico

il Tirannosauro 1 causa danni fisici doppi ad un personaggio. Il nemico esegue questa tecnica anche come contrattacco automatico, ogni volta che subisce danni fisici di elemento Acqua, Aria, Sacro o Terra.

3. Soffio tossico

ogni volta che subisce danni magici di elemento Acqua, Aria, Sacro o Terra, il Tirannosauro 1 reagisce subito, generando una serie di esplosioni viola. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Veleno a tutti i personaggi inoltre infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere 1/16 dei loro PV massimi ad intervalli regolari.

.. Attacco fisico

il Tirannosauro 1 causa danni fisici ad un personaggio. Il nemico esegue questa tecnica anche come contrattacco automatico, ogni volta che subisce danni fisici di elemento Acqua, Aria, Sacro o Terra.

Il Tirannosauro 1 è un grosso dinosauro scheletrico marrone. Il boss è molto aggressivo ed ha la caratteristica di contrattaccare subito, quando subisce tecniche di elemento Acqua, Aria, Sacro o Terra. Il Tirannosauro 1 è un nemico di tipo Non-morto tuttavia, pur essendo un boss, non possiede lo Status Corazza quindi per eliminarlo è sufficiente che usiate su di lui una Coda di fenice.

|| Il moguri, seppur ora in salvo, fugge dal gruppo. Lenna prova a rasserenare
 || la creatura, la quale lentamente si avvicina alla ragazza. Per sdebitarsi
 || con gli eroi, il moguri mostra loro la via per raggiungere il suo villaggio.

Uscite tramite l'apertura a nord per tornare sulla Mappa del mondo.

:-----:
| DINTORNI DEL VILLAGGIO MOGURI |

--:-- :--:-- :--:-- :--:-- :--:-- :--:-- :--:-- :--:-- :--:-- :--:-- :--:-- :--:--

\ Nemici \

n°	NOME	PV	DEBOLEZZE
092	• Cactus	1.000	Acqua (a)
093	• Bestia desertica	15.000	..

NOTE

a. ogni volta che subisce danni fisici, il Cactus contrattacca subito perciò è consigliato colpirlo usando solo le tecniche magiche.

\ Abilità \

magia blu 1.000 aghi •• (Cactus)

La vostra destinazione adesso è la foresta situata nella zona di nord est, circondata dalla catena montuosa. All'interno del Territorio dei Moguri, incontrerete gli unici nemici presenti esclusivamente nei deserti. Evitando di camminare su di essi, dal punto in cui siete comparsi sulla Mappa del mondo, andate in direzione nord ovest e poi precedete verso l'alto, passando nello stretta foresta fra i tre deserti. Una volta raggiunta catena montuosa, costeggiatela in direzione sud, sino ad arrivare all'ingresso della foresta di destinazione. Una volta qui, recatevi nella sua zona centrale per accedere in una nuova località.

=====
-- Capitolo 38 --
VILLAGGIO MOGURI >> Buffe creature [07C38]
=====
===== Mondo 2 =====

\ Oggetti \

- x1. Coda di fenice x1. Villetta
- x1. Etere --+--
- x1. Mantello elfico 10.000 Guil
- x1. Pugnale danzante 1 Guil

IMPORTANTE

il Villaggio moguri successivamente non sarà più esplorabile perciò sfruttate questa occasione per recuperare tutti gli Oggetti.

=====
=====

Appena giunti nella dimora dei moguri [VM.aA - Foresta] vedrete le creature scappare subito, mentre una di loro si muoverà incessantemente per tutta la stanza. Ignorate questo moguri, recatevi nella zona orientale e rivolgetevi all'altra creatura.

|| Il moguri inizialmente fugge dal gruppo per poi fermarsi: Lenna si accorge
|| che si tratta della stessa creatura salvata nel Canale sotterraneo.
|| Quest'ultima, per ringraziare i personaggi, li invita ad entrare in una
|| camera.

Raggiungete il moguri e qui [VM.aB - Casa orientale] troverete una serie di
forzieri. Partendo da quello più a sud ovest e muovendovi in senso orario,
otterrete: un ETERE, una CODA DI FENICE, 10.000 GUIL, 1 GUIL, un PUGNALE
DANZANTE ed una VILLETTA. Tornate all'esterno [VM.aA - Foresta] dove ora tutti
i moguri si muoveranno in maniera incessante.

Recatevi nell'albero al centro e qui [VM.aC - Casa centrale] è presente un
costume a forma di moguri: esaminatelo per indossarlo ed ora, camuffati da
creatura, uscite e poi [VM.aA - Foresta] entrate nell'albero alla vostra
sinistra. Al suo interno [VM.aD - Casa occidentale] rivolgetevi al moguri e
riuscirete così ad aprire il baule, che conterrà un MANTELLO ELFICO. Tornate di
nuovo fuori [VM.aA - Foresta] e rivolgetevi ancora una volta alla creatura
situata nella zona orientale.

|| Il moguri invia una sorta di messaggio telepatico, che viene ricevuto da un
|| altro esemplare, il quale vive nel castello assieme a Krile. La nipote di
|| Galuf viene così a conoscenza del luogo in cui si trova adesso il gruppo.
|| Dopo un po' di tempo, la ragazza, in groppa al suo drago volante,
|| raggiunge gli eroi e li riporta al castello.

||
|| Presso la reggia, Bartz, Faris e Lenna, con un certo stupore, scoprono che
|| Galuf in realtà è un monarca nel suo mondo; il vecchietto tuttavia desidera
|| che i suoi compagni di avventure continuino a considerarlo come hanno sempre
|| fatto.

=====
-- Capitolo 39 --

CASTELLO DI BAL >> Il regno di Galuf

[@7C39]

=====
Mondo 2 =====

\ Informazioni \

- per raggiungere il Castello Exdeath bisogna utilizzare un drago volante.

\ Nemici \

n°	NOME	PV	DEBOLEZZE
099	• Objet d'Art	3.300	Tuono (a)
270	• Rapitore Verde 1	2.500	..

NOTE

- l'Objet d'Art può essere sconfitto istantaneamente usando un Ago dorato su di lui.

\ Negozi \

Guil

MEDICINE EST

Acqua santa	150	..	Cura lo Status Zombie
Etere	1.500	..	Ripristina 40 PM

Infuso di difesa	110	..	Dona lo Status Egida
Infuso di forza	110	..	Potenzia la magia blu Pugno goblin
Infuso di Golia	110	..	Raddoppia i PV ed i PM
Infuso eroico	110	..	Aumenta il Livello di 10 unità
Infuso rapido	110	..	Dona lo Status Fretta
Villetta	600	..	Cura completamente tutto il gruppo

MEDICINE OVEST

Ago dorato	150	..	Cura lo Status Pietra
Antidoto	30	..	Cura lo Status Veleno
Coda di fenice	1.000	..	Riporta in vita un personaggio
Collirio	20	..	Cura lo Status Cecità
Dolce bacio	60	..	Cura lo Status Rana
Granpozione	360	..	Ripristina 500 PV
Mazzuolo	50	..	Cura lo Status Mini
Pozione	40	..	Ripristina 50 PV

ARMI

Arco oscuro	3.800	..	Attacco: 43 + Status Cecità
Arma sognante	1.600	..	Attacco: 0 + Status Sonno
Ashura	5.800	..	Attacco: 42
Frusta catena	3.300	..	Attacco: 52 + Status Paralisi
Lama onirica	5.600	..	Attacco: 49 + Status Sonno
Lancia di vento	5.400	..	Attacco: 44 + Elemento Aria
Maglio guerriero	6.400	..	Attacco: 38
Pugnale d'oricalco	3.400	..	Attacco: 41

PROTEZIONI

Abito di Gaia	2.000	..	Difesa: 8, Difesa magica: 10
Armatura d'oro	4.000	..	Difesa: 12, Difesa magica: 2
Berretto verde	2.500	..	Difesa: 3, Difesa magica: 2
Completo ninja	3.000	..	Difesa: 9, Difesa magica: 2
Elmo d'oro	3.500	..	Difesa: 8, Difesa magica: 2
Magiccappello	1.500	..	Difesa: 4, Difesa magica: 2
Manopole	3.000	..	Difesa: 6, Difesa magica: 1
Scudo d'oro	3.000	..	Difesa: 4, Difesa magica: 0

MAGIA BIANCA

Bozzolo	3.000	..	Dona lo Status Bozzolo
Esna	3.000	..	Rimuove molti status negativi
Inganno	3.000	..	Dona lo Status Immagine

MAGIA NERA

Bio	3.000	..	Infligge lo Status Piaga
Parassita	3.000	..	Assorbe i PV da un nemico
Pietra	3.000	..	Infligge lo Status Pietra

MAGIA TEMPORALE

Adagioga	3.000	..	Infligge lo Status Adagio a tutti i nemici
Cometa	3.000	..	Causa moderati danni magici non elementali
Ritorno	3.000	..	Fa ricominciare la battaglia dall'inizio

LOCANDA	50	..	Cura completamente tutto il gruppo
---------	----	----	------------------------------------

\ Oggetti \

x1. Arpa di Lamia
x1. Bastarda
x1. Infuso eroico

x1. Veste angelica

\ Abilità \

magia temporale Warp
magia blu Artiglio letale (Objet d'Art)
magia blu Vampiro (Rapitore Verde 1)

=====
=====

```

#####
#           #           #
#           #           #
#           #           #
###                ###
#####                LEGENDA [CB.aF - Sala del trono]
# a                # a. Infuso eroico
#                # b. magia temporale Warp
#                # .. passaggio segreto
#                # 09 uscita
# : ###                ### 10. # 10 uscita
### : #####                #####
# : #####                #
# : #####09.#####
# b #
#####

```

Al termine del filmato vi ritroverete nella camera centrale [CB.aF - Sala del trono]. Qui aprite lo scrigno sulla sinistra per ottenere un INFUSO EROICO {a}. Procedete poi verso sud, attraverso il passaggio segreto, e nel baule è contenuta la magia temporale WARP {b}. Uscite dalla porta in basso e più avanti [CB.aE - Piano terra /B] continuate in direzione per raggiungere la zona esterna.

Una volta fatto [CB.aA - Cortile] alla vostra sinistra è presente la porta che conduce alla Locanda ed ai negozi di Medicine [CB.aD - Locanda]; raggiungete la zona occidentale ed entrate nella porta: qui [CB.aB - Piano terra /A] troverete alcuni negozi. Uscite dalle scale a nord e più avanti [CB.aC - 1° piano] scendete dalla rampa in basso. Una volta, tornati all'aperto [CB.aA - Cortile] rientrate dalle scale sulla destra, coperte dalla guglia. In seguito [CB.aC - 1° piano] scendete dalla rampa a nord ed entrerete così in una nicchia della sala con i negozi [CB.aB - Piano terra /A]. Al suo interno aprite il baule sulla sinistra per trovare una VESTE ANGELICA.

Nella zona subito a sud di questo forziere, dove si trovano i venditori di Armi e Protezioni, noterete un interruttore sulla parete: sempre rimanendo nella nicchia dove avete recuperato la Veste angelica, esaminate il muro alle spalle di questo pulsante per aprire il passaggio. Attraversatelo, posizionatevi tra i due venditori e, dopo un breve litigio, riceverete un'ARPA DI LAMIA.

Ora fate tutta la strada al contrario per tornare nello spiazzo all'aperto e qui [CB.aA - Cortile] entrate nel pozzo situato a sud ovest. Raggiungete la parte inferiore di esso e verrete trasportati automaticamente nel fossato esterno. Percorretelo tutto in senso antiorario e, arrivati presso l'altra estremità, esaminate le mura del castello per trovare una spada BASTARDA. Fate la strada al contrario ed esaminate l'interruttore situato dal lato opposto del fossato per tornare nel pozzo.

Rientrate nella stanza più a destra e qui [CB.aE - Piano terra /B] scendete

\ Negozi \	Guil		
MEDICINE NORD			
Ago dorato	150	..	Cura lo Status Pietra
Antidoto	30	..	Cura lo Status Veleno
Coda di fenice	1.000	..	Riporta in vita un personaggio
Collirio	20	..	Cura lo Status Cecità
Dolce bacio	60	..	Cura lo Status Rana
Granpozione	360	..	Ripristina 500 PV
Mazzuolo	50	..	Cura lo Status Mini
Pozione	40	..	Ripristina 50 PV
MEDICINE SUD			
Acqua santa	150	..	Cura lo Status Zombie
Etere	1.500	..	Ripristina 40 PM
Infuso di difesa	110	..	Dona lo Status Egida
Infuso di forza	110	..	Potenzia la magia blu Pugno goblin
Infuso di Golia	110	..	Raddoppia i PV ed i PM
Infuso eroico	110	..	Aumenta il Livello di 10 unità
Infuso rapido	110	..	Dona lo Status Fretta
Villetta	600	..	Cura completamente tutto il gruppo
ARMI EST			
Arco oscuro	3.800	..	Attacco: 43 + Status Cecità
Arma sognante	1.600	..	Attacco: 0 + Status Sonno
Ashura	5.800	..	Attacco: 42
Frusta catena	3.300	..	Attacco: 52 + Status Paralisi
Lama onirica	5.600	..	Attacco: 49 + Status Sonno
Lancia di vento	5.400	..	Attacco: 44 + Elemento Aria
Maglio guerriero	6.400	..	Attacco: 38
Pugnale d'oricalco	3.400	..	Attacco: 41
ARMI OVEST			
Arco assassino	5.000	..	Attacco: 49 + Status Ade
Ferula tossica	1.500	..	Attacco: 32 + Elemento Veleno
Kodachi	5.100	\$\$	Attacco: 46
Shuriken	2.500	..	Attacco: 50
Testo d'acqua	200	..	Attacco: 120 + Elemento Acqua
Testo di fuoco	200	..	Attacco: 120 + Elemento Fuoco
Testo di tuono	200	..	Attacco: 120 + Elemento Tuono
PROTEZIONI EST			
Abito di Gaia	2.000	..	Difesa: 8, Difesa magica: 10
Armatura d'oro	4.000	..	Difesa: 12, Difesa magica: 2
Berretto verde	2.500	..	Difesa: 3, Difesa magica: 2
Completo ninja	3.000	..	Difesa: 9, Difesa magica: 2
Elmo d'oro	3.500	..	Difesa: 8, Difesa magica: 2
Magicappello	1.500	..	Difesa: 4, Difesa magica: 2
Manopole	3.000	..	Difesa: 6, Difesa magica: 1
Scudo d'oro	3.000	..	Difesa: 4, Difesa magica: 0
PROTEZIONI OVEST			
Bracciale della forza	2.500	..	Difesa: 3, Difesa magica: 0
Fascia della forza	4.500	..	Difesa: 11, Difesa magica: 0
Fascia torta	3.500	..	Difesa: 6, Difesa magica: 0
MAGIA BIANCA			
Bozzolo	3.000	..	Dona lo Status Bozzolo

sullo sgabello centrale: il lupo mannaro curerà completamente il gruppo e vi donerà otto POZIONI. Ogni volta che svolgerete queste azioni, scomparirà una delle tre pecore dalla zona esterna. Dopo che esse saranno terminate, sedendovi nuovamente sullo sgabello non succederà nulla.

Tornate all'aperto [QU.aA - Piazza principale] e raggiungete la zona di nord est, dove troverete tre lupi mannari che si muovono incessantemente in cerchio: parlate con uno qualsiasi di essi per imparare la canzone REQUIEM. Ora andate nella parte di sud ovest della città ed esaminate il pozzo: da esso comparirà un anziano mago che vorrà a tutti i costi una rana.

Uscite dalla città da sud, inserite nel gruppo un Domatore oppure assegnate l'abilità !Cattura ad un personaggio ed iniziate a girovagare sino a quando non affronterete i Kornago. Non eliminate questi nemici bensì usate su di loro il comando !Cattura per imprigionarne uno poi tornate a Quelb. Esaminate di nuovo il pozzo e parlate con il mago: questi vi darà una ZUCCA KORNAGO, in cambio del nemico appena catturato e di 10.000 Guil. Infine uscite dalla località, esaminando il cancello situato nella zona superiore.

```

:-----:
|  AREA TRA QUELB E LA VALLE DEI DRAGHI  |

```

```

-:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:-

```


\ Nemici \

n°	NOME	PV	DEBOLEZZE
095	Serpe mannara	900	Gelo
096	Kornago	1.000	Gelo
097	Essere maledetto	1.380	Tuono

\ Abilità \

magia blu Coro dello stagno (Kornago)

I nemici presenti lungo il percorso sono alcuni di quelli già affrontati in precedenza. Procedete in direzione nord sino ad entrare nella località di montagna.

```

=====
-- Capitolo 41 --

```

```

VALLE DEI DRAGHI >> L'erba del drago

```

```

[@7C41]

```

```

=====
Mondo 2 =====

```


\ Nemici \

n°	NOME	PV	DEBOLEZZE
100 •	Drippy	900	Veleno
101 •	Licaone	500	Fuoco
102 •	Drago d'ossa 1	2.590	Fuoco
103 •	Aquila tossica	100	..
104 •	Drago zombie 1	4.590	Fuoco (a)
271 •	Golem	2.500	..
272 •	Bacello di drago 1	12.000	..

273 B	Fiore di drago 1	100	..
273 B	Fiore di drago 2	100	..
273 B	Fiore di drago 3	100	..
--+-		--+-	
806 •	???	2.000	..
807 •	Drago d'ossa 2	3.000	Fuoco
808 •	Drago zombie 2	4.000	Fuoco
809 B	Fiore di drago 4	100	..
810 B	Fiore di drago 5	100	..

NOTE

a. dopo essere stato sconfitto, il Drago zombie 1 rilascia sempre la Zanna di drago, la quale è un Ingrediente molto prezioso. Fatene una buona scorta prima di proseguire.

\ Oggetti \

rarietà Dragonina	x1. Sfregio eolico
x1. Coda di fenice	x1. Villetta
x1. Ipnocorona	--+-
x1. Maglia ossea	7.000 Guil
x1. reliquia Golem	5.000 Guil

\ Abilità \

magia blu Martello magico	•• (Drippy)
magia blu Vampiro	(Drago zombie 2)

=====
=====

All'interno della Valle dei draghi capiterà che affrontiate un nemico chiamato '???' , che si limiterà ad attaccarvi una sola volta per poi fuggire subito. Ignorate questa creatura e proseguite con l'esplorazione della località.

Nella prima stanza [VD.aA - Sentiero /A] procedete lungo il percorso ed entrate nella caverna sulla destra, dove [VD.aB - Grotta /A] troverete 5.000 GUIL nello scrigno. Tornati fuori [VD.aA - Sentiero /A] andate verso l'alto per accedere nella camera successiva. Qui [VD.aC - Grotta /B] seguite il percorso obbligato sino a ritrovarvi nella zona superiore della camera iniziale. Una volta tornati all'esterno [VD.aA - Sentiero /A] procedete attraverso l'apertura a nord est.

Giunti nella caverna [VD.aD - Grotta /C] andate verso il basso e, al bivio, aprite prima il baule sulla destra per ottenere una VILLETTA, poi uscite da sud ovest. Superate il ponte [VD.aE - Sentiero /B] e la caverna successiva [VD.aF - Grotta /E] per tornare poi all'esterno.

Una volta fatto [VD.aG - Sentiero /C] equipaggiate i personaggi con le abilità !Canto e !Nera perchè potrà capitare che qui affrontiate una battaglia speciale dove sono presenti:

- il Golem	-->	2.500 PV
- il Drago d'ossa 2	-->	3.000 PV
- il Drago zombie 2	-->	4.000 PV

Il vostro scopo è quello di sconfiggere i Draghi, prima che questi eliminino il Golem: usate la magia nera Fuoca oppure la canzone Requiem contro i bersagli, sconfiggendo il Drago d'ossa 2 per primo, e, al termine della battaglia, riceverete la reliquia GOLEM, tramite la quale imparare l'omonima invocazione.

superato un altro sentiero nascosto, aprite lo scrigno sulla destra per ottenere una CODA DI FENICE {c}. Nella zona inferiore della sala sono presenti due uscite: quella di destra vi condurrà ad un Punto di Salvataggio [VD.aM - Baracca] mentre l'altra vi farà accedere nella sala finale.

In quest'ultima [VD.aN - Sentiero /D] potrete di nuovo salvare il Golem, se non l'avete già fatto in precedenza. Equipaggiate il comando !Invoca ai vari personaggi e scendete lungo il percorso sulla destra, sino a trovare l'erba dragonina.

|| Lenna e Faris corrono a raccogliere l'erba ma essa improvvisamente si anima || ed attacca le due ragazze. Bartz e Galuf salvano le principesse di Tycoon: || quella non è dragonina ma solo un demone con l'aspetto di una pianta.

```

      \
    <  BACCELLO DI DRAGO 1  >
      /
  
```

```

Liv  >> 33          Forza          40          TIPO
PV   >> 12.000      Magia           50          Umanoide
PM   >> 1.000      Difesa           0
-----+-----
Esp  >> 0          %Schivata        0%          ASPETTO
Guil >> 0          %Schivata Mg     0%          Fiore gigante viola
          Agilità          39
  
```

```

STATUS                                     ELEMENTI
Adagio      •  --          Pietra      •  immune   Acqua <>  --
Ade         •  --          Rana       •  immune   Aria  <>  --
Bozzolo     •  --          Reflex    •  --       Fuoco <>  --
Cecità      •  --          Rigene     •  costante Gelo  <>  --
Confusione  •  immune   Sentenza   •  --       Sacro <>  --
Egida       •  --          Sonno      •  immune   Terra <>  --
Fretta      •  --          Stop       •  --       Tuono <>  --
Furia       •  --          Vecchiaia  •  --       Veleno <>  --
Immagine    •  --          Veleno     •  immune
Levitazione •  --          Zombie     •  --
Mini        •  immune   ~~~~~~
Mutismo     •  --          Corazza    •  --
Paralisi    •  immune   Scan       •  --
Piaga       •  --
  
```

```

COSA SI PUÒ RUBARE          COSA SI PUÒ OTTENERE
--                          sempre •  --
                              raro   •  Elisir
  
```

ABILITÀ

.. Generazione Fiori di drago
per tutta la durata della battaglia, il Baccello di drago 1 si limita solo a rigenerare i vari Fiori di drago, man mano che questi vengono eliminati.

```

      \
    <  FIORE DI DRAGO 1  >
      /
  
```

```

Liv  >> 31          Forza          5          TIPO
PV   >> 100         Magia           50         --
PM   >> 1.000      Difesa           0
  
```



```

-----+-----
Esp   >>  0      Difesa Mg      50      ASPETTO
Guil  >>  0      %Schivata    0%      Rosa celeste
      %Schivata Mg 30%
      Agilità      17

```

STATUS

ELEMENTI

```

Adagio      •  --      Pietra      •  --      Acqua <>  --
Ade         •  --      Rana        •  --      Aria  <>  --
Bozzolo     •  --      Reflex      •  --      Fuoco <>  --
Cecità      •  --      Rigene      •  costante Gelo  <>  --
Confusione  •  --      Sentenza    •  --      Sacro <>  --
Egida       •  --      Sonno       •  --      Terra <>  --
Fretta      •  --      Stop        •  --      Tuono <>  --
Furia       •  --      Vecchiaia  •  --      Veleno <>  --
Immagine    •  --      Veleno      •  --
Levitazione •  --      Zombie      •  --
Mini        •  --      ~~~~~
Mutismo     •  --      Corazza     •  --
Paralisi    •  --      Scan        •  --
Piaga       •  --

```

COSA SI PUÒ RUBARE

COSA SI PUÒ OTTENERE

```

--
      sempre •  --
      raro   •  Coda di fenice

```

ABILITÀ

1. Polvere velenosa

il Fiore di drago 1 causa danni fisici ad un personaggio inoltre gli infligge lo Status Veleno, il quale gli fa perdere 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari. La tecnica va sempre a segno inoltre ignora il parametro Difesa del personaggio.

```

      \
      <  FIORE DI DRAGO 2  >
      /

```

```

Liv   >>  33      Forza      5      TIPO
PV    >>  100     Magia      50     --
PM    >>  1.000   Difesa     0
-----+-----
Esp   >>  0      Difesa Mg      50      ASPETTO
Guil  >>  0      %Schivata    0%      Rosa celeste
      %Schivata Mg 30%
      Agilità      27

```

STATUS

ELEMENTI

```

Adagio      •  --      Pietra      •  --      Acqua <>  --
Ade         •  --      Rana        •  --      Aria  <>  --
Bozzolo     •  --      Reflex      •  --      Fuoco <>  --
Cecità      •  --      Rigene      •  costante Gelo  <>  --
Confusione  •  --      Sentenza    •  --      Sacro <>  --
Egida       •  --      Sonno       •  --      Terra <>  --
Fretta      •  --      Stop        •  --      Tuono <>  --
Furia       •  --      Vecchiaia  •  --      Veleno <>  --
Immagine    •  --      Veleno      •  --
Levitazione •  --      Zombie      •  --
Mini        •  --      ~~~~~
Mutismo     •  --      Corazza     •  --
Paralisi    •  --      Scan        •  --

```

Piaga • --

COSA SI PUÒ RUBARE

--

COSA SI PUÒ OTTENERE

sempre • --

raro • Coda di fenice

ABILITÀ

1. Polvere oscura

il Fiore di drago 2 causa danni fisici ad un personaggio inoltre gli infligge lo Status Cecità, il quale aumenta le probabilità che i suoi successivi attacchi fisici manchino il bersaglio. La tecnica va sempre a segno inoltre ignora il parametro Difesa del personaggio.

\ /
< FIORE DI DRAGO 3 >
/ \

Liv	>>	35	Forza	5	TIPO
PV	>>	100	Magia	50	--
PM	>>	1.000	Difesa	0	
-----			Difesa Mg	50	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	0%	Rosa celeste
Guil	>>	0	%Schivata Mg	30%	
			Agilità	18	

STATUS

Adagio • --
Ade • --
Bozzolo • --
Cecità • --
Confusione • --
Egida • --
Fretta • --
Furia • --
Immagine • --
Levitazione • --
Mini • --
Mutismo • --
Paralisi • --
Piaga • --

ELEMENTI

Pietra • --
Rana • --
Reflex • --
Rigene • costante
Sentenza • --
Sonno • --
Stop • --
Vecchiaia • --
Veleno • --
Zombie • --
~~~~~  
Corazza • --  
Scan • --

Acqua <> --  
Aria <> --  
Fuoco <> --  
Gelo <> --  
Sacro <> --  
Terra <> --  
Tuono <> --  
Veleno <> --

COSA SI PUÒ RUBARE

--

COSA SI PUÒ OTTENERE

sempre • --

raro • Coda di fenice

ABILITÀ

1. Polvere del caos

il Fiore di drago 3 causa danni fisici ad un personaggio inoltre gli infligge lo Status Confusione, il quale lo obbliga ad attaccare i suoi alleati oppure a curare i nemici. La tecnica va sempre a segno inoltre ignora il parametro Difesa del personaggio.

---

\ /  
< FIORE DI DRAGO 4 >  
/ \

---

|             |    |       |              |     |              |
|-------------|----|-------|--------------|-----|--------------|
| Liv         | >> | 31    | Forza        | 5   | TIPO         |
| PV          | >> | 100   | Magia        | 50  | --           |
| PM          | >> | 1.000 | Difesa       | 0   |              |
| -----+----- |    |       | Difesa Mg    | 50  | ASPETTO      |
| Esp         | >> | 0     | %Schivata    | 0%  | Rosa celeste |
| Guil        | >> | 0     | %Schivata Mg | 30% |              |
|             |    |       | Agilità      | 22  |              |

STATUS

Adagio • --  
Ade • --  
Bozzolo • --  
Cecità • --  
Confusione • --  
Egida • --  
Fretta • --  
Furia • --  
Immagine • --  
Levitazione • --  
Mini • --  
Mutismo • --  
Paralisi • --  
Piaga • --

ELEMENTI

Pietra • --  
Rana • --  
Reflex • --  
Rigene • costante  
Sentenza • --  
Sonno • --  
Stop • --  
Vecchiaia • --  
Veleno • --  
Zombie • --  
~~~~~  
Corazza • --
Scan • --

COSA SI PUÒ RUBARE

--

COSA SI PUÒ OTTENERE

sempre • --
raro • Coda di fenice

ABILITÀ

1. Polvere paralizzante

il Fiore di drago 4 causa danni fisici ad un personaggio inoltre gli infligge lo Status Paralisi, il quale gli impedisce per diversi secondi di svolgere qualsiasi azione. La tecnica va sempre a segno inoltre ignora il parametro Difesa del personaggio.

\ /
< FIORE DI DRAGO 5 >
/ \

Liv	>>	31	Forza	5	TIPO
PV	>>	100	Magia	50	--
PM	>>	1.000	Difesa	0	
-----+-----			Difesa Mg	50	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	0%	Rosa celeste
Guil	>>	0	%Schivata Mg	30%	
			Agilità	22	

STATUS

Adagio • --
Ade • --
Bozzolo • --
Cecità • --
Confusione • --
Egida • --
Fretta • --
Furia • --
Immagine • --
Levitazione • --

ELEMENTI

Pietra • --
Rana • --
Reflex • --
Rigene • costante
Sentenza • --
Sonno • --
Stop • --
Vecchiaia • --
Veleno • --
Zombie • --

```

Mini      •  --      ~~~~~
Mutismo   •  --      Corazza   •  --
Paralisi  •  --      Scan       •  --
Piaga     •  --

```

COSA SI PUÒ RUBARE

--

COSA SI PUÒ OTTENERE

```

sempre •  --
raro   •  Coda di fenice

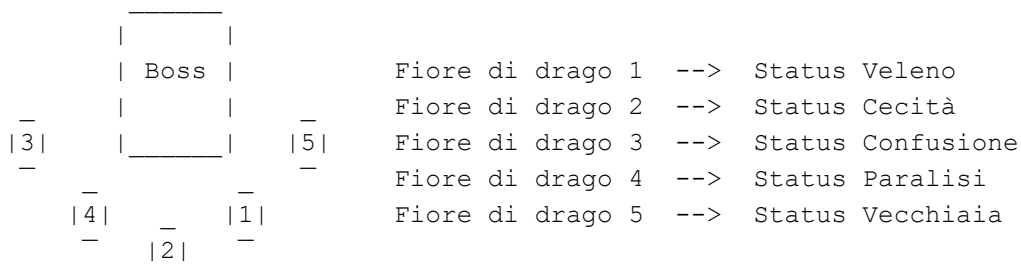
```

ABILITÀ

1. Polvere d'argento

il Fiore di drago 5 causa danni fisici ad un personaggio inoltre gli infligge lo Status Vecchiaia, il quale diminuisce gradualmente i suoi parametri fisici. La tecnica va sempre a segno inoltre ignora il parametro Difesa del personaggio.

Il Baccello di drago 1 è una grande pianta indemoniata ed in questo scontro sarà accompagnata da cinque Fiori di drago. Il boss non possiede alcun tipo di attacco ed in battaglia si limiterà solamente ad evocare i vari Fiori di drago, man mano che li eliminerete. Ognuno di loro può infliggere un determinato status negativo ad un personaggio ed essi sono disposti in questo modo:



I Fiori di drago tuttavia possiedono solo 100 PV perciò è sufficiente che usiate di continuo una qualsiasi tecnica a bersaglio multiplo, come ad esempio le Invocazioni oppure le Magie Nere elementali, per vincere lo scontro senza alcuna difficoltà.

|| Il Baccello di drago, una volta sconfitto, torna ad essere la semplice erba || Dragonina, che viene subito raccolta dagli eroi.

Otterrete così la rarità DRAGONINA. Adesso uscite dalla località, facendo tutta la strada al contrario, oppure usando la magia temporale Warp, e tornate al Castello di Bal.

```

:-----:
| CASTELLO DI BAL |
-:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:-

```

\ Informazioni \

- il saggio Ghido vive su un'isola a nord est della Valle dei draghi.
- il re Xezat sta inviando la sua flotta verso il Castello Exdeath.
- la barriera di Exdeath è sostenuta da quattro torri.

Una volta qui [CB.aA - Cortile] i soldati si rifiuteranno di farvi entrare e Galuf mostrerà una via segreta, attraverso il fossato. Come già fatto in precedenza, raggiungete l'estremità occidentale del canale ed esaminate

l'interruttore per tornare nel pozzo: da ora in poi potrete entrare nella località anche tramite il cancello principale. Tornate nella sala del trono e qui [CB.aF - Sala del trono] uscite dalle scale a sud est. In seguito [CB.aG - 2° piano] recatevi nella camera di Krile.

|| La ragazza era svenuta misteriosamente ed ora sta a riposo. Krile avverte || Galuf che Ghido, un antico saggio che aveva profetizzato la distruzione dei || Cristalli del mondo di Bartz, la sta chiamando telepaticamente. È necessario || recarsi da Ghido il prima possibile perchè questi potrebbe conoscere un modo || per eliminare Exdeath. L'antico saggio vive su un'isola a nord est della || Valle dei draghi.

Uscite dalle scale a nord e più avanti [CB.aH - 3° piano] attraversate il portone situato in basso, per arrivare sulla balconata [CB.aA - Cortile].

|| Lenna offre l'erba curativa al drago volante, il quale però si rifiuta di || prenderla perchè in passato la pianta demoniaca aveva ucciso molti draghi. || Per tranquillizzare la creatura, la principessa di Tycoon mangia un pezzo || dell'erba e poi la offre al drago che infine la ingoia. La dragonina però è || velenosa per gli umani e Lenna viene subito soccorsa dal gruppo e da Krile, || che le fa bere un antidoto. Ora che sia il drago che la ragazza sono fuori || pericolo, gli eroi sono pronti a viaggiare.

Adesso, tramite la creatura volante, potrete muovervi abbastanza liberamente per tutto il Mondo 2. Per essa valgono le stesse considerazioni fatte in passato per Hiryu: il drago non può oltrepassare le montagne ed è in grado di atterrare solo sulle pianure.

Tornate volando alla Valle dei draghi e da qui muovetevi prima in direzione est e poi verso l'alto, sino a trovare un'apertura nella catena montuosa che vi permetterà di raggiungere il mare. Subito a nord di tale apertura è situata la dimora dell'antico saggio.

```

                                     :-----:
                                     | ISOLA DI GHIDO |
-:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:-

```

\ Nemici \

n°	NOME	PV	DEBOLEZZE
095	Serpe mannara	900	Gelo
096	Kornago	1.000	Gelo
097	Essere maledetto	1.380	Tuono

\ Abilità \

magia blu Coro dello stagno (Kornago)

Su quest'isola non affronterete alcun nuovo nemico e potrete raggiungere subito la grotta dove vive Ghido.

|| Arrivati all'ingresso della caverna, un violento terremoto scuote l'isola e || gli eroi sono costretti a tornare subito in groppa al drago volante: con il || suo oscuro potere, Exdeath ha fatto sprofondare in mare l'intera isola, || per evitare che il gruppo potesse incontrare Ghido.

Granpozione	360	..	Ripristina 500 PV
Mazzuolo	50	..	Cura lo Status Mini
Pozione	40	..	Ripristina 50 PV
MEDICINE SUD			
Acqua santa	150	..	Cura lo Status Zombie
Etere	1.500	..	Ripristina 40 PM
Infuso di difesa	110	..	Dona lo Status Egida
Infuso di forza	110	..	Potenzia la magia blu Pugno goblin
Infuso di Golia	110	..	Raddoppia i PV ed i PM
Infuso eroico	110	..	Aumenta il Livello di 10 unità
Infuso rapido	110	..	Dona lo Status Fretta
Villetta	600	..	Cura completamente tutto il gruppo

ARMI			
Ascia tossica	9.600	..	Attacco: 48 + Status Veleno
Bastarda	8.400	..	Attacco: 57
Lancia pesante	8.100	\$\$	Attacco: 54
Osafune	8.800	\$\$	Attacco: 51

PROTEZIONI			
Abito di Gaia	2.000	..	Difesa: 8, Difesa magica: 10
Armatura d'oro	4.000	..	Difesa: 12, Difesa magica: 2
Elmo d'oro	3.500	..	Difesa: 8, Difesa magica: 2
Fascia della forza	4.500	..	Difesa: 11, Difesa magica: 0
Fascia torta	3.500	..	Difesa: 6, Difesa magica: 0
Magicappello	1.500	..	Difesa: 4, Difesa magica: 2
Manopole	3.000	..	Difesa: 6, Difesa magica: 1
Scudo d'oro	3.000	..	Difesa: 4, Difesa magica: 0

MAGIA BIANCA			
Bozzolo	3.000	..	Dona lo Status Bozzolo
Esna	3.000	..	Rimuove molti status negativi
Inganno	3.000	..	Dona lo Status Immagine

MAGIA NERA			
Bio	3.000	..	Infligge lo Status Piaga
Parassita	3.000	..	Assorbe i PV da un nemico
Pietra	3.000	..	Infligge lo Status Pietra

MAGIA NERA			
Adagioga	3.000	..	Infligge lo Status Adagio a tutti i nemici
Cometa	3.000	..	Causa moderati danni magici non elementali
Ritorno	3.000	..	Fa ricominciare la battaglia dall'inizio

LOCANDA	60	..	Cura completamente tutto il gruppo
---------	----	----	------------------------------------

NOTE
 \$\$ la Lancia pesante e l'Osafune si possono ottenere solamente comprandole da questo negozio.

\ Oggetti \

\ Abilità \

5.000 Guil

canzone Melodia celere
 magia temporale Levitazione

=====
 =====

Giunti nella località [CU.aA - Cortile] spingete l'interruttore situato alla sinistra del cancello: provando ad entrare, le guardie del castello vi fermeranno ma l'equivoco verrà presto chiarito e vi ritroverete poi nella stanza centrale. Qui [CU.aB - Sala del trono] salite la rampa di scale a sud ovest e più avanti [CU.aC - Camera del Re] esaminate il libro sul comodino per imparare la canzone MELODIA CELERE. Tornate indietro [CU.aB - Sala del trono] ed ora scendete dalla scalinata situata in basso a destra. All'interno della camera seguente [CU.aD - 1S] uscite da sinistra per raggiungere la grande sala con i vari negozi [CU.aE - 2S].

Dopo aver rinnovato l'equipaggiamento, rientrate nella stanza centrale [CU.aB - Sala del trono] ed ora salite la rampa di scale a nord ovest. Una volta tornati all'esterno [CU.aA - Cortile] entrate nella zona nord. Qui [CU.aF - 2° piano] scendete dalle scale sulla sinistra e più avanti [CU.aG - Biblioteca /A] troverete i vari studiosi impegnati nella ricerca della metà mancante di un importante libro antico.

```

          _____
          #10.#
          #____#
          #  #
          #  #
          #  #
          #####
#####      #####      #      LEGENDA [CU.aH - Biblioteca /B]
#####      #####      #####      #
# A-C      D-F      G-H      #      A~Z scaffali
#####      #####      #####      #####      09 ingresso
# I-K      L-N      O-Q      R-S #      10 uscita segreta
#####      #####      #####      #####
# T-V      W-X      Y-Z      #
#          _____          #
# 09.      #####      #####
#          _____          #
#####

```

Uscite dalle scale ad ovest e nella sala successiva [CU.aH - Biblioteca /B] la bibliotecaria vi chiederà di mettere a posto tre libri: per fare questo, raccogliete i volumi uno alla volta ed inseriteli nello rispettivo scaffale, a seconda della lettera iniziale del titolo. I libri sono:

- False verità (scaffale D-F)
- Registro dei mostri (scaffale R-S)
- Xilofoni e tamburi (scaffale W-X)

Nel caso in cui sbagliaste posizione di un libro, uscite e rientrate dalla stanza per ricominciare l'attività dall'inizio. Una volta rimessi a posto tutti e tre i libri, parlate di nuovo con la bibliotecaria e lei uscirà dalla sala tramite un passaggio segreto. Attraversatelo anche voi per accedere nella zona orientale della camera precedente e da qui [CU.aG - Biblioteca /A] uscite dalle scale in basso. Arrivati in questo modo nella parte est della sala con i libri [CU.aH - Biblioteca /B] aprite il baule situato nell'angolo in basso a destra per ottenere 5.000 GUIL.

Uscite dalla porta a sud per tornare all'aperto e qui [CU.aA - Cortile] salite le scale presenti nella zona occidentale del castello. Seguite il percorso obbligato [CU.aG - Biblioteca /A] e, una volta giunti nella nicchia [CU.aH - Biblioteca /B] aprite il forziere per imparare la magia temporale LEVITAZIONE.

Infine uscite dal castello e tornate in groppa al drago volante. Andate in direzione sud est, sino a raggiungere il Castello Exdeath, nel quale ora non potrete accedere, ed atterrate sulla nave ammiraglia della Flotta di Xezat, ormeggiata lungo la costa ad est della reggia del malvagio stregone.

=====
-- Capitolo 43 --

FLOTTA DI XEZAT >> Attacco a sorpresa

[@7C43]

=====
Mondo 2 =====

\ Nemici \

n°	NOME	PV	DEBOLEZZE
105 •	Lestofante	1.200	..
274 B	Gilgamesh Umano 3	8.888	..
275 B	Enkidu	4.000	..

\ Oggetti \

x1. Scudo d'oro

\ Abilità \

magia blu Aerora	(Enkidu)
magia blu Artiglio letale	(Gilgamesh Umano 3)
magia blu Missile	(Enkidu, Gilgamesh Umano 3)
magia blu Pugno goblin	(Lestofante)
magia blu Vampiro	(Enkidu)

IMPORTANTE

questa è l'unica occasione per esplorare la Flotta di Xezat perciò
assicuratevi di aver affrontato tutti i nemici prima di completarla.

=====
=====

|| Gli eroi vengono accolti da re Xezat in persona e Galuf gli presenta i suoi
|| compagni di avventura. Il sovrano di Surgate ha un piano per accedere nel
|| Castello Exdeath ma rivelerà i dettagli solo in seguito.

Giunti sul ponte [FX.aA - Nave ammiraglia] scendete dalla scalinata situata
alle spalle del drago e qui [FX.aC - Sotto coperta /B] procedete attraverso la
rampa di scale a nord. Più avanti [FX.aD - Sotto coperta /C] recatevi nella
camera di destra dove [FX.aE - Sotto coperta /D] potrete riposarvi. Dopo pochi
istanti verrete svegliati da un grido di allarme: i mostri di Exdeath stanno
attaccando la flotta. Tornate all'aperto [FX.aA - Nave ammiraglia] e parlate
con Xezat.

|| L'esercito del malvagio stregone ha scagliato un attacco inaspettato ed ora
|| gli eroi e le truppe di Xezat sono circondate dai mostri. Il sovrano di
|| Surgate scende in campo personalmente ed ingaggia battaglia con alcuni
|| nemici, lasciando che il gruppo si occupi degli altri invasori.

Adesso sulla nave saranno presenti tre mostri che girovagano per il ponte:
esaminateli per iniziare lo scontro con i Lestofanti, i quali sono piuttosto
semplici da eliminare. Dopo averli sconfitti, recatevi nella zona sud
dell'imbarcazione ed affrontate anche l'ultimo Lestofante; prima di andare da
Gilgamesh, assicuratevi di equipaggiare le abilità !Controlla, !Invoca, !Ruba e
!Tempo.

\ /
 < GILGAMESH UMANO 3 >
 / \

Liv	>>	31	Forza	50	TIPO
PV	>>	8.888	Magia	50	Umanoide
PM	>>	888	Difesa	10	
----	+	----	Difesa Mg	10	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	10%	Cavaliere antico
Guil	>>	0	%Schivata Mg	10%	
			Agilità	45	

STATUS

Adagio	•	--
Ade	•	--
Bozzolo	•	--
Cecità	•	--
Confusione	•	immune
Egida	•	--
Fretta	•	--
Furia	•	--
Immagine	•	--
Levitazione	•	--
Mini	•	immune
Mutismo	•	--
Paralisi	•	immune
Piaga	•	--

ELEMENTI

Pietra	•	immune	Acqua	<>	--
Rana	•	immune	Aria	<>	--
Reflex	•	--	Fuoco	<>	--
Rigene	•	--	Gelo	<>	--
Sentenza	•	--	Sacro	<>	--
Sonno	•	immune	Terra	<>	--
Stop	•	immune	Tuono	<>	--
Vecchiaia	•	--	Veleno	<>	--
Veleno	•	immune			
Zombie	•	--			
~~~~~					
Corazza	•	costante			
Scan	•	--			

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Guanti di Genji  
 10 / 256 • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

sempre • Scudo d'oro  
 raro • --

ABILITÀ

1. Artiglio letale < Magia Blu >  
 Gilgamesh Umano 3 genera una spirale grigia. La tecnica infligge lo Status Critico e lo Status Paralisi ad un personaggio.
2. Attacco critico  
 Gilgamesh Umano 3 causa danni fisici doppi ad un personaggio.
3. Missile < Magia Blu >  
 Gilgamesh Umano 3 scaglia un missile. La tecnica causa danni magici pari ai 3/4 dei PV attuali di un personaggio.
- .. Attacco fisico  
 Gilgamesh Umano 3 causa danni fisici ad un personaggio.
- .. Evocazione Enkidu  
 solo quando possiede meno di 6.000 PV, Gilgamesh Umano 3 richiama Enkidu sul campo di battaglia.

---

\ /  
 < ENKIDU >  
 / \

---

Liv	>>	29	Forza	50	TIPO
PV	>>	4.000	Magia	40	Umanoide

PM	>>	1.000	Difesa	0	
-----			Difesa Mg	0	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	20%	Rapace umanoide verde
Guil	>>	0	%Schivata Mg	20%	
			Agilità	45	

#### STATUS

Adagio	• --
Ade	• --
Bozzolo	• --
Cecità	• --
Confusione	• immune
Egida	• --
Fretta	• --
Furia	• --
Immagine	• --
Levitazione	• costante
Mini	• immune
Mutismo	• --
Paralisi	• immune
Piaga	• --

#### ELEMENTI

Pietra	• immune	Acqua	<>	--
Rana	• immune	Aria	<>	--
Reflex	• --	Fuoco	<>	--
Rigene	• --	Gelo	<>	--
Sentenza	• --	Sacro	<>	--
Sonno	• immune	Terra	<>	immune
Stop	• immune	Tuono	<>	--
Vecchiaia	• --	Veleno	<>	--
Veleno	• immune			
Zombie	• --			
~~~~~				
Corazza	• --			
Scan	• --			

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Berretto verde
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

ABILITÀ

1. Aerora < Magia Blu >

Enkidu scaglia un piccolo tornado, seguito da una sfera rotante. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Aria ad un personaggio.

2. Attacco critico

Enkidu causa danni fisici doppi ad un personaggio.

3. Discordanza

Enkidu scaglia una serie di onde di energia gialle. La tecnica dimezza il Livello di un personaggio: ciò causa l'aumento della quantità di danni subita e la rispettiva diminuzione della quantità di danni inflitta.

4. Missile < Magia Blu >

Enkidu scaglia un missile. La tecnica causa danni magici pari ai 3/4 dei PV attuali di un personaggio.

5. Ragnatela

Enkidu genera una serie di ragnatele. La tecnica infligge lo Status Adagio, il quale raddoppia il tempo necessario per caricare la barra del turno di un personaggio.

6. Sfregio eolico

Enkidu scaglia un grande tornado di lame bianche. La tecnica causa moderati danni fisici di Elemento Aria a tutti i personaggi.

7. Vampiro < Magia Blu >

il bersaglio viene colpito da una serie di sfere arancioni che poi vengono assorbite da Enkidu. La tecnica sottrae ad un personaggio una quantità di PV pari alla differenza tra i PV massimi ed i PV attuali del nemico e li dona a quest'ultimo: meno PV possiede Enkidu, maggiore è la quantità persa dal personaggio.

8. Vento bianco

ogni volta che subisce un attacco magico, Enkidu reagisce subito, generando cinque piccoli tornado. La tecnica ripristina al nemico ed a Gilgamesh Umano 3 una quantità di PV pari ai PV attuali di Enkidu.

.. Attacco fisico

Enkidu causa danni fisici ad un personaggio.

Gilgamesh è uno dei sottoposti di Exdeath. Nella prima fase dello scontro, rubate subito i Guanti di Genji, che possono essere ottenuti solo in questa occasione, siate molto aggressivi e colpite il boss con le tecniche più potenti a disposizione, ad esempio l'invocazione Titano.

Quando la sua quantità di vita sarà inferiore a 6.000 PV, Gilgamesh evocherà il suo aiutante Enkidu sul campo di battaglia. Questi ripristinerà subito i PV del boss inoltre è in grado di utilizzare diverse Magie Blu, che lo rendono piuttosto pericoloso: per eliminarlo facilmente, infliggete subito lo Status Adagio ad entrambi i nemici, soggiogate Enkidu con il comando !Controlla, usate contro di lui la sua tecnica Uragano e poi colpitelo con un attacco fisico.

Una volta sconfitto l'aiutante di Gilgamesh, riprendete ad attaccare il boss come avete fatto durante la prima parte della battaglia. Al termine dello scontro riceverete lo SCUDO D'ORO.

|| Seppur sconfitto, Gilgamesh non si arrende ed intende far cadere in acqua || con sè gli eroi. Tuttavia il gruppo riesce ad aggrapparsi alla nave mentre || il sottoposto di Exdeath viene trasportato via dalla corrente. A salvare la || situazione interviene il drago volante di Krile, che recupera gli eroi prima || che cadano in mare e li riporta sul ponte della nave ammiraglia.

Adesso tornate nella sala precedente a quella dove vi siete riposati e qui [FX.aD - Sotto coperta /C] entrate nella camera di sinistra. Al suo interno [FX.aF - Sotto coperta /E] parlate con Xezat, che vi chiederà di afferrare l'estremità inferiore del contenitore del baule: in questo modo aprirete un passaggio segreto che vi condurrà in un sottomarino.

Qui [SO.aA - Sala comandi] tramite le scale in basso a destra, arriverete in una camera dove potrete riposare gratuitamente [SO.aB - Stanza]. In seguito rivolgetevi al sovrano di Surgate ed il sommergibile inizierà a muoversi.

|| Il piano di Xezat è presto svelato: il monarca voleva attirare l'attenzione || di Exdeath, usando la sua flotta come esca, e nel frattempo raggiungere con || il sottomarino una delle torri che mantiene attiva la barriera.

Uscite infine dal veicolo.

-- Capitolo 44 --

TORRE BARRIERA >> L'unico modo

[@7C44]

===== Mondo 2 =====

\ Nemici \

n°	NOME	PV	DEBOLEZZE	
106	• Neon	700	..	(a)
107	• Magnetite	1.200	Tuono	
108	• Cavaliere reflex	1.600	..	
109	• Viaggiatore	1.400	..	
110	• Schermo scherzo	1.300	Tuono	
111	• Gravitatore	1.800	..	
112	• Gigante verde 1	2.420	..	
133	• Drago rosso 1	7.500	Acqua, Gelo, Terra	
134	• Drago giallo	8.500	..	
276 B	• Atomos 1	19.997	..	

NOTE

a. ogni volta che subisce danni fisici, il Neon può infliggere lo Status Cecità ai personaggi perciò è consigliato eliminarlo usando solo tecniche magiche.

\ Oggetti \

rarietà Sospirenia
x1. Forcina dorata
x1. Materia oscura
x1. Spada emorys
--+-
18.000 Guil
9.000 Guil

\ Abilità \

magia blu Antimaga Liv.4 •• (Schermo scherzo)
magia blu Flash (Neon)
magia blu Fuori tempo •• (Viaggiatore)
magia blu Morte Liv.5 •• (Schermo scherzo)
magia blu Senza guardia •• (Gigante verde 1)
magia blu Vampalia Liv.3 •• (Drago rosso 1)
magia blu Vecchiaia Liv.2 •• (Schermo scherzo)

IMPORTANTE

questa è l'unica occasione per esplorare la Torre barriera perciò assicuratevi di aver affrontato tutti i nemici e di aver recuperato tutti gli Oggetti prima di completarla.

=====

Giunti a destinazione [TB.aA - Fondo del mare] Xezat farà detonare una bomba, aprendo così un passaggio verso l'interno.

|| Gli eroi sono riusciti ad entrare in una delle torri ed il loro scopo sarà
|| quello di abbatterla: mentre Xezat si occuperà di distruggere il generatore
|| situato nei sotterranei, Bartz e gli altri dovranno demolire l'antenna
|| montata in cima all'edificio.

Riceverete da Xezat la rarità SOSPIRENIA, che vi permetterà di rimanere in contatto con lui. All'interno della prima camera [TB.aB - Piano terra] ignorate il corridoio superiore, il quale vi condurrà nella sala dove si trova il sovrano di Surgate [TB.aC - 1S] ed uscite da quello occidentale. Superate il

Punto di Salvataggio [TB.aD - 1° piano /A] e più avanti [TB.aE - 1° piano /B] procedete lungo il percorso obbligato, sino ad arrivare ad una biforcazione: andate nella zona superiore per trovare un forziere.

Prima di aprirlo, assicuratevi che i personaggi stiano equipaggiando il comando !Canto e !Controlla, poichè adesso dovrete affrontare un Drago rosso 1 oppure due Draghi gialli. Per eliminare facilmente il primo, soggiogatelo subito con l'abilità !Controlla e poi fatelo colpire dalla sua tecnica Vampalia Liv.3. Contro i Draghi gialli invece eseguite la canzone Dolce ballata per infliggere loro lo Status Stop e poi colpiteli con le tecniche più potenti a disposizione. Al termine della battaglia riceverete la SPADA EMORYS. Tornate al bivio ed ora, procedendo verso sud, aprite il baule per ottenere 9.000 GUIL.

Arrivati all'esterno [TB.aF - 2° piano] avanzate in direzione nord per accedere nella zona superiore. Superate la sala successiva [TB.aG - 3° piano] ed anche quella seguente [TB.aH - 4° piano] per trovare più avanti [TB.aI - 5° piano] un baule che contiene 18.000 GUIL. Uscite dalla porta a nord, oltrepassate la zona esterna [TB.aL - 6° piano] e verrete contattati da Xezat, che nel frattempo ha raggiunto il generatore nei sotterranei.

All'interno della camera superiore [TB.aM - 7° piano] procedete lungo la rampa di scale ed uscite dal passaggio a nord. Giunti all'aperto [TB.aN - 8° piano] entrate prima nella porta sulla sinistra dove [TB.aO - 9° piano /A] è presente uno scrigno: al suo interno affronterete nuovamente un Drago rosso 1 oppure due Draghi gialli e, al termine della battaglia, riceverete una FORCINA DORATA. Tornate fuori [TB.aN - 8° piano] ed ora recatevi nella camera orientale. Superate il Punto di Salvataggio [TB.aP - 9° piano /B] e nell'ultima stanza [TB.aQ - Antenna] prima di andare verso l'alto ed affrontare il boss, equipaggiate le abilità !Bianca, !Invoca, !Magilama e !Tempo.

```

      \_____/
      <  ATOMOS 1  >
      /_____\
  
```

Liv	>>	41	Forza	10	TIPO
PV	>>	19.997	Magia	80	--
PM	>>	10.000	Difesa	14	
----	+	----	Difesa Mg	20	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	0%	Portale demoniaco
Guil	>>	0	%Schivata Mg	20%	
			Agilità	36	

STATUS		ELEMENTI	
Adagio	• immune	Pietra	• immune
Ade	• immune	Rana	• immune
Bozzolo	• immune	Reflex	• immune
Cecità	• immune	Rigene	• immune
Confusione	• immune	Sentenza	• --
Egida	• immune	Sonno	• --
Fretta	• attivo	Stop	• immune
Furia	• immune	Vecchiaia	• immune
Immagine	• immune	Veleno	• immune
Levitazione	• immune	Zombie	• immune
Mini	• immune	~~~~~	
Mutismo	• immune	Corazza	• costante
Paralisi	• immune	Scan	• --
Piaga	• --		

ABILITÀ

1. Adagioga

quando un personaggio si trova in Status Ade, Atomos 1 genera una serie di sfere grigie rotanti. La tecnica infligge lo Status Adagio, il quale raddoppia il tempo necessario per caricare la barra del turno di tutti i personaggi ancora in vita.

2. Antima

quando un personaggio si trova in Status Ade, Atomos 1 scaglia una piccola sfera oscura che contiene fulmini. La tecnica causa ad un personaggio danni magici pari alla metà dei suoi PV attuali.

3. Antimaga

quando un personaggio si trova in Status Ade, Atomos 1 scaglia una grande sfera oscura che contiene fulmini. La tecnica causa danni magici pari ai 7/8 dei PV attuali di tutti i personaggi.

4. Cometa

quando non c'è alcun personaggio che si trovi in Status Ade, Atomos 1 scaglia una pioggia di meteore. La tecnica causa moderati danni magici non elementali ad un personaggio.

5. Tarlatura

quando il personaggio attirato arriva a contatto col boss, Atomos 1 lo risucchia dentro di sé. La tecnica infligge al personaggio lo Status Oblio, il quale lo rimuove completamente dal campo di battaglia.

6. Vecchiaia

quando un personaggio si trova in Status Ade, Atomos 1 emette un fumo giallo. La tecnica infligge lo Status Vecchiaia, il quale diminuisce gradualmente i parametri fisici di un personaggio.

.. Attrazione

Atomos 1 attira gradualmente verso di sé il corpo di un personaggio che si trova in Status Ade. Nel caso in cui tale eroe venga riportato in vita, la tecnica verrà interrotta ma il personaggio rimarrà nel punto in cui l'Attrazione ha smesso di funzionare.

Atomos 1 è un grande portale demoniaco ed esegue ciclicamente le sue abilità:

- all'inizio, il nemico utilizza solamente la tecnica Cometa.
- non appena un personaggio subisce lo Status Ade, il boss smette di attaccare ed inizia ad attirare verso di sé il corpo di tale eroe.
- mentre il corpo del personaggio viene attirato, il portale demoniaco causa vari status negativi al resto del gruppo, oppure riduce i PV degli eroi.
- una volta che il corpo arriva a contatto, Atomos 1 lo risucchia e lo rimuove così dal campo di battaglia, impedendo che possa tornare in vita.
- in seguito, il boss ricomincia il ciclo dall'inizio, riprendendo ad usare solo la tecnica Cometa.

Appena inizia la battaglia:

- chi possiede l'abilità !Tempo dovrà donare al gruppo lo Status Fretta.
- chi possiede il comando !Magilama dovrà attivare la tecnica Sonno e colpire il boss sempre con essa, in quanto Atomos 1 è vulnerabile allo Status Sonno.
- chi possiede l'abilità !Invoca dovrà evocare il Titano per infliggere danni ingenti al boss.

\ Negozi \	Guil		
MEDICINE EST			
Ago dorato	150	..	Cura lo Status Pietra
Antidoto	30	..	Cura lo Status Veleno
Coda di fenice	1.000	..	Riporta in vita un personaggio
Collirio	20	..	Cura lo Status Cecità
Dolce bacio	60	..	Cura lo Status Rana
Granpozione	360	..	Ripristina 500 PV
Mazzuolo	50	..	Cura lo Status Mini
Pozione	40	..	Ripristina 50 PV
MEDICINE OVEST			
Acqua santa	150	..	Cura lo Status Zombie
Etere	1.500	..	Ripristina 40 PM
Infuso di difesa	110	..	Dona lo Status Egida
Infuso di forza	110	..	Potenzia la magia blu Pugno goblin
Infuso di Golia	110	..	Raddoppia i PV ed i PM
Infuso eroico	110	..	Aumenta il Livello di 10 unità
Infuso rapido	110	..	Dona lo Status Fretta
Villetta	600	..	Cura completamente tutto il gruppo
ARMI			
Arco elfico	7.500	..	Attacco: 56
Pugnale d'aria	6.800	..	Attacco: 56 + Elemento Aria
PROTEZIONI			
Armatura adamantina	8.000	..	Difesa: 15, Difesa magica: 2
Bracciale adamantino	4.000	..	Difesa: 4, Difesa magica: 5
Corazza adamantina	6.000	..	Difesa: 13, Difesa magica: 2
Elmo adamantino	7.000	..	Difesa: 10, Difesa magica: 2
Maschera di tigre	5.000	..	Difesa: 9, Difesa magica: 2
Mitra del saggio	3.000	..	Difesa: 6, Difesa magica: 2
Scudo adamantino	6.000	..	Difesa: 6, Difesa magica: 0
Veste luminosa	4.000	..	Difesa: 11, Difesa magica: 12
MAGIA BIANCA			
Bozzolo	3.000	..	Dona lo Status Bozzolo
Energiga	6.000	..	Ripristina una notevole quantità di PV
Esna	3.000	..	Rimuove molti status negativi
Furia	6.000	..	Infligge lo Status Furia
Inganno	3.000	..	Dona lo Status Immagine
Reflex	6.000	..	Dona lo Status Reflex
MAGIA NERA			
Bio	3.000	..	Infligge lo Status Piaga
Buferaga	6.000	..	Causa notevoli danni magici di El. Gelo
Fuocoga	6.000	..	Causa notevoli danni magici di El. Fuoco
Parassita	3.000	..	Assorbe i PV da un nemico
Pietra	3.000	..	Infligge lo Status Pietra
Tuonaga	6.000	..	Causa notevoli danni magici di El. Tuono
MAGIA TEMPORALE			
Adagioga	3.000	..	Infligge lo Status Adagio a tutti i nemici
Andantega	6.000	..	Dona lo Status Fretta a tutto il gruppo
Antimaga	6.000	..	Riduce notevolmente i PV di un nemico
Cometa	3.000	..	Causa moderati danni magici non elementali
Ritorno	3.000	..	Fa ricominciare la battaglia dall'inizio
Vecchiaia	6.000	..	Infligge lo Status Vecchiaia

\ Oggetti \

x1. Spadino

Una volta in città [MU.aA - Piazza principale] raggiungete la zona alla sinistra della Taverna ed esaminate la botte superiore per trovare uno SPADINO. Recatevi poi all'interno della Taverna e qui [MU.aB - Taverna] suonate il PIANOFORTE (7/8). Dopo aver rinnovato l'equipaggiamento ed acquistato le nuove Magie, tornate al Sommergebile. Procedendo sottacqua, raggiungete il punto luminoso situato più a nord, il quale corrisponde ad una grotta.

```

:-----:
|  CAVERNA DEL LAGO  |
-:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:-

```

\ Nemici \

n°	NOME	PV	DEBOLEZZE
176 •	Druido	2.200	..
177 •	Pelle d'acciaio	2.200	Gelo

\ Abilità \

magia blu Favilla oscura (Druido)

Una volta usciti dal veicolo [CL.aA - Fondo del mare] aggiungete i due nuovi mostri nel Bestiario e poi seguite il percorso obbligato per raggiungere l'esterno.

```

:-----:
|  DINTORNI DELLA CAVERNA DEL LAGO  |
-:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:-

```

\ Nemici \

n°	NOME	PV	DEBOLEZZE
115	Lepre curativa	1.000	..
116	Testuggine irosa	1.300	Gelo
117	Dechirer	1.300	..
281 B	Catoblepas	5.000	..

\ Oggetti \

x1. reliquia Catoblepas

\ Abilità \

magia blu Vampiro (Dechirer)

Tornati sulla Mappa del mondo, prima di iniziare a vagare nella foresta che circonda il lago, assicuratevi di possedere un buon numero di Aghi dorati e di equipaggiare le abilità !Blu, !Invoca e !Nera.

```

      \ _____ /
      <  CATOBLEPAS  >
      / _____ \
  
```

```

Liv  >> 38          Forza          55          TIPO
PV   >> 5.000       Magia           50          Bestia magica, Drago
PM   >> 500         Difesa           20
-----+-----
Esp  >> 0           %Schivata        0%          ASPETTO
Guil >> 0           %Schivata Mg     0%          Facocero verde
                                           Agilità       45
  
```

STATUS		ELEMENTI	
Adagio	• immune	Pietra	• immune
Ade	• immune	Rana	• immune
Bozzolo	• immune	Reflex	• immune
Cecità	• immune	Rigene	• immune
Confusione	• immune	Sentenza	• --
Egida	• immune	Sonno	• immune
Fretta	• immune	Stop	• --
Furia	• immune	Vecchiaia	• immune
Immagine	• immune	Veleno	• --
Levitazione	• immune	Zombie	• immune
Mini	• immune	~~~~~	
Mutismo	• immune	Corazza	• costante
Paralisi	• immune	Scan	• --
Piaga	• --		

COSA SI PUÒ RUBARE	COSA SI PUÒ OTTENERE
246 / 256 • --	sempre • Catoblepas
10 / 256 • Coda di fenice	raro • --

ABILITÀ

1. Occhio maligno

ogni volta che subisce danni, Catoblepas reagisce subito, generando una serie di rocce. La tecnica infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente il personaggio che ha colpito il nemico.

2. Parassita

Catoblepas estrae una serie di sfere arancioni e poi le assorbe. La tecnica sottrae PV ad un personaggio e li dona al nemico.

.. Attacco fisico

Catoblepas causa danni fisici ad un personaggio.

Catoblepas è un grosso facocero verde e la sua caratteristica è quella di reagire ogni volta che subirà danni, infliggendo sempre lo Status Pietra al personaggio che lo ha appena attaccato.

All'inizio della battaglia, invocate subito il Golem, per proteggervi dagli assalti del boss, ed infliggetegli lo Status Veleno. Man mano che prosegue lo scontro, rimuovete lo Status Pietra con gli Aghi dorati e colpite Catoblepas

con l'invocazione Titano, con la magia blu 1.000 aghi e con le magie nere Buferaga, Fuocoga oppure Tuonaga. Al termine della battaglia riceverete la reliquia CATOBLEPAS: usandola dal Menù Oggetti, imparerete l'omonima Invocazione.

A sud est del lago solitario, è presente una piccola Foresta dei chocobo, dove [FB.aA - Foresta] è presente solamente un chocobo femmina che non potrete utilizzare. Uscite dalla località e fate la strada al contrario per tornare a bordo del Sommergibile. Adesso raggiungete il punto luminoso situato in mare aperto, il quale corrisponde ad una grotta circondata da alcuni coralli.

=====
-- Capitolo 46 --

GROTTA DI GHIDO >> L'antico saggio

[@7C46]

=====
Mondo 2 =====

\ Nemici \

n°	NOME	PV	DEBOLEZZE
113	• Aspic oscuro	900	Fuoco (a)
114	• Mutaforme	7.000	Acqua, Aria (b)
--+--		--+--	
811	• Gaeligatto 2	7.000	..
812	• Rana elfica 2	7.000	..
813	• Shiva 2	7.000	..
814	• Ifrit 2	7.000	..
815	• Sole maligno 2	7.000	..
816	• Viverna 2	7.000	..
817	• Drago zombie 3	7.000	..
818	• Ramuh 2	7.000	..
819	• Spirito di polvere 2	7.000	..

NOTE

a. ogni volta che subisce danni, l'Aspic oscuro assorbe PV da un personaggio perciò è consigliato eliminarlo con un solo assalto.

b. il Mutaforme è il nemico più debole dal quale ricevere la Verga della luce, che si può ottenere solamente dai mostri.

\ Oggetti \

x1. rarità Ramo guardiano

\ Abilità \

magia blu Aeroga •• (Sole maligno 2)
magia blu Coro dello stagno (Rana elfica 2)
magia blu Flash (Spirito di polvere 2)
magia blu Vampiro (Aspic oscuro)

IMPORTANTE

la Grotta di Ghido successivamente non sarà più esplorabile perciò sfruttate questa occasione per incontrare tutti i nemici.

=====
 =====
 All'interno della prima sala [GG.aA - Fondo del mare] seguite il percorso obbligato e più avanti [GG.aB - 2S /A] uscite dall'apertura a sud.

```

      _____
      ###03.###
###04.###  #_____
#         #07.###____
###         #06.#05.#
#         _____#
###         #
###         s06         s04         #         LEGENDA [GG.aC - 2S /B]
###         #         s0   scrigno che apre l'accesso
###         #         03   ingresso
###         s03         #         04   uscita
###         #         #####  05   uscita
###         s07         s05         #####  06   uscita
###         #         #####  07   uscita
#         #
###         #         #
#####  #####  #####
#  #####
#####

```

Arriverete così in una grande sala [GG.aC - 2S /B] dove sono presenti quattro scrigni aperti ed uno chiuso. Esaminando quest'ultimo, potrete raccogliere la pietra contenuta al suo interno e spostarla all'interno di un altro baule: ogni volta che un forziere verrà riempito con il masso, si aprirà la rispettiva uscita. Inserite la pietra nel baule di nord ovest ed uscite poi dall'apertura in alto a destra.

Nella sala successiva [GG.aB - 2S /A] premete l'interruttore a forma di teschio per generare un sentiero nella zona superiore. Tornate indietro [GG.aC - 2S /B] ed ora inserite il masso nel forziere di sud ovest per poi uscire da un'altra apertura sulla destra. Raggiunta così la sala dove avete generato il percorso [GG.aB - 2S /A] oltrepassatelo ed uscite da sud est.

```

#####
#  ###_____#####
###  #08.#  #
#####  ###
#         #
###         ###
###         #
#         #####_###  #
###         #####09.###  ###
###         #####_###  #
###         #####  #
###         #####  #
###         #####  #
###         #         #         #
#         #####  ###
#         #         #####  08   ingresso
#         #         #####  09   uscita
#  :         #
### : ###  #
#  : ###  #####  #
#  : #####
#  : #####
#  : #####<>  ###
#  : #####  #
#  : .....  #

```

LEGENDA [GG.aD - 3S]
 <> interruttore che apre l'accesso 09
 .. passaggio segreto
 08 ingresso
 09 uscita

#####

All'interno della camera seguente [GG.aD - 3S] recatevi prima nell'angolo in basso a sinistra, superate il passaggio segreto e premete l'interruttore per aprire l'uscita.

```

          _____
          #09.#
          #_____#
          #   #
          ###  #
          #####
#####
###  #####  ###
#           #####  ###
#####           :   #
#####           :   ###
#####           .....: ###
#####           #####
#####           #####
###           #####
###           #####
#           #####
#           #####
# : #####
# : #####
# : #####
# : #####
# : #####
# : #####
# : #####
# : #####
# : #####
# : #####
# : #####
#####           #####  ###
###           #####  ###
#           .....  #
#           #####  #####  #
#####           #####10.###
#           #
#           #####
#####
```

LEGENDA [GG.aE - 4S]
.. passaggio segreto
09 ingresso
10 uscita

Dopo averla attraversata [GG.aE - 4S] procedete verso il basso, superando il primo sentiero nascosto, e poi recatevi nell'angolo in basso a destra, oltrepassando i successivi passaggi segreti. Più avanti [GG.aF - 5S /A] scendete in acqua e raggiungerete automaticamente la stanza inferiore. Al suo interno [GG.aG - 5S /B] andate verso l'alto per tornare sul pavimento ed avanzate in direzione nord, sino ad incontrare una tartaruga.

|| Bartz scuote un po' l'animale, che si rintana nel suo guscio. Il ragazzo
|| viene sgridato prima da Galuf e poi direttamente dalla tartaruga stessa,
|| che si rivela essere il saggio Ghido. Una volta chiarito l'equivoco,
|| Ghido spiega al gruppo che Exdeath è alla ricerca di qualcosa che viene
|| custodito nella Gran foresta di Muur, suo luogo natale.
||

|| Lo stregone in realtà è un albero all'interno del quale venne imprigionato
|| il potere oscuro per molti anni. Tale malvagità infine trasformò la pianta
|| in un essere senziente, che poi divenne noto come Exdeath. Ghido riuscì ad
|| imprigionare lo stregone per diversi secoli tuttavia, trenta anni fa,
|| il sigillo si spezzò e fu necessario l'intervento combinato di Dorgann,

|| Galuf, Kelger e Xezat per rendere nuovamente inoffensivo Exdeath, grazie al
|| potere dei Cristalli.

||
|| La Gran foresta di Muur non gradisce ospiti indesiderati perciò Ghido dona
|| agli eroi un oggetto che permetterà loro di accedere nella località senza
|| correre alcun rischio.

Riceverete così la rarità RAMO GUARDIANO. Adesso uscite dalla Grotta di Ghido,
facendo tutta la strada al contrario, oppure usando la magia temporale Warp,
e tornate nei pressi della città di Muur.

:-----:
| AREA TRA MUUR E LA GRAN FORESTA DI MUUR |

:- :- :- :- :- :-----: :- :- :- :- :-

\ Nemici \

n°	NOME	PV	DEBOLEZZE
094	Rosa di mare	800	Tuono
095	Serpe mannara	900	Gelo
096	Kornago	1.000	Gelo
097	Essere maledetto	1.380	Tuono
115	Lepre curativa	1.000	..
116	Testuggine irosa	1.300	Gelo
117	Dechirer	1.300	..

\ Abilità \

magia blu Coro dello stagno (Kornago)
magia blu Vampiro (Dechirer)

In questa zona del continente non affronterete alcun nuovo nemico. Andate in
direzione est ed attraversate il piccolo ponte per accedere in una nuova
località.

=====
-- Capitolo 47 --

GRAN FORESTA DI MUUR >> Generazioni

[@7C47]

=====
Mondo 2 =====

\ Nemici \

n°	NOME	PV	DEBOLEZZE
118 •	Minimago	1.100	..
119 •	Galabudino	75	..
120 •	Albero maligno	1.700	Fuoco
121 •	Diavoletto 1	2.000	..
122 •	Wym	2.700	..
277 B	Cristallo 1	7.777	..
278 B	Cristallo 2	7.777	..
279 B	Cristallo 3	7.777	..
280 B	Cristallo 4	7.777	..

--+-- --+--

\ Oggetti \

rarietà Bracciale di Galuf	x1. Scudo focum
x1. Cenere	x1. Spada focum
x1. Coda di fenice	x1. Villetta
x1. Elisir	--+--
x1. Etere	9.500 Guil
x1. Infuso di Golia	4.900 Guil
x1. Mazza ferrata	2.500 Guil
x1. Scudo Egida	

\ Abilità \

magia blu Aeroga	•• (Cristallo 4)
magia blu Aerora	(Galabudino)
magia blu Idrorespiro	(Cristallo 3)
magia blu Poema minuscolo	•• (Minimago)

IMPORTANTE

la Gran foresta di Muur successivamente non sarà più esplorabile perciò sfruttate questa occasione per incontrare tutti i nemici e recuperare tutti gli Oggetti.

=====

Una volta entrati [GM.aA - Ingresso] andate verso l'alto e, grazie al Ramo guardiano, i cespugli si apriranno, permettendovi così di proseguire. Recatevi nell'angolo di nord ovest e recuperate 2.5000 GUIL dal forziere. Andate poi verso destra, aprite il baule per trovare l'ETERE ed infine esaminate l'apertura nell'albero accanto per generare l'uscita. Superate la sala seguente [GM.aB - Sottosuolo /A] e, dopo essere tornati all'aperto [GM.aC - Interno /A] procedete in direzione nord, costeggiando il bordo sinistro, sino a raggiungere lo scrigno che contiene 4.900 GUIL.

Da questo baule, continuate ad andare verso l'alto, sempre muovendovi lungo il bordo occidentale e raggiungerete una piccola apertura tra i cespugli: oltrepassatela per trovare una CODA DI FENICE nel forziere. Tornate indietro e riprendete a seguire il perimetro esterno della camera: ignorate per ora l'albero con la cavità e raggiungete l'angolo di nord est, dove nello scrigno troverete 9.500 GUIL. Infine ritornate al tronco con la cavità ed esaminatela per aprire l'uscita.

Oltrepassate la camera sotterranea [GM.aD - Sottosuolo /B] e nel bosco seguente [GM.aC - Interno /B] andate subito sulla sinistra per recuperare una VILLETTA. Da qui recatevi in direzione est, sino a raggiungere il forziere che contiene un INFUSO DI GOLIA. Procedete verso l'alto e, sulla destra troverete un Punto di Salvataggio, rappresentato da un cerchio giallo. Continuate in direzione nord ovest e, all'interno di una nicchia, potrete raccogliere un ELISIR dal baule; una volta giunti nella zona più a nord, aprite il forziere per trovare la MAZZA FERRATA. Percorrete infine il sentiero sulla sinistra.

|| Un violento boato scuote la foresta ed essa improvvisamente inizia a
|| bruciare: il violento incendio è di sicuro opera di Exdeath.

Adesso le fiamme vi bloccheranno la strada ma in vostro soccorso, dopo qualche

secondo emergerà un moguri dal suolo, che vi inviterà a rifugiarsi sottoterra. Prima di scendere nell'apertura, in alto a destra noterete un baule che contiene uno SCUDO EGIDA: ignorate questo forziere per ora perchè a breve potrete ottenere sempre da esso una Protezione migliore. Entrate nell'apertura.

Una volta atterrati [GM.aF - Caverna moguri] potrete ripristinare i vostri PV e PM entrando nel lago. Dopo qualche secondo, la creatura che blocca l'uscita si sposterà in automatico e potrete tornare all'aperto. Adesso [GM.aG - Radura bruciata] l'area risulterà spoglia e decadente; aprite lo scrigno ignorato in precedenza ed ora riceverete uno SCUDO FOCUM.

Procedete verso sinistra ed in alto, accanto ad un albero, è presente lo scrigno contenente la CENERE. Da qui andate in direzione ovest e, vicino ai cespugli esterni troverete il forziere della SPADA FOCUM. Adesso procedete verso l'alto, sino al termine del percorso. Prima di avanzare, equipaggiate i comandi !Bianca, !Blu, !Invoca e !Tempo e donate a tutto il gruppo lo Status Levitazione.

|| Il gruppo scorge l'Albero guardiano, che protegge il sigillo nascosto nella foresta. Tramite il ramo ricevuto da Ghido, la strada che conduce alla gigantesca pianta si apre magicamente. All'interno dell'Albero guardiano, i personaggi vengono subito attaccati dall'energia misteriosa che alimenta il sigillo.

```

      \ _____ /
      <  CRISTALLO 1  >
      / _____ \
  
```

Liv	>>	77	Forza	40	TIPO
PV	>>	7.777	Magia	15	--
PM	>>	10.000	Difesa	10	
-----+			Difesa Mg	20	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	0%	Cristalli celesti
Guil	>>	0	%Schivata Mg	20%	
			Agilità	40	

STATUS		ELEMENTI	
Adagio	• --	Pietra	• immune
Ade	• --	Rana	• immune
Bozzolo	• --	Reflex	• --
Cecità	• --	Rigene	• --
Confusione	• immune	Sentenza	• --
Egida	• --	Sonno	• immune
Fretta	• --	Stop	• immune
Furia	• immune	Vecchiaia	• immune
Immagine	• --	Veleno	• immune
Levitazione	• --	Zombie	• --
Mini	• immune	~~~~~	
Mutismo	• immune	Corazza	• --
Paralisi	• immune	Scan	• --
Piaga	• --		

COSA SI PUÒ RUBARE	COSA SI PUÒ OTTENERE
246 / 256 • --	sempre • --
10 / 256 • Elisir	raro • Cenere

ABILITÀ
1. Attacco critico

il Cristallo 1 causa danni fisici doppi ad un personaggio.

2. Fuocoga

solo quando possiede meno di 3.000 PV, il Cristallo 1 genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

il Cristallo 1 causa danni fisici ad un personaggio.

\ /
< CRISTALLO 2 >
/ \

Liv	>>	77	Forza	40	TIPO
PV	>>	7.777	Magia	1	--
PM	>>	10.000	Difesa	10	
-----			Difesa Mg	20	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	0%	Cristalli celesti
Guil	>>	0	%Schivata Mg	20%	
			Agilità	45	

STATUS

- Adagio • --
- Ade • --
- Bozzolo • --
- Cecità • --
- Confusione • immune
- Egida • --
- Fretta • --
- Furia • immune
- Immagine • --
- Levitazione • --
- Mini • immune
- Mutismo • immune
- Paralisi • immune
- Piaga • --

ELEMENTI

- Pietra • immune
- Rana • immune
- Reflex • --
- Rigene • --
- Sentenza • --
- Sonno • immune
- Stop • immune
- Vecchiaia • immune
- Veleno • immune
- Zombie • --
- ~~~~~
- Corazza • --
- Scan • --

- Acqua <> --
- Aria <> --
- Fuoco <> --
- Gelo <> immune
- Sacro <> immune
- Terra <> assorbe
- Tuono <> immune
- Veleno <> immune

COSA SI PUÒ RUBARE

- 246 / 256 • --
- 10 / 256 • Elisir

COSA SI PUÒ OTTENERE

- sempre • --
- raro • Cenere

ABILITÀ

1. Attacco critico

il Cristallo 2 causa danni fisici doppi ad un personaggio.

2. Scuotiterra

solo quando possiede meno di 3.000 PV, il Cristallo 2 genera un'onda sismica. La tecnica causa notevoli danni fisici di Elemento Terra a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

il Cristallo 2 causa danni fisici ad un personaggio.

\ /
< CRISTALLO 3 >
/ \

Liv >> 77	Forza	40	TIPO
PV >> 7.777	Magia	15	--
PM >> 10.000	Difesa	10	
----+----	Difesa Mg	20	ASPETTO
Esp >> 0	%Schivata	0%	Cristalli celesti
Guil >> 0	%Schivata Mg	20%	
	Agilità	50	

STATUS

Adagio	• --
Ade	• --
Bozzolo	• --
Cecità	• --
Confusione	• immune
Egida	• --
Fretta	• --
Furia	• immune
Immagine	• --
Levitazione	• --
Mini	• immune
Mutismo	• immune
Paralisi	• immune
Piaga	• --

ELEMENTI

Pietra	• immune	Acqua <>	assorbe
Rana	• immune	Aria <>	--
Reflex	• --	Fuoco <>	--
Rigene	• --	Gelo <>	immune
Sentenza	• --	Sacro <>	immune
Sonno	• immune	Terra <>	--
Stop	• immune	Tuono <>	immune
Vecchiaia	• immune	Veleno <>	immune
Veleno	• immune		
Zombie	• --		
~~~~~			
Corazza	• --		
Scan	• --		

#### COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --  
 10 / 256 • Elisir

#### COSA SI PUÒ OTTENERE

sempre • --  
 raro • Cenere

#### ABILITÀ

##### 1. Attacco critico

il Cristallo 3 causa danni fisici doppi ad un personaggio.

##### 2. Idrorespiro < Magia Blu >

solo quando possiede meno di 3.000 PV, il Cristallo 3 genera una serie di bolle di sapone. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi.

##### .. Attacco fisico

il Cristallo 3 causa danni fisici ad un personaggio.

---

\ /  
 < CRISTALLO 4 >  
 / \

---

Liv >> 77	Forza	40	TIPO
PV >> 7.777	Magia	10	--
PM >> 10.000	Difesa	10	
----+----	Difesa Mg	20	ASPETTO
Esp >> 0	%Schivata	0%	Cristalli celesti
Guil >> 0	%Schivata Mg	20%	
	Agilità	55	

#### STATUS

Adagio	• --
Ade	• --
Bozzolo	• --
Cecità	• --
Confusione	• immune

#### ELEMENTI

Pietra	• immune	Acqua <>	--
Rana	• immune	Aria <>	assorbe
Reflex	• --	Fuoco <>	--
Rigene	• --	Gelo <>	immune
Sentenza	• --	Sacro <>	immune

Egida	• --	Sonno	• immune	Terra	<> --
Fretta	• --	Stop	• immune	Tuono	<> immune
Furia	• immune	Vecchiaia	• immune	Veleno	<> immune
Immagine	• --	Veleno	• immune		
Levitazione	• --	Zombie	• --		
Mini	• immune	~~~~~			
Mutismo	• immune	Corazza	• --		
Paralisi	• immune	Scan	• --		
Piaga	• --				

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --  
 10 / 256 • Elisir

COSA SI PUÒ OTTENERE

sempre • --  
 raro • Cenere

ABILITÀ

1. Attacco critico

il Cristallo 4 causa danni fisici doppi ad un personaggio.

2. Aeroga < Magia Blu >

solo quando possiede meno di 3.000 PV, il Cristallo 4 scaglia tre colonne di scintille oscillanti. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Aria a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

il Cristallo 4 causa danni fisici ad un personaggio.

I Cristalli sono quattro gemme mistiche, ognuna delle quali associata ad un Elemento. I boss sono disposti in questo modo:

```

  |1|          Cristallo 1 --> Elemento Fuoco
  -          -          Cristallo 2 --> Elemento Terra
|4|          |3|          Cristallo 3 --> Elemento Acqua
  -          -          Cristallo 4 --> Elemento Aria
  |2|
  -

```

Le gemme mistiche si comportano tutte nello stesso modo: inizialmente vi attaccheranno con semplici attacchi fisici e, una volta che possiederanno meno di 3.000 PV, eseguiranno anche la tecnica relativa al proprio Elemento. I Cristalli, pur essendo boss, tuttavia non possiedono lo Status Corazza quindi potrete facilmente sfruttare questa loro debolezza.

Appena inizia lo scontro, invocate il Golem ed usate la magia blu Flash: in questo modo renderete praticamente inefficaci i loro attacchi fisici e potrete iniziare l'offensiva vera e propria. Infliggete lo Status Adagio e poi concentratevi su un Cristallo alla volta: usate le magie temporali Antima e Antimaga oppure le magie blu Artiglio letale e Missile per ridurre rapidamente i suoi PV e, dopo averlo eliminato, passate al boss successivo.

|| Al termine dello scontro, giunge nella sala Exdeath, che si congratula con || gli eroi per aver infranto i sigilli. Inconsapevolmente, il gruppo ha || distrutto i Cristalli di questo Mondo ed il malvagio stregone sfrutta || l'occasione per assorbirne i poteri: tramite la nuova forza acquisita, || Exdeath rende inermi gli eroi.

||

|| Nel frattempo, presso il Castello di Bal, Krile avverte che qualcosa di || strano sta succedendo ed i suoi timori vengono confermati quando il suo

|| moguri le comunica che il gruppo si trova nella Gran foresta di Muur.  
 || Senza perdere altro tempo, la ragazza sale a bordo del drago volante e si  
 || dirige verso l'Albero guardiano.  
 ||  
 || Krile riesce ad arrivare a destinazione prima che sia troppo tardi e, con il  
 || suo potere magico, tramortisce Exdeath, il quale però si riprende dopo pochi  
 || istanti ed imprigiona la ragazza in una barriera infuocata, che si restringe  
 || con il passare del tempo. Sentendo la nipote in pericolo, Galuf raccoglie  
 || tutte le sue forze ed inizia ad opporsi al potere del malvagio stregone:  
 || con uno slancio, il re di Bal spinge Krile oltre la barriera di fuoco,  
 || prendendone il posto, e poi ingaggia battaglia con Exdeath.  
 ||  
 || << Ora svolgerete uno scontro che non potrete vincere ma che non potrete  
 || neanche perdere poichè, pur rimanendo senza PV, Galuf non risulterà  
 || sconfitto. Attaccate Exdeath sino a quando il filmato non proseguirà in  
 || automatico. >>  
 ||  
 || La battaglia è così dura che entrambi i contendenti cadono a terra stremati  
 || tuttavia, grazie al potere dei Cristalli, Exdeath riesce a riprendersi in  
 || fretta ed a teletrasportarsi altrove. Gli eroi, dopo essersi risvegliati,  
 || si stringono attorno a Galuf, ormai morente: l'ultimo desiderio del re di  
 || Bal è che Bartz, Faris, Krile e Lenna sconfiggano il malvagio stregone una  
 || volta per tutte. I ragazzi provano in ogni modo a salvare la vita del loro  
 || compagno ma è troppo tardi. La nipote di Galuf, distrutta dal dolore,  
 ||  
 || viene confortata dagli eroi quando all'improvviso Krile sente la voce di suo  
 || nonno.  
 ||  
 || Tornando all'aperto, lo spirito di Galuf viene avvertito più intensamente:  
 || l'Albero guardiano ha concesso parte del suo potere al re di Bal, il quale  
 || lo usa per donare il suo bracciale alla nipote. Dopo averlo raccolto,  
 || Krile ottiene tutte le abilità di Galuf e si unisce agli eroi: la missione  
 || rimane quella di distruggere Exdeath e per fare questo bisognerà recarsi  
 || nella sua dimora.

Adesso troverete nell'inventario la rarità BRACCIALE DI GALUF, che donerà a  
 Krile il Livello, le Abilità e l'equipaggiamento posseduto dal re di Bal prima  
 della sua scomparsa. Pur essendo una sorta di clone di Galuf, la ragazza  
 possiede bonus diversi:

KRILE		\	
PARAMETRI		BONUS DI KRILE	BONUS DI GALUF
Lv	--	Forza + 1	Forza + 3
PV	--	Agilità + 4	Agilità + 0
PM	--	Resistenza + 0	Resistenza + 4
Tuttofare		Magia + 3	Magia + 0

Adesso vi ritroverete sulla Mappa del mondo, a bordo del drago volante e, a sud  
 della Gran foresta di Muur, ci sarà un passaggio attraverso le montagne.  
 Sfruttatelo per uscire da questo continente ed ora tornate nei pressi del  
 Castello di Bal. Qui, ad est della grande zona paludosa, è presente una grotta  
 che avete ignorato in precedenza. Atterrate ed entratevi.

Nemici

n°	NOME	PV	DEBOLEZZE
098 •	Sotterraneo	1.450	..
282 B	Guilgaruga 1	32.768	Gelo

Oggetti

81.910 Guil

IMPORTANTE

la Grotta Guil successivamente non sarà più esplorabile perciò sfruttate questa occasione per incontrare tutti i nemici.



Dopo essere entrati nella caverna [GU.aA - Caverna] procedete verso destra, scendete le scale ed andate in direzione sud, attraverso il sottopassaggio. Successivamente muovetevi verso est e, al termine del percorso, troverete una porta: superato questo limite, guadagnerete una certa quantità di Guil,

che verrà raddoppiata ad ogni passo:

1° passo -->	10 Guil	8° passo -->	1.280 Guil
2° passo -->	20 Guil	9° passo -->	2.560 Guil
3° passo -->	40 Guil	10° passo -->	5.120 Guil
4° passo -->	80 Guil	11° passo -->	10.240 Guil
5° passo -->	160 Guil	12° passo -->	20.480 Guil
6° passo -->	320 Guil	13° passo -->	40.960 Guil
7° passo -->	640 Guil		

In totale sarete in grado di ottenere sino ad un massimo di 81.910 Guil. Tuttavia, all'interno di questo sentiero speciale, potrete affrontare la Guilgaruga 1. Prima di superare la porta, formate un gruppo composto da:

- due Bardi, entrambi con l'abilità !Bianca
- un Mago Bianco, con l'abilità !Tempo
- un Invocatore, con l'abilità !Blu

Donate a tutti loro lo Status Levitazione, spostateli in seconda fila e poi iniziate la raccolta dei Guil, sino a quando non inizierà lo scontro con il boss.

```
      \ _____ /  
      <  GUILGARUGA 1  >  
      / _____ \
```

---

Liv	>>	57	Forza	115	TIPO
PV	>>	32.768	Magia	90	Non-morto
PM	>>	8.000	Difesa	40	
-----+-----			Difesa Mg	55	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	40%	Tartaruga verde scuro
Guil	>>	5.000	%Schivata Mg	40%	
			Agilità	66	

#### STATUS

Adagio	• --
Ade	• immune
Bozzolo	• attivo
Cecità	• immune
Confusione	• immune
Egida	• attivo
Fretta	• --
Furia	• immune
Immagine	• --
Levitazione	• immune
Mini	• immune
Mutismo	• immune
Paralisi	• immune
Piaga	• --

#### ELEMENTI

Pietra	• immune	Acqua	<>	assorbe
Rana	• immune	Aria	<>	assorbe
Reflex	• --	Fuoco	<>	assorbe
Rigene	• --	Gelo	<>	debole
Sentenza	• --	Sacro	<>	immune
Sonno	• immune	Terra	<>	assorbe
Stop	• immune	Tuono	<>	assorbe
Vecchiaia	• immune	Veleno	<>	assorbe
Veleno	• immune			
Zombie	• immune			
~~~~~				
Corazza	• costante			
Scan	• --			

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Granpozione
10 / 256 • Pozione

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

ABILITÀ

1. Tartaruga

ogni volta che subisce danni, la Guilgaruga 1 reagisce all'istante, causando danni fisici ed infliggendo gli status Cecità, Confusione, Paralisi, Piaga, Vecchiaia e Veleno ad un personaggio. Il nemico esegue

questa tecnica due volte consecutivamente.

2. Terremoto

come ultimo attacco prima di svanire, la Guilgaruga 1 genera un'onda sismica. La tecnica causa danni fisici di Elemento Terra a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

la Guilgaruga 1 causa danni fisici ad un personaggio.

La Guilgaruga 1 è una grossa tartaruga verde scuro. La caratteristica del boss è quella di contrattaccare ogni vostro assalto con la tecnica Tartaruga che, oltre a causarvi danni fisici, vi infliggerà anche diversi status negativi. In aggiunta, come attacco finale, la Guilgaruga 1 eseguirà il Terremoto.

All'inizio della battaglia, donate al gruppo lo Status Fretta, infliggete lo Status Adagio al boss e poi iniziate l'offensiva:

- i Bardi eseguiranno sempre la canzone Requiem oppure useranno la Magia Bianca per curare gli alleati.
- il Mago Bianco ripristinerà i PV del gruppo e si assicurerà che tutti quanti possiedano sempre lo Status Levitazione, per neutralizzare la tecnica finale della Guilgaruga 1.
- l'Invoker richiama il Golem sul campo di battaglia, in modo tale da rendere meno efficace la tecnica Tartaruga del boss. In aggiunta potrà danneggiarlo con la magia blu Vampalia Liv.3 oppure curare gli alleati con il Vento bianco.

Al termine dello scontro potrete sia continuare a raccogliere Guil, sino al limite massimo, sia affrontare nuovamente la Guilgaruga 1. Infine fate la strada al contrario e tornate al drago volante.

=====
-- Capitolo 49 --

INTERMEZZO >> Preparativi

[@7C49]

=====
Mondo 2 =====

Prima di procedere con la località successiva, assicuratevi di svolgere i seguenti incarichi.

OTTENERE PUNTI ESPERIENZA, GUIL e PUNTI ABILITÀ

Per quanto riguarda i Punti Esperienza ed i Guil, la zona migliore dove recuperarli rapidamente è nella Caverna del lago [CL.aA - Fondo del mare]. Equipaggiate a tutti i personaggi l'abilità !Invoca ed iniziate girovagare nella grotta: indipendentemente dai nemici affrontati, invocate il Titano per terminare le battaglie in pochi secondi. In questo modo riceverete in media 3.733 Punti Esperienza, 1.340 Guil e 4 PAB.

Per i Punti Abilità invece, la stanza più adatta rimane il sotterraneo del Castello di Bal dove [CB.aL - 2S] tramite la magia blu Morte Liv.5 potrete sconfiggere istantaneamente gli Objet d'Art ed ottenere ogni volta 8 PAB oppure 4 PAB.

IMPARARE LE MAGIE BLU

A questo punto della trama, dovrete aver imparato diverse Magie Blu.

Nel caso in cui non l'abbiate ancora fatto, potrete tornare nelle varie località ed apprenderle:

???	-->	Bestia kuza 1	(dintorni del C. dei sigilli)
1.000 aghi	-->	Cactus	(dintorni del Villaggio moguri)
Aeroga	-->	Sole maligno 2	••• Torre barriera
Aerora	-->	Galabudino	(Gran foresta di Muur)
Antimaga Liv.4	-->	Schermo scherzo	••• Torre barriera
Artiglio letale	-->	Objet d'Art	(Castello di Bal)
Coro dello stagno	-->	Kornago	(dintorni del Castello di Bal)
Favilla oscura	-->	Druido	(Caverna del lago)
Flash	-->	Neon	••• Torre barriera
Fuori tempo	-->	Viaggiatore	••• Torre barriera
Idrorespiro	-->	Cristallo 3	••• Boss
Martello magico	-->	Drippy	(Valle dei draghi)
Missile	-->	Enkidu	••• Boss
Morte Liv.5	-->	Schermo scherzo	••• Torre barriera
Poema minuscolo	-->	Minimago	(Gran foresta di Muur)
Pugno goblin	-->	Gilgamesh Umano 2	••• Boss
Senza guardia	-->	Gigante verde 1	••• Torre barriera
Trasfusione	-->	Birostris	(dintorni del C. dei sigilli)
Vampalia Liv.3	-->	Drago rosso 1	••• Torre barriera
Vampiro	-->	Aspic oscuro	(Grotta di Ghido)
Vecchiaia Liv.2	-->	Schermo scherzo	••• Torre barriera

In alcuni casi dovrete utilizzare il comando !Controlla (Domatore: Livello 2) per costringere il nemico ad eseguire quella determinata tecnica.

OTTENERE LE VARIE TECNICHE SPECIALI

Tutte le varie Magie Bianche, Nere e Temporalì ottenute sino a questa fase del gioco potrete apprenderle anche più avanti. Le tecniche invece da imparare necessariamente prima di proseguire sono:

- canzone Requiem (Quelb, lupi che si muovono in circolo)
- invocazione Catoblepas (boss della foresta della Caverna del lago)

COMPLETARE IL BESTIARIO

Se avete eliminato almeno un esemplare di ogni mostro incontrato nel Mondo 2, adesso nel Bestiario dovrete avere anche le seguenti voci:

(i nemici indicati con '@' sono quelli che non potrete più affrontare nelle parti successive dell'avventura)

@ 070. Pao	109. Viaggiatore
@ 071. Tarantola	@ 110. Schermo scherzo
@ 072. Orso grigio	@ 111. Gravitatore
@ 073. Manta cornuta	@ 112. Gigante verde 1
074. Treant	@ 113. Aspic oscuro
@ 075. Strapparer	114. Mutaforme
@ 076. Mellow	@ 115. Lepre curativa
@ 077. Felino volante	@ 116. Testuggine irosa
@ 078. Piccolo carro	@ 117. Dechirer
@ 079. Neo Garula	118. Minimago
@ 080. Scavatore 1	119. Galabudino
081. Birostris	120. Albero maligno
@ 082. Orco fatato	@ 121. Diavoletto 1
@ 083. Divoratore	@ 122. Wyrn
@ 084. Mandragora	--+--
@ 085. Bestia kuza 1	133. Drago rosso 1
086. Drago corazzato	134. Drago giallo

```

--+-
088. Emobudino
@ 089. Acropho
@ 090. Mangiamoguri
@ 091. Lopro minore
@ 092. Cactus
@ 093. Bestia desertica
@ 094. Rosa di mare
095. Serpe mannara
096. Kornago
097. Essere maledetto
@ 098. Sotterraneo
099. Objet d'Art
100. Drippy
101. Licaone
102. Drago d'ossa 1
103. Aquila tossica
104. Drago zombie 1
@ 105. Lestofante
@ 106. Neon
@ 107. Magnetite
@ 108. Cavaliere reflex

```

```

--+-
176. Druido
177. Pelle d'acciaio
---
266. Rapitore Viola
267. Gilgamesh Umano 1
268. Gilgamesh Umano 2
269. Tirannosauro 1
270. Rapitore Verde 1
271. Golem
272. Baccello di drago 1
273. Fiore di drago
274. Gilgamesh Umano 3
275. Enkidu
276. Atomos 1
277. Cristallo 1
278. Cristallo 2
279. Cristallo 3
280. Cristallo 4
@ 281. Catoblepas
@ 282. Guilgaruga 1

```

L'unica eccezione è il mostro numero 087. Anima di Exdeath, che affronterete più avanti. Una volta terminati questi incarichi, tornate al Castello Exdeath con il drago volante.

=====
-- Capitolo 50 --

CASTELLO EXDEATH >> Oltre le illusioni

[@7C50]

=====
===== Mondo 2 =====

\ Nemici \

n°	NOME	PV	DEBOLEZZE	
071	Tarantola	200	Gelo	
072	Orso grigio	380	..	
123 •	Rettile gemello	1.500	Gelo	
124 •	Lupo cieco	900	Fuoco	
125 •	Lepre infernale	1.050	..	(a)
126 •	Mago reflex	1.300	..	
127 •	Drago magico	2.900	Aria, Veleno	
128 •	Stregone nero	1.999	Sacro	(b)
129 •	Golem adamantino 1	3.650	Tuono	(c)
130 •	Coeurl 1	2.600	Fuoco	
131 •	Pugno di ferro	3.300	Fuoco, Gelo, Tuono	(d)
132 •	Drago blu	6.900	..	
133	Drago rosso 1	7.500	Acqua, Gelo, Terra	
134	Drago giallo	8.500	..	
283 B	Carbuncle	15.000	..	
284 B	Gilgamesh Umano 4	55.000	..	
284 B	Gilgamesh Furioso 1	60.000	..	
285 B	Exdeath - Cavaliere 2	32.768	Sacro	
--+-				
821 •	Diavoletto 2	1.000	..	
822 •	Jackanapes 2	666	..	
823 •	Oiseaurare 2	1.000	..	

NOTE

- a. come ultimo attacco prima di svanire, la Lepre infernale esegue sempre la magia bianca Miracolo perciò è consigliato eliminarla sempre per prima.
- b. lo Stregone nero è il nemico più debole al quale rubare la Verga del giudizio e dal quale ricevere la Verga potente, che si possono ottenere solamente dai mostri. Inoltre questo nemico utilizza potenti attacchi, una volta che rimane l'ultimo bersaglio sul campo di battaglia, perciò si consiglia di eliminarlo sempre per primo.
- c. il Golem adamantino 1 può essere sconfitto istantaneamente usando un Ago dorato su di lui.
- d. ogni volta che subisce il semplice attacco fisico, il Pugno di ferro infligge lo Status Piaga perciò è consigliato eliminarlo usando solo tecniche magiche.

\ Oggetti \

rarietà Scheggia	x1. Partigiana
x1. Arco di Hayate	x1. Scudo adamantino
x1. Brando gelum	x1. Scudo gelum
x2. Elisir	x1. Shuriken di Fuuma
x2. Etere	---+---
x1. Excalipur	9.900 Guil
x1. Kotetsu	8.000 Guil
x1. Lancia gemella	

\ Abilità \

invocazione Carbuncle	
magia blu Aeroga	(Drago magico)
magia blu Aerora	(Rapitore Verde 2)
magia blu Coro dello stagno	(Gilgamesh Umano 4)
magia blu Flash	(Gilgamesh Umano 4)
magia blu Flauto lunare	(Jackanapes 2)
magia blu Fuori tempo	•• (Gilgamesh Umano 4)
magia blu Martello magico	(Oiseaurare 2)
magia blu Poema minuscolo	•• (Gilgamesh Umano 4)
magia blu Rovina	•• (Exdeath - Cavaliere 2)
magia blu Senza guardia	(Drago magico)
magia blu Vampalia Liv.3	•• (Drago rosso 1, Exdeath - Cavaliere 2)
magia blu Vecchiaia Liv.2	•• (Drago magico)
magia blu Vento bianco	•• (Lepre infernale)

IMPORTANTE

il Castello Exdeath successivamente non sarà più esplorabile perciò, se nella prima visita avete mancato alcuni nemici, questa è l'ultima occasione per recuperarli.

=====

=====

All'interno del palazzo [CE.aA - Piano terra /A] troverete le truppe di Xezat, sconfitte da Exdeath, inoltre adesso il portone grigio inferiore sarà accessibile. Superate la stanzetta [CE.aG - Piano terra /D] ed in quella

successiva [CE.aH - 1° piano] raggiungete la zona inferiore dove troverete due scrigni contenenti un ETERE, a sinistra, ed uno SCUDO ADAMANTINO, a destra. Uscite dalle scale situate subito a sud, rispetto all'ingresso, e più avanti [CE.aI - 2° piano] seguite il percorso, sino a ritrovarvi in un vicolo cieco. Tornate indietro e Krile noterà qualcosa di insolito.

|| La ragazza si accorge che l'intero castello non è reale bensì è solo una
|| illusione generata dal potere oscuro di Exdeath.

||
|| Nel frattempo, a Quelb, Kelger viene a conoscenza della morte di Galuf e
|| proprio in quel momento il vecchio lupo mannaro riceve la visita dello
|| spirito del suo defunto amico. Galuf ha bisogno dell'aiuto di Kelger per
|| permettere agli eroi di proseguire: il lupo mannaro, come suo ultimo
|| comando prima di spirare, ordina ai suoi seguaci di inviare il loro potere
|| al Castello Exdeath, per spezzare l'illusione del malvagio stregone.
|| L'unione di queste forze raggiunge Krile e finalmente il palazzo mostra il
|| suo vero aspetto demoniaco.

Adesso il Castello Exdeath sarà più sinistro, affronterete nuovi mostri ed anche le stanze precedenti appariranno diverse, pur mantenendo la stessa conformazione. Attraversate le scale a nord e nella sala superiore [CE.aL - 3° piano] seguite il percorso. Giunti al bivio, andate a nord ovest per arrivare ad un interruttore: premetelo per aprire la parete alla vostra destra, permettendovi così di recuperare lo SCUDO GELUM dal baule. Dopo averlo fatto, attraversate il sentiero inferiore per raggiungere l'uscita.

```

#####12.#
##### a # #
# ..... #
# ##### #
# # ##### # #
# # ##### #
# # # #
# # # # LEGENDA [CE.aM - 4° piano]
# # # # # # a. Etere
# # ##### # # .. passaggio segreto
# # # # # # 11 ingresso
# # # # # # 12 uscita
# # # # # #
# ##### # #
# ..... # #
# # # #
# ##### #
# ##### #
#11.#####

```

In seguito [CE.aM - 4° piano] raggiungete l'estremità superiore e muovetevi poi verso destra, superando un passaggio segreto, al termine del quale è situato il forziere dell'ETERE {a}. Uscite poi da nord est.

```

#####
# #####
# #####
# '#####' # LEGENDA [CE.aN - 5° piano]
# #####'#####' # a. Arco di Hayate
# #''# #''# # # b. Elisir
##### # #''# b #''#''# # '' magma
##### #''#''# #''#''#12.# -- passaggio segreto
##### #''#''# #''#''# # 12 ingresso
##### #''#''# #''#''# # 13 uscita

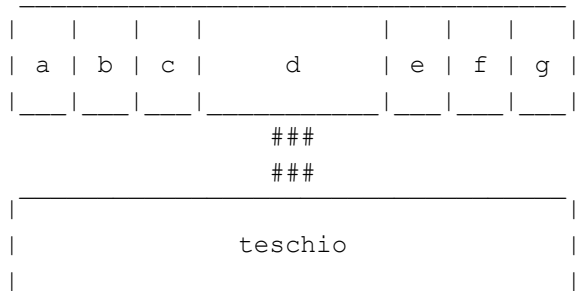
```

```
##### #'##### #'#####
##### ###'##### #'#####
##### #'##### #'#####
##### #'##### #'#####
##### #####13.### #'#####
##### #-----## #'----- a #
##### # ## #####
##### #####
##### #####
##### #####
##### #####
```

Nella camera successiva [CE.aN - 5° piano] inserite nel gruppo un Geomante oppure equipaggiate l'abilità Piè leggero (Geomante: Livello 3) ad un solo personaggio, oppure donate a tutto il gruppo lo Status Levitazione, in modo tale da non subire danni dal contatto con il magma, che a breve dovrete fare. Entrate nel liquido incandescente, tramite i gradini situati subito alla sinistra dell'ingresso, andate verso il basso e poi attraversate il passaggio segreto per recuperare l'ARCO DI HAYATE {a}. In seguito risalite sul pavimento, sfruttando la piccola rampa posizionata nella zona centrale della camera, e seguite il percorso obbligato in direzione sud. Prima di uscire dalla stanza, raccogliete l'ELISIR {b} dallo scrigno in alto a destra.

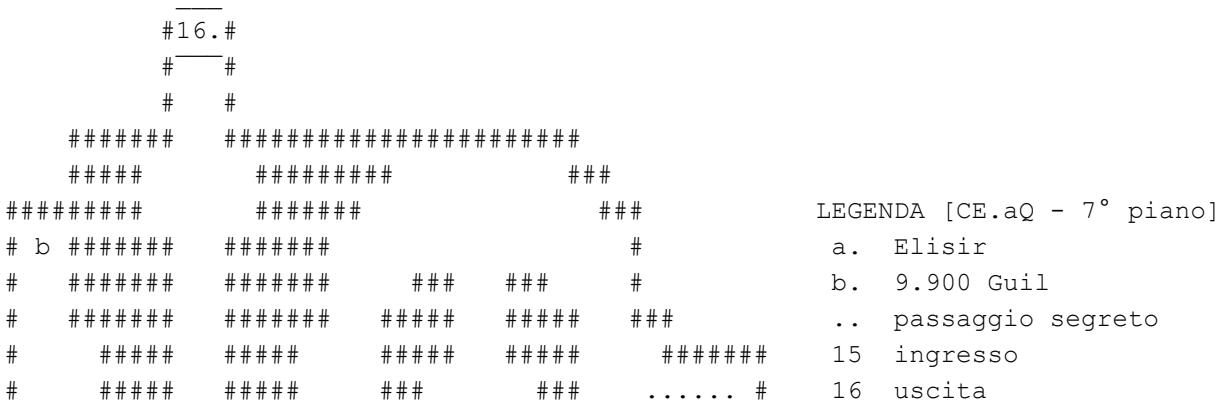
Giunti nella sala superiore [CE.aO - 6° piano /A] posizionatevi sul teschio presente sul pavimento per attivare il ponte oscillante e premete il pulsante A per farlo fermare. A seconda del punto in cui esso verrà stoppato, sarete in grado di procedere liberamente oppure dovrete affrontare uno scontro. Per far muovere nuovamente il ponte oscillante, premete nuovamente il teschio.

Le fermate possibili sono:



- a. colonna --> dovrete affrontare il Diavoletto 2 oppure il Rapitore Verde 2
- b. passaggio --> potrete recuperare il BRANDO GELUM dallo scrigno
- c. colonna --> dovrete affrontare l'Oiseaurare 2 oppure il Rapitore Verde 2
- d. passaggio che conduce all'uscita
- e. colonna --> dovrete affrontare il Jackanapes 2 oppure il Rapitore Verde 2
- f. passaggio --> potrete recuperare il KOTETSU dallo scrigno
- g. colonna --> dovrete affrontare il Diavoletto 2 oppure il Rapitore Verde 2

Dopo aver raccolto gli oggetti, attraversate l'uscita e superate il Punto di Salvataggio [CE.aP - 6° piano /B].



LEGENDA [CE.aQ - 7° piano]

- a. Elisir
- b. 9.900 Guil
- .. passaggio segreto
- 15 ingresso
- 16 uscita

```

### ##### ##### ### _____ ### ### : #
#   ###   ###   #####15.##### ...# a #
#           #####-----##### #####
###           #####
###           ###
#####

```

Bella camera successiva [CE.aQ - 7° piano] recatevi prima nella zona orientale ed attraversate il passaggio segreto per recuperare l'ELISIR {a}. Seguite poi il sentiero verso sinistra e, al bivio, proseguite in direzione ovest per trovare un baule che contiene 9.900 GUIL {b}. Infine tornate alla biforcazione ed uscite dall'apertura a nord. Adesso dovrete muovervi più volte attraverso due stanze [CE.aR - 8° piano e CE.aS - 9° piano /A] collegate l'una all'altra tramite numerosi accessi.

•• [CE.aR - 8° piano]
Attraversate la rampa di scale.

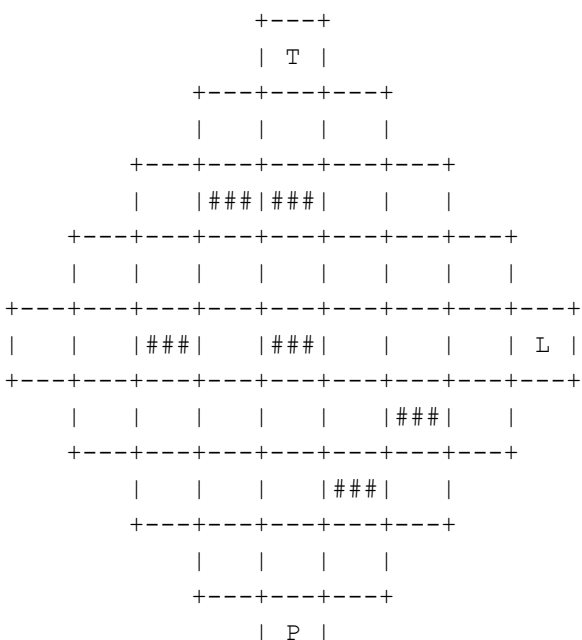
•• [CE.aS - 9° piano /A]
Seguite il percorso, scendendo dalla gradinata alla vostra destra.

•• [CE.aR - 8° piano]
Come già fatto in precedenza, inserite nel gruppo un Geomante oppure equipaggiate l'abilità Piè leggero ad un solo personaggio, oppure donate a tutto il gruppo lo Status Levitazione, in modo tale da non subire danni dal contatto con il magma, che a breve sarete costretti a fare. Raggiungete così l'estremità orientale della camera e salite le scale.

•• [CE.aS - 9° piano /A]
Qui potrete recuperare 8.000 GUIL dal baule. Tornate nella camera precedente.

•• [CE.aR - 8° piano]
Ritornate nella parte occidentale della sala e salite tramite la scalinata situata alla destra del teschio.

•• [CE.aS - 9° piano /A]
Adesso andate verso destra ed il ponte inferiore svanirà. Inserite nel gruppo un Geomante oppure date ad un personaggio l'abilità Trova trappole (Geomante: Livello 2) poichè lo spiazzo con i teschi davanti a voi nasconderà diverse buche che vi farebbero cadere nella sala inferiore. La mappa è la seguente ed ogni quadrato raffigura un passo.



#. buca che conduce a [CE.aR] 8° piano
L. scrigno della LANCIA GEMELLA
P. interruttore che riattiva il ponte
T. teletrasporto per Carbuncle

+---+

Raggiungete prima l'estremità orientale per recuperare la LANCIA GEMELLA {L}
poi recatevi presso la zona più a nord, che vi teletrasporterà automaticamente
davanti alla sfera verde di Carbuncle. Prima di esaminarla ed iniziare la
battaglia, equipaggiate i comandi !Blu, !Canto e !Tempo.

```
      \_____/
      <  CARBUNCLE  >
      /_____\
```

Liv	>>	44	Forza	50	TIPO
PV	>>	15.000	Magia	50	Bestia magica
PM	>>	10.000	Difesa	50	
-----			Difesa Mg	50	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	70%	Quadrupede verde
Guil	>>	0	%Schivata Mg	50%	
			Agilità	50	

STATUS			ELEMENTI
Adagio	• --	Pietra	• immune Acqua <> --
Ade	• immune	Rana	• immune Aria <> --
Bozzolo	• --	Reflex	• costante Fuoco <> --
Cecità	• --	Rigene	• -- Gelo <> --
Confusione	• immune	Sentenza	• -- Sacro <> --
Egida	• --	Sonno	• immune Terra <> immune
Fretta	• --	Stop	• immune Tuono <> --
Furia	• immune	Vecchiaia	• immune Veleno <> --
Immagine	• immune	Veleno	• immune
Levitazione	• costante	Zombie	• --
Mini	• immune	~~~~~	
Mutismo	• --	Corazza	• costante
Paralisi	• immune	Scan	• --
Piaga	• --		

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Anello Reflex
10 / 256 • Infuso di Golia

COSA SI PUÒ OTTENERE

sempre • --
raro • Guscio solido

ABILITÀ +- TECNICHE STANDARD

1. Energira

Carbuncle viene avvolto da grandi scintille verdi e gialle. La tecnica ripristina una moderata quantità di PV del nemico.

ABILITÀ +- A +- QUANDO IL NEMICO POSSIEDE PIÙ 10.000 PV

2. Buferara

Carbuncle genera una serie di aculei di ghiaccio che poi emergono dal suolo. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo ad un personaggio.

3. Fuoca

Carbuncle genera una colonna rotante infiammata. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

4. Tuona

Carbuncle genera una forte scarica elettrica. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Tuono ad un personaggio.

ABILITÀ -- B -- QUANDO IL NEMICO POSSIEDE TRA I 10.000 PV ED I 5.000 PV

5. Bio

Carbuncle genera una serie di cellule verdi. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Veleno ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo.

6. Caos

Carbuncle genera quattro piccoli chocobo volanti rosa. La tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga un personaggio ad attaccare i suoi alleati oppure a curare i nemici.

7. Stop

Carbuncle genera una serie di sfere rosse. La tecnica infligge lo Status Stop, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

ABILITÀ -- C -- QUANDO IL NEMICO POSSIEDE MENO DI 5.000 PV

8. Morte

Carbuncle genera un grosso teschio umano sul bersaglio. La tecnica infligge lo Status Ade, il quale elimina un personaggio istantaneamente.

9. Oblio

Carbuncle genera una pozza nera. La tecnica infligge lo Status Oblio, il quale rimuove completamente un personaggio dal campo di battaglia.

10. Pietra

Carbuncle genera una serie di rocce. La tecnica infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un personaggio.

Carbuncle è un grosso quadrupede verde e si comporta in maniera schematica: per tre volte fa rimbalzare su sè stesso una delle sue magie, che poi colpiranno i personaggi, in seguito ripristina alcuni suoi PV e ricomincia l'offensiva; le tecniche d'attacco usate da Carbuncle dipendono dai PV attuali inoltre diventeranno più pericolose man mano che i PV attuali del boss diminuiranno.

All'inizio dello scontro occupatevi solo di limitare i danni: usate la magia temporale Andantega per donare a tutti i personaggi lo Status Fretta e ripristinate i PV, se necessario. Non appena Carbuncle utilizza la tecnica Energira per curarsi, colpitelo subito con la canzone Dolce ballata: in questo modo gli infliggerete lo Status Stop, rendendolo del tutto inoffensivo.

Una volta fatto, usate la magia blu Artiglio letale per infliggergli lo Status Critico e poi eliminatelo con un attacco qualsiasi. Nel caso in cui non abbiate quella Magia Blu, potete utilizzare qualsiasi tecnica desideriate per ferire il boss: l'importante è che manteniate costantemente attivo lo Status Stop su Carbuncle con la canzone Dolce ballata. Al termine della battaglia riceverete l'invocazione CARBUNCLE.

Infine scendete le scale.

•• [CE.aR - 8° piano]

Posizionatevi sul teschio per venire teletrasportati nella zona subito a nord est e da qui salite tramite la scalinata situata alla destra del teschio.

•• [CE.aS - 9° piano /A]

Come già fatto prima, recatevi nello spiazzo con i teschi e, sempre stando attenti alle buche, raggiungete l'estremità inferiore per riattivare il ponte ed infine attraversatelo.

Superate il Punto di Salvataggio [CE.aT - 9° piano /B] e nel salone seguente [CE.aU - 10° piano] ignorate per ora lo scrigno e salite le scale a nord est. Nella camera successiva [CE.aV - 11° piano /A] aprite i due forzieri per ottenere uno SHURIKEN DI FUUMA, a sinistra, ed una PARTIGIANA, a destra, e poi tornate indietro. Adesso [CE.aU - 10° piano] potrete decidere se affrontare o meno il boss successivo: aprendo lo scrigno, combatterete di nuovo contro Gilgamesh; se invece lascerete intatto il baule ed entrerete nella camera seguente, la battaglia non verrà svolta, non potrete completare il Bestiario e Gilgamesh non apparirà più in futuro. Nel caso vogliate affrontare il boss, assicuratevi che i personaggi abbiano le abilità !Blu, !Invoca, !Ruba e !Tempo.

```
      \_____/
      <  GILGAMESH UMANO 4  >
      /_____\
```

Liv	>>	53	Forza	60	TIPO
PV	>>	55.000	Magia	1	Umanoide
PM	>>	2.000	Difesa	10	
-----+-----			Difesa Mg	15	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	0%	Cavaliere antico
Guil	>>	0	%Schivata Mg	30%	
			Agilità	65	

STATUS

Adagio	•	--
Ade	•	immune
Bozzolo	•	--
Cecità	•	immune
Confusione	•	immune
Egida	•	--
Fretta	•	--
Furia	•	immune
Immagine	•	--
Levitazione	•	--
Mini	•	immune
Mutismo	•	immune
Paralisi	•	immune
Piaga	•	--

ELEMENTI

Acqua	<>	--
Aria	<>	--
Fuoco	<>	--
Gelo	<>	--
Sacro	<>	--
Terra	<>	--
Tuono	<>	--
Veleno	<>	--

Mini immune ~~~~~

Corazza	•	costante
Scan	•	immune

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Granpozione
10 / 256 • Manopole

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

ABILITÀ

1. Attacco critico

Gilgamesh Umano 4 causa danni fisici doppi ad un personaggio.

2. Coro dello stagno < Magia Blu >

Gilgamesh Umano 4 genera una serie di note musicali verdi. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale riduce a 3 unità il parametro Attacco di un personaggio mentre la Difesa, la Difesa magica e la possibilità di schivare totalmente un attacco fisico vengono azzerate.

3. Danza stordente

Gilgamesh Umano 4 fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti. La tecnica infligge lo Status Sonno, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

4. Discordanza

Gilgamesh Umano 4 scaglia una serie di onde di energia gialle. La tecnica dimezza il Livello di un personaggio: ciò causa l'aumento della quantità di danni subita e la rispettiva diminuzione della quantità di danni inflitta.

5. Flash < Magia Blu >

Gilgamesh Umano 4 fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti. La tecnica infligge lo Status Cecità, il quale aumenta le probabilità che i successivi attacchi fisici di tutti i personaggi manchino il bersaglio.

6. Fuori tempo < Magia Blu >

Gilgamesh Umano 4 genera un orologio che ruota molto rapidamente. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Sonno e lo Status Vecchiaia.

7. Poema minuscolo < Magia Blu >

Gilgamesh Umano 4 emette una serie di note musicali gialle. La tecnica infligge lo Status Mini, il quale riduce a 3 unità il parametro Attacco di un personaggio mentre la sua Difesa viene azzerata.

8. Pugno missile

Gilgamesh Umano 4 scaglia un missile a forma di pugno. La tecnica causa danni magici pari alla metà dei PV attuali di un personaggio inoltre gli infligge lo Status Confusione, il quale lo obbliga ad attaccare i suoi alleati oppure a curare i nemici.

9. Uragano

Gilgamesh Umano 4 genera un tornado grigio. La tecnica infligge lo Status Critico, riducendo i PV attuali di un personaggio ad una sola cifra.

.. Attacco fisico

Gilgamesh Umano 4 causa danni fisici ad un personaggio.

```

          \          /
        <  GILGAMESH FURIOSO 1  >
          /          \

```

Liv	>>	67	Forza	50	TIPO
PV	>>	60.000	Magia	0	Umanoide
PM	>>	9.000	Difesa	20	
----	+	----	Difesa Mg	10	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	0%	Cavaliere antico furioso
Guil	>>	0	%Schivata Mg	0%	marrone
			Agilità	75	

STATUS		ELEMENTI			
Adagio	• --	Pietra	• immune	Acqua	<> --
Ade	• immune	Rana	• immune	Aria	<> --
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<> --
Cecità	• --	Rigene	• attivo	Gelo	<> --
Confusione	• immune	Sentenza	• --	Sacro	<> --
Egida	• --	Sonno	• immune	Terra	<> --
Fretta	• --	Stop	• immune	Tuono	<> --
Furia	• immune	Vecchiaia	• immune	Veleno	<> --
Immagine	• --	Veleno	• immune		

Levitazione	• --	Zombie	• --
Mini	• immune	~~~~~	
Mutismo	• immune	Corazza	• costante
Paralisi	• immune	Scan	• immune
Piaga	• --		

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Elmo di Genji
 10 / 256 • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

sempre • Excalipur
 raro • --

ABILITÀ

.. Attacco fisico

Gilgamesh Furioso 1 causa danni fisici ad un personaggio.

Gilgamesh è uno dei sottoposti di Exdeath. Nella prima parte dello scontro, il boss cercherà di infliggervi diversi status negativi e vi danneggerà con gli attacchi fisici: evocate il Golem, donate a tutto il gruppo lo Status Fretta ed infliggete lo Status Adagio a Gilgamesh. Per quanto riguarda la fase offensiva, colpite il boss con l'invocazione Titano e con la magia blu Aeroga.

Durante la battaglia, Gilgamesh vi provocherà con alcune frasi ed infine si trasformerà, assumendo l'aspetto di un guerriero con otto braccia. Ora il boss utilizzerà solo il semplice attacco fisico, che però vi causerà solamente danni lievi. Rubate subito al boss l'Elmo di Genji e poi riprendete l'offensiva, sempre con l'invocazione Titano e con la magia blu Aeroga. Dopo che avrete causato diversi danni, interverrà Exdeath.

|| Il malvagio stregone è stanco dei continui fallimenti di Gilgamesh e lo
 || imprigiona in una dimensione oscura.

Al termine dello scontro riceverete l'EXCALIPUR.

Uscite dalla stanza, superate quella successiva [CE.aZ - 11° piano /B] e, prima accedere in quella finale, equipaggiate le abilità !Blu!, !Invoca, !Nera e !Tempo e spostate tutti i personaggi in seconda fila. All'interno dell'ultima camera [CE.ba - 12° piano] incontrerete Exdeath.

|| Lo scopo del signore del male è di riportare il mondo al suo aspetto
 || originario e, per fare questo, deve prima eliminare gli eroi.

```

      \_____/
      <  EXDEATH - CAVALIERE 2  >
      /_____\
  
```

Liv	>>	66	Forza	58	TIPO
PV	>>	32.768	Magia	0	--
PM	>>	32.768	Difesa	25	
-----+-----			Difesa Mg	25	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	10%	Cavaliere regale azzurro
Guil	>>	0	%Schivata Mg	86%	
			Agilità	50	

STATUS

Adagio • --
 Ade • immune
 Bozzolo • --

ELEMENTI

Pietra • immune
 Rana • immune
 Reflex • --
 Acqua <> --
 Aria <> --
 Fuoco <> --

Cecità	• immune	Rigene	• costante	Gelo	<>	--
Confusione	• immune	Sentenza	• --	Sacro	<>	debole
Egida	• --	Sonno	• immune	Terra	<>	--
Fretta	• --	Stop	• immune	Tuono	<>	--
Furia	• immune	Vecchiaia	• immune	Veleno	<>	immune
Immagine	• --	Veleno	• immune			
Levitazione	• immune	Zombie	• immune			
Mini	• immune	~~~~~				
Mutismo	• immune	Corazza	• costante			
Paralisi	• immune	Scan	• --			
Piaga	• --					

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Elisir
 10 / 256 • Verga del giudizio

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

ABILITÀ +- TECNICHE STANDARD

1. Antimagia

ogni volta che viene colpito dal semplice attacco fisico, nel caso in cui il personaggio possieda lo Status Reflex, Exdeath - Cavaliere 2 reagisce subito, colpendolo con quattro fulmini affiancati. La tecnica rimuove dal personaggio gli status Adagio, Bozzolo, Egida, Fretta, Furia, Immagine, Levitazione, Reflex, Rigene e Stop

2. Fretta

ogni volta che subisce lo Status Adagio, Exdeath - Cavaliere 2 reagisce subito, circondandosi con una serie di sfere arancioni. La tecnica dona lo Status Fretta, il quale dimezza il tempo necessario per caricare la barra del turno del nemico.

3. Onda vuota

Exdeath - Cavaliere 2 causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico di Exdeath - Cavaliere 2.

.. Attacco fisico

Exdeath - Cavaliere 2 causa danni fisici ad un personaggio.

ABILITÀ +- A +- QUANDO IL NEMICO POSSIEDE PIÙ DI 16.000 PV

4. Antima

Exdeath - Cavaliere 2 scaglia una piccola sfera oscura che contiene fulmini. La tecnica causa ad un personaggio danni magici pari alla metà dei suoi PV attuali.

5. Bio

Exdeath - Cavaliere 2 genera una serie di cellule verdi. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Veleno ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo.

6. Polarità inversa

Exdeath - Cavaliere 2 genera una serie di bande di energia gialla. La tecnica sposta in prima fila un personaggio situato nelle retrovie e viceversa.

7. Rovina

< Magia Blu >

Exdeath - Cavaliere 2 genera quattro fiammelle viola e dal bersaglio emerge uno spirito armato di falce. La tecnica infligge lo Status Sentenza, in grado di provocare con il passare del tempo lo Status Ade ad un personaggio.

8. Scuotiterra

Exdeath - Cavaliere 2 genera un'ondata sismica. La tecnica causa notevoli danni fisici di Elemento Terra a tutti i personaggi.

9. Soffio zombie

Exdeath - Cavaliere 2 emette una serie di fumi viola. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi inoltre infligge lo Status Zombie, il quale azzerà i loro PV e li costringe ad attaccare in automatico i propri alleati, utilizzando il semplice attacco fisico. Lo status negativo tuttavia si attiverà solamente nel caso in cui i danni magici subiti azzerino i PV attuali del bersaglio.

10. Ultra-gravità

Exdeath - Cavaliere 2 genera campi di forza azzurri. La tecnica rimuove a tutti i personaggi lo Status Levitazione.

11. Uragano

Exdeath - Cavaliere 2 genera un tornado grigio. La tecnica infligge lo Status Critico, riducendo i PV attuali di un personaggio ad una sola cifra.

12. Vampa

Exdeath - Cavaliere 2 genera una colonna fiammeggiante. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Fuoco pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

13. Vampalia Liv.3 < Magia Blu >

Exdeath - Cavaliere 2 colpisce il bersaglio con una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali ad un personaggio, ma solo se quest'ultimo possiede un Livello multiplo di 3.

ABILITÀ +- B +- QUANDO IL NEMICO POSSIEDE MENO DI 16.000 PV

14. Buferaga

Exdeath - Cavaliere 2 genera una serie di aculei di ghiaccio che cadono dal cielo. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Gelo ad un personaggio.

15. Fuocoga

Exdeath - Cavaliere 2 genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

16. Tuonaga

Exdeath - Cavaliere 2 genera una forte scarica elettrica, seguita da una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Tuono ad un personaggio.

17. Meteora

solo quando possiede meno di 7.000 PV, Exdeath - Cavaliere 2 genera una pioggia di meteore. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.

Exdeath è il malvagio stregone oscuro. Lo scontro si articola in tre fasi,

\ Nemici \

n°	NOME	PV	DEBOLEZZE
286 B	Antoleone	8.100	Acqua

\ Oggetti \

x1. Villetta

Una volta qui [NA.aA - Valle della morte] equipaggiate ai personaggi le abilità !Magilama e !Nera ed andate verso il basso, fino a quando non cadrete in una grossa buca, che vi condurrà nella camera inferiore. Al suo interno [NA.aB - Caverna] verrete subito attaccati da un nemico.

ANTOLEONE

8.100 PV

1. Acido digerente

l'Antoleone emette un getto di liquido azzurro. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo.

2. Attacco critico

l'Antoleone causa danni fisici doppi ad un personaggio.

3. Discordanza

l'Antoleone scaglia una serie di onde di energia gialle. La tecnica dimezza il Livello di un personaggio: ciò causa l'aumento della quantità di danni subita e la rispettiva diminuzione della quantità di danni inflitta.

4. Fuga

dopo essere stato sconfitto, l'Antoleone fugge dalla battaglia.

.. Attacco fisico

l'Antoleone causa danni fisici ad un personaggio.

L'Antoleone è un grosso formicaleone marrone. Il boss non è molto pericoloso tuttavia, usando spesso la Discordanza, vi indebolirà sempre di più. Con un personaggio, usate di continuo la magilama Sonno per infliggere questo status negativo all'Antoleone, fermando così la sua offensiva, mentre con l'altro lanciate la magia nera Fuocoga per causargli danni notevoli. Per non far fuggire il boss ed ottenere così la VILLETTA, infliggetegli lo Status Furia prima di eliminarlo.

Qualche secondo dopo il termine della battaglia, noterete una fune scendere dall'alto.

|| Nonostante i loro sforzi, i personaggi non riescono ad afferrarla perchè c'è qualcuno in alto che solleva la corda quando Bartz e Krile provano ad aggrapparsi. La responsabile in realtà è Faris, che non ha gradito affatto di essere stata lasciata al Castello Tycoon.

|| Alla fine la donna pirata accetta di salvare Bartz, Krile e Boko a patto però che i due non provino più ad abbandonarla. Faris poi spiega di essere

|| scappata dal palazzo perchè la vita di corte non faceva per lei mentre Krile
|| sembra essersi ferita con una strana scheggia.

Adesso Faris rientrerà nel gruppo. Tornati sulla Mappa del mondo, andate in
direzione sud ovest ed entrate nella caverna.

=====
-- Capitolo 53 --

GROTTA DI GHIDO >> Tanto tempo fa [07C53]

=====
Mondo 3 =====

Una volta qui [GG.aH - Entrata] andate verso l'alto e nella camera successiva
[GG.aG - 5S /B] raggiungete la zona superiore, dove ritroverete Ghido.

|| La tartaruga rivela ciò che è successo davvero: la scomparsa dei Cristalli
|| di entrambi i mondi ha causato l'unione tra le due dimensioni, riportando il
|| pianeta al suo aspetto originario.

||
|| Mille anni fa, il mondo di Bartz e quello di Krile erano uno solo e le forze
|| del male erano governate da Enuo, una potente entità in grado di controllare
|| il Nulla. Dopo una lunga guerra, grazie alle Dodici Armi della Leggenda,
|| il popolo riuscì a sconfiggere Enuo ma non fu in grado di sigillare il
|| Nulla. Come ultima soluzione, si decise di dividere in due i Cristalli e di
|| conseguenza anche il mondo si scisse: in questa maniera il Nulla rimase
|| imprigionato nello spazio tra i due mondi, la Crepa interdimensionale.

||
|| Bartz inizia a capire quale fosse il vero piano di Exdeath mentre Krile
|| continua a soffrire per via della scheggia: essa fuoriesce dal corpo della
|| ragazza e si rivela essere il malvagio stregone. Lo scopo di Exdeath è
|| quello di impadronirsi del potere del Nulla, sfruttando la sparizione della
|| Crepa interdimensionale, causata dalla riunificazione dei due mondi.
|| Improvvisamente sul Castello Tycoon si genera un globo oscuro che risucchia
|| l'edificio assieme ai suoi abitanti, Lenna compresa.

||
|| I personaggi cercano di opporsi al malvagio stregone ma il suo potere è
|| troppo grande e gli eroi vengono facilmente sopraffatti. In loro soccorso
|| interviene Ghido, che ingaggia con Exdeath un estenuante duello: dopo alcuni
|| assalti, il signore oscuro si libera dei suoi oppositori teletrasportandoli
|| tutti altrove.

||
|| Il gruppo, assieme a Ghido, si ritrova all'aperto ed il saggio nota in
|| lontananza la Biblioteca degli Antichi: al suo interno è custodito un libro
|| che spiega come sconfiggere il malvagio stregone perciò gli eroi si dirigono
|| subito là.

=====
-- Capitolo 54 --

BIBLIOTECA DEGLI ANTICHI >> Le quattro tavole [07C54]

=====
Mondo 3 =====

\ Informazioni \

- il Castello dei sigilli si trova ad est di Tule.
- esiste una città rimasta intrappolata tra le dimensioni.
- le tavole sono protette dalle Gargolle.

rarietà Tomo sigillato

canzone Peana del mana

IMPORTANTE

la Biblioteca degli Antichi successivamente non sarà più esplorabile perciò, se nella prima visita avete mancato alcuni Oggetti oppure alcuni nemici, questa è l'ultima occasione per recuperarli.

=====

|| Al suo interno, gli studiosi del Castello Surgate accolgono Ghido e gli || rivelano che hanno finalmente trovato la metà smarrita del Tomo sigillato. || Durante la riunione, il saggio spiega la situazione ai presenti: per poter || fermare la graduale scomparsa della Crepa interdimensionale ed essere in || grado di affrontare i mostri imprigionati al suo interno, è necessario prima || recuperare le Dodici Armi della Leggenda. Unendo le due metà del Tomo || sigillato, il libro inizia magicamente a narrare la storia delle quattro || tavole, in grado di ripristinare le armi mistiche:

- || "Una riposa a fianco degli spiriti del passato, benedetta dalla terra..."
- || "Una riposa dentro un tempio su un'isola, baciata dal vento..."
- || "Una riposa sul fondo del mare, avvolta dalle fiamme..."
- || "Una riposa oltre i torrenti del fiume, protetta dall'acqua..."

|| Esse inoltre sono protette da potenti guardiani e custodiscono anche le || tecniche magiche più potenti in assoluto: la mia temporale Meteora e le || invocazioni Leviatano e Bahamut. Seguendo l'indizio scritto nel volume, || Ghido intuisce che la prima tavola è situata nel Deserto delle Sabbie || danzanti.

Adesso riceverete la rarità TOMO SIGILLATO. Nella stanza in cui vi trovate [BA.aB - 1° piano] parlando di nuovo con Ghido, questi vi rileggerà gli indizi per individuare le località dove sono custodite le quattro tavole. Salite la lunga rampa di scale per arrivare all'esterno e qui [BA.aC - Tetto] parlate con lo studioso situato a destra per imparare la canzone PEANA DEL MANA. Uscite poi dalla località.

:-----:
| AREA TRA LA BIBLIOTECA E L'ALBERO GUARDIANO |
--:--:--:--:-----:--:--:--:--

\ Nemici \

n°	NOME	PV	DEBOLEZZE
135	• Dormiglione	1.600	.. (a)
136	• Triffid	2.200	Fuoco
137	• Porcospino	1.000	..
138	• Pitone	1.800	Gelo (b)
139	• Ombra	1.000	..
140	• Gigante d'olmo	4.170	..

NOTE

a. solo quando rimane l'ultimo nemico presente, il Dormiglione può eseguire

attacchi critici perciò è consigliato eliminarlo sempre per primo.

c. ogni volta che subisce danni fisici, il Pitone esegue potenti contrattacchi perciò è consigliato eliminarlo usando solo tecniche magiche.

\ Abilità \

magia blu 1.000 aghi	(Porcospino)
magia blu Aeroga	(Gigante d'olmo)
magia blu Favilla oscura	(Ombra)
magia blu Senza guardia	(Ombra)
magia blu Vampiro	(Ombra, Pitone)

In questa zona del Territorio troverete diversi mostri nuovi da aggiungere al Bestiario. A nord della Biblioteca degli Antichi ora è situato il Castello Surgate: recatevi là.

```

:-----:
|   CASTELLO SURGATE   |
-:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- :-----: -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:-

```

\ Oggetti \

x1. Villetta

Tornate nella stanza con i libri [CU.aH - Biblioteca /B] ed aiutate di nuovo la bibliotecaria a rimettere a posto i volumi. Uscite poi dal passaggio segreto e seguite il percorso sino ad arrivare nella zona orientale di questa stessa camera dove, nel Mondo 2, avete trovato 5.000 Guil. Qui esaminate la cassa situata più a nord per recuperare una VILLETTA: se avete liberato il Lupo Solitario presso il Castello Walz, non potrete recuperare questo Oggetto. Infine uscite dalla località.

```

:-----:
|   AREA TRA LA BIBLIOTECA E L'ALBERO GUARDIANO   |
-:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- :-----: -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:-

```

Riprendete il cammino e recatevi ad ovest della Biblioteca degli Antichi, passando attraverso le due catene montuose ed entrando così in un piccolo bosco.

```

:-----:
|   ALBERO GUARDIANO   |
-:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- :-----: -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:-

```

Una volta qui [AG.aA - Foresta] andate a sinistra, sino a ritrovare l'Albero guardiano della Gran foresta di Muur, dove i personaggi ripensano ai loro cari, perduti durante questa guerra contro Exdeath. Uscite poi da sinistra per tornare sulla Mappa del mondo.

```

:-----:
|   AREA TRA L'ALBERO GUARDIANO E LA PIRAMIDE   |
-:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- :-----: -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:-

```

\ Nemici \

n°	NOME	PV	DEBOLEZZE
135	Dormiglione	1.600	..
137	Porcospino	1.000	..
138	Pitone	1.800	Gelo
139	Ombra	1.000	..
140	Gigante d'olmo	4.170	..
141 •	Desertipede	2.150	Gelo
142 •	Bulet	1.000	Gelo
154 •	Lumaca	1.820	Fuoco
155 •	Vedova triste	1.820	Acqua
156 •	Mykale	2.000	..

\ Abilità \

magia blu 1.000 aghi (Mykale, Porcospino)
 magia blu Aero (Mykale)
 magia blu Aeroga (Gigante d'olmo)
 magia blu Favilla oscura (Ombra)
 magia blu Flauto lunare (Mykale)
 magia blu Poema minuscolo (Mykale)
 magia blu Senza guardia (Ombra)
 magia blu Vampiro (Ombra, Pitone)

Giunti nel deserto, scoprirete che le correnti di sabbia non esistono più e che quindi potrete muovervi liberamente in tutta l'area. Ignorate per ora la piramide ed andate verso nord ovest dove, oltre le foreste, troverete la città di Muur.

```

          :-----:
          |  MUUR  |
  -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:-
  
```

\ Oggetti \

x1. Lama del coraggio
 x1. Trinciapolli

```

#####-----+
#####          |
###           |
###           ##### |
###           ##### |
# #####     ##### |
# #####     #####03.# #####
# #####     #####
### #####     #####
# #####     #####_###
# #####02.#   #####04.###
# #####     #####
#####       # # |
#           # # |
# # ###     #####
### # #     #####
##### # : # #####
##### : # #####.01..#####
  
```


--+--				
825 •	Cavaliere ronkan 2	2.000	..	
826 •	Chimera dhorme 2	2.700	..	
827 •	Biosoldato 2	2.000	..	
828 •	Golem adamantino 2	2.000	..	(a)
829 •	Gigante verde 2	3.000	..	
830 •	Scavatore 2	1.600	..	

NOTE

- il Golem adamantino 2 e l'Ushabti possono essere sconfitti istantaneamente usando un Ago dorato su di loro.
- solo quando rimane l'ultimo nemico presente, la Mummia può infliggere lo Status Zombie perciò è consigliato eliminare tutti gli esemplari allo stesso tempo.
- ogni volta che subisce il semplice attacco fisico, il Pugno d'acciaio infligge lo Status Piaga e lo Status Vecchiaia perciò è consigliato eliminarlo usando solo tecniche magiche.

\ Oggetti \

rarietà Prima tavola	x1. Scudo focum
x1. Abito nero	x1. Scudo gelum
x1. Anello maledetto	x1. Veste bianca
x1. Anello protettivo	x1. Veste nera
x1. Armatura di cristallo	x1. Villetta
x1. Corona di rovi	--+--
x4. Elisir	12.000 Guil
x1. Forcina dorata	10.000 Guil
x1. Fiocco	9.000 Guil
x1. Maglio di Gaia	8.000 Guil
x7. Materia oscura	

\ Abilità \

magia blu ???	(Testa meccanica)
magia blu 1.000 aghi	(Lamia regina)
magia blu Aeroga	(Gigante verde 2)
magia blu Artiglio letale	(Objet d'Art)
magia blu Favilla oscura	(Ushabti)
magia blu Idrorespiro	(Chimera dhorme 2)
magia blu Lanciafiamme	(Testa meccanica)
magia blu Missile	(Testa meccanica)
magia blu Rovina	•• (Il dannato)
magia blu Senza guardia	(Gigante verde 2, Il dannato, Ushabti)
magia blu Vampalia Liv.3	(Archeosauro, Scavatore 2)

=====
=====

Arrivati nella località [PU.aA - Ingresso] provando ad accedere nell'edificio, sarete attaccati da due Gargolle: la caratteristica di questi nemici è che, se viene sconfitto solo uno di loro, l'altro lo riporterà subito in vita. Per questo motivo dovrete eliminarli contemporaneamente: invocate il Golem, per proteggervi dai loro assalti, ed infliggete loro lo Status Cecità con la magia blu Flash. Una volta fatto, attaccateli con l'invocazione Titano e le magie blu Idrorespiro e Vampalia Liv.3. Dopo averli sconfitti, entrate nella

piramide.

Al suo interno [PU.aB - Piano terra] muovetevi in senso orario, lungo il perimetro, sino ad arrivare a tre pulsanti azzurri, i quali attivano o meno le spine situate poco più avanti: camminandovi sopra, tutto il gruppo subirà lo Status Veleno. Premete solo i due tasti laterali per generare un percorso sicuro tra gli ostacoli ed attraversatelo. Alla fine giungerete ad una cascata di sabbia che vi farà inevitabilmente precipitare nella camera inferiore.

Qui [PU.aC - 1S] aprite lo scrigno ed eliminate I dannati per ottenere uno SCUDO GELUM. In questa sala inoltre noterete sul pavimento alcuni serpenti bianchi che si muovono incessantemente: venendovi a contatto, affronterete gli Aspidi. Uscite dalla porta superiore e vi ritroverete nella zona nord della camera precedente. Al suo interno [PU.aB - Piano terra] seguite il percorso e vi ritroverete dall'altro lato della cascata di sabbia: premete il pulsante sulla parete per disattivarla e poi uscite dall'apertura superiore.

```
#####  
#   ...   #   ...   #   LEGENDA [PU.aD - 1° piano /A]  
#   #   #   #___#   ..   passaggio segreto  
#   #   ...   #05.#   05   ingresso  
#   #   #   #___   06   uscita  
#___ #   #   #  
#06.#####  
___
```

Nella camera successiva [PU.aD - 1° piano /A] troverete una serie di pareti intermedie, ognuna delle quali possiede un breve passaggio segreto da superare, inoltre incontrerete gli Aspidi. Uscendo dall'apertura occidentale arriverete nella zona centrale della prima stanza dove [PU.aB - Piano terra] esaminando il sarcofago, combatterete contro la Gran mummia: il nemico non è particolarmente pericoloso e potrete sconfiggerlo facilmente usando tecniche di Elemento Fuoco.

Al termine dello scontro, attraversate il sarcofago e nella stanzetta [PU.aE - Interno] recuperate l'ANELLO MALEDETTO dallo scrigno. Adesso fate tutto il percorso al contrario, sino a tornare all'ingresso della prima stanza. Da qui [PU.aB - Piano terra] entrate nella porta gialla sulla sinistra e poi uscite dall'apertura a nord.

Più avanti [PU.aF - 1° piano /B] troverete gli Aspidi ed una serie di pulsanti: premeteli tutti per aprire le varie porte e poi proseguite tramite l'uscita sulla destra. Nella camera successiva [PU.aG - 2° piano] andate verso l'alto per trovare tre scrigni: ognuno di essi contiene nemici da eliminare e potrete ottenere, da sinistra, uno SCUDO FOCUM, una MATERIA OSCURA ed una VESTE BIANCA. In seguito recatevi nella zona orientale, dove sono presenti le spine: attendete che gli ostacoli si disattivino per superarli e poi raggiungere l'uscita, prima della loro ricomparsa.

All'interno della sala seguente [PU.aH - 3° piano /A] così come avviene per gli Aspidi, sullo schermo vedrete le Teste meccaniche muoversi di continuo e, toccandole, dovrete affrontarle. Recatevi nell'angolo di nord est e recuperate l'ELISIR dal baule; esaminate il sarcofago, eliminate le Mummie ed entrate al suo interno per raggiungere il forziere contenente la CORONA DI ROVI.

Raccogliete un secondo ELISIR dallo scrigno sulla sinistra poi andate presso l'angolo di sud ovest, dove è presente un pulsante: premetelo per far rientrare le spine lungo il corridoio occidentale ed attraversatelo. Al termine del percorso è situato un baule: sconfiggete l'Archeosauro per ottenere una VESTE NERA.

Tornate indietro e procedete lungo il corridoio subito alla destra di quello

con le spine per raggiungere un secondo sarcofago: eliminate le Mummie per poter arrivare infine all'uscita. Superate il Punto di Salvataggio [PU.aI - 3° piano /B] e recatevi nella camera successiva.

```

#####
##### ..... #
#####13.##### : ##### : #####
# # : ##### :.... #
# # # ##### : #####
# # # # # ##### : ## b #
# # # # # ##### :..... #
# # # # # ##### #
# ##### # ##### : #####
# ##### # ##### : #####
# # # # # ##### : ##### a #
# #12.# ##### :..... #
##### # # .....: ##### #
##### # # : #####
# # # : #####
# : # # : ##### #
# ##### :.....:..... #
# #####14.##### #
# # # #####
# # #
##### #
# #
#####

```

LEGENDA [PU.aL - 4° piano]

- a. Abito nero 12 ingresso
- b. Materia oscura 13 uscita
- .. passaggio segreto 14 uscita

Qui [PU.aL - 4° piano] il primo nemico che affronterete sarà sempre Sekhmet: il minotauro non è particolarmente pericoloso e riuscirete ad eliminarlo in modo semplice nel giro di pochi turni. Al termine dello scontro, ignorate il passaggio segreto superiore ed attraversate invece quello centrale, il quale vi condurrà ad un baule: sconfiggete i Pugni d'acciaio presenti al suo interno per recuperare un ABITO NERO {a}. Tornate all'ingresso ed uscite dalla porta a nord est.

Nella stanza superiore [PU.aM - 5° piano /A] troverete due scrigni ed entrambi contengono nemici da eliminare: a sinistra, affronterete I dannati per ottenere una MATERIA OSCURA mentre, a destra, sono presenti gli Objet d'Art a guardia dell'ARMATURA DI CRISTALLO. Rientrate nella sala precedente [PU.aL - 4° piano] ed uscite dalla porta situata più a sud. Arrivati nella camera successiva [PU.aN - 5° piano /B] lasciatevi cadere nella prima cascata di sabbia per atterrare in una nicchia della sala precedente [PU.aL - 4° piano] dove ora potrete recuperare una MATERIA OSCURA {b}, dopo aver eliminato I dannati.

Tornate nella stanza superiore [PU.aN - 5° piano /B] disattivate le prime due cascate di sabbia, tramite i rispettivi pulsanti sulle pareti, e poi uscite dalla porta subito a destra. Più avanti [PU.aO - 5° piano /C] seguite il percorso ed arriverete in una rientranza con due tasti: premete quello di sinistra per liberare il passaggio ed accedere così a quattro scrigni. I due bauli occidentali contengono entrambi una MATERIA OSCURA e, per recuperare gli Oggetti, dovrete prima sconfiggere I dannati; negli scrigni orientali invece troverete 9.000 GUIL e 8.000 GUIL. Tornate nella camera precedente [PU.aN - 5° piano /B] e fermate anche l'ultima cascata di sabbia, prima di uscire dalla porta al termine del percorso.


```

#####
# ..... b #
# : ##### : #####
# : ##### :..... #
# : ##### : #
##### : ##### : #
# a .....:.... # d # ##### : #
##### # # ##### : #
##### # ##### # ##### c #
##### # # #####
##### # # #####
##### # # ##### LEGENDA [PU.aP - 6° piano /A]
##### # # ##### a. Maglio di Gaia
##### # ##### b. 10.000 Guil
##### # ##### c. Villetta
##### #20.##### # d. Elisir
# #—# # .. passaggio segreto
# # _____# 19 ingresso
# ##### #19.# 20 uscita
#####

```

Nella stanza successiva [PU.aP - 6° piano /A] entrate nella porta di sinistra ed oltrepassate il corridoio, sino ad arrivare all'ingresso di un lungo passaggio segreto. Andate prima in direzione ovest, per raggiungere il baule del MAGLIO DI GAIA {a}, custodito da I dannati, poi recatevi nell'angolo in alto a destra, dove sono presenti 10.000 GUIL {b} nello scrigno, ed infine recatevi nella zona inferiore per trovare una VILLETTA {c}. Adesso ritornate all'ingresso e salite le scale.

Arriverete così in una camera [PU.aQ - 7° piano /A] nella quale sono presenti pedane fantasma: esse scompaiono ad intervalli regolari e ricompaiono poi sempre nella stessa posizione. Salite su una di esse e lasciate che svanisca, in modo tale che cadiate nella sala inferiore. Qui [PU.aP - 6° piano /A] adesso potrete recuperare l'ELISIR {d} dal baule. Tornate nella camera precedente [PU.aQ - 7° piano /A] ed ora, senza precipitare dalle pedane fantasma, raggiungete prima lo scrigno di sinistra, che contiene un FIOCCO, poi quello centrale, nel quale è presente un ANELLO PROTETTIVO, ed infine il baule sulla destra, per ottenere una FORCINA DORATA.

Uscite dalle scale a nord est e più avanti [PU.aR - 6° piano /B] entrate nella nicchia per recuperare 12.000 GUIL dal primo baule ed una MATERIA OSCURA dal secondo, dopo aver sconfitto I dannati. Tornate nella sala inferiore [PU.aQ - 7° piano /A] e, sempre senza cadere dalle pedane fantasma, proseguite tramite le scale a nord ovest. Raggiunta così la zona occidentale della camera superiore [PU.aR - 6° piano /B] recatevi nell'altra nicchia ed aprite gli scrigni per ottenere un ELISIR ed un'altra MATERIA OSCURA, sempre dopo aver eliminato I dannati.

Adesso procedete in direzione nord, attraverso il corridoio centrale, e state attenti alle pedane più chiare: camminando su di esse, scivolerete verso il basso e rischierete di cadere nella zona orientale della camera. Se ciò dovesse accadere, sarete costretti a superare di nuovo le pedane fantasma per rientrare nella parte ovest della sala. Arrivati nella sala finale [PU.aS - 7° piano /B] raggiungete il grande altare centrale per recuperare la rarità PRIMA TAVOLA.

|| La piramide è attraversata da una violento tremore e l'altare si solleva,
|| sino a riportare il gruppo all'esterno. All'improvviso la penisola a forma
|| di croce, sede del teletrasporto per il mondo di Galuf, si inabissa ed al
|| suo posto emerge un'enorme creatura: Bahamut, il re dei draghi. Essa si reca
|| sulla piramide e comunica agli eroi che li aspetterà in cima al Monte Nord.

|| Come ultima sorpresa, anche l'aeronave fala sua ricomparsa.

Adesso vi ritroverete nella zona esterna della località [PU.aA - Ingresso].
Uscite dalla Piramide di Muur e tornate all'Albero guardiano.

=====
-- Capitolo 56 --
ALBERO GUARDIANO >> Di ritorno dal Nulla [07C56]
=====
Mondo 3 =====

\ Nemici \

n°	NOME	PV	DEBOLEZZE
287 B	Melusine 1	20.000	Fuoco
287 B	Melusine 2	20.000	Gelo
287 B	Melusine 3	20.000	Tuono
287 B	Melusine 4	20.000	..

Giunti nella località [AG.aA - Foresta] equipaggiate le abilità !Invoca,
!Magilama e !Nera e recatevi presso l'Albero guardiano.

|| Krile avverte l'avvicinarsi di un drago volante: incredibilmente Hiryu è
|| riuscito a salvare Lenna dall'abisso del Nulla ed affida agli eroi la
|| principessa, ancora svenuta. Il gruppo cerca di far rinvenire la ragazza ma
|| questi sembra essere stata posseduta da un'entità maligna. Exdeath fa la sua
|| entrata in scena e mostra agli eroi il suo oscuro potere, risucchiando nel
|| Nulla la Biblioteca degli Antichi e tutti i suoi studiosi, Ghido compreso.
|| Hiryu decide di sacrificarsi e si lancia contro Lenna, riuscendo a liberarla
|| dalla possessione. L'entità maligna, fuoriuscita dal corpo della ragazza,
|| viene subito attaccata dagli eroi.

\ _____ /
< MELUSINE 1 >
/ _____ \

Liv >> 29	Forza	49	TIPO
PV >> 20.000	Magia	5	--
PM >> 500	Difesa	90	
-----+-----	Difesa Mg	0	ASPETTO
Esp >> 0	%Schivata	10%	Donna con serpenti
Guil >> 0	%Schivata Mg	10%	
	Agilità	50	

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• immune	Acqua	<>	immune
Ade	• immune	Rana	• immune	Aria	<>	immune
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<>	debole
Cecità	• --	Rigene	• --	Gelo	<>	assorbe
Confusione	• --	Sentenza	• --	Sacro	<>	immune
Egida	• --	Sonno	• --	Terra	<>	immune
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<>	assorbe
Furia	• immune	Vecchiaia	• immune	Veleno	<>	immune
Immagine	• --	Veleno	• immune			
Levitazione	• --	Zombie	• --			
Mini	• immune	~~~~~				
Mutismo	• --	Corazza	• costante			
Paralisi	• --	Scan	• --			

Piaga • --

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Giubba di pelle
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

sempre • --
raro • Dolce bacio

ABILITÀ

1. Buferaga

Melusine 1 genera una serie di aculei di ghiaccio che cadono dal cielo. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Gelo ad uno oppure a tutti i personaggi.

2. Cambio barriera

dopo aver usato la tecnica Buferaga su tutti i personaggi, Melusine 1 fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti, in seguito esce dallo schermo per poi rientrarvi. Il Cambio barriera sostituisce sul campo di battaglia Melusine 1 con un'altra forma del boss scelta casualmente dal gioco.

3. Tuonaga

Melusine 1 genera una forte scarica elettrica, seguita da una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Tuono ad uno oppure a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

Melusine 1 causa danni fisici ad un personaggio.

\ /
< MELUSINE 2 >
/ \

Liv	>>	29	Forza	49	TIPO
PV	>>	20.000	Magia	5	--
PM	>>	500	Difesa	90	
----	+	----	Difesa Mg	0	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	10%	Donna con serpenti
Guil	>>	0	%Schivata Mg	10%	
			Agilità	50	

STATUS

Adagio • --
Ade • immune
Bozzolo • --
Cecità • --
Confusione • --
Egida • --
Fretta • --
Furia • immune
Immagine • --
Levitazione • --
Mini • immune
Mutismo • --
Paralisi • --
Piaga • --

ELEMENTI

Pietra	• immune	Acqua	<> immune
Rana	• immune	Aria	<> immune
Reflex	• --	Fuoco	<> assorbe
Rigene	• --	Gelo	<> debole
Sentenza	• --	Sacro	<> immune
Sonno	• --	Terra	<> immune
Stop	• --	Tuono	<> assorbe
Vecchiaia	• immune	Veleno	<> immune
Veleno	• immune		
Zombie	• --		
~~~~~			
Corazza	• costante		
Scan	• --		

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Berretto di pelle

COSA SI PUÒ OTTENERE

sempre • --

## ABILITÀ

## 1. Cambio barriera

dopo aver usato la tecnica Tuonaga su tutti i personaggi, Melusine 2 fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti, in seguito esce dallo schermo per poi rientrarvi. Il Cambio barriera sostituisce sul campo di battaglia Melusine 2 con un'altra forma del boss scelta casualmente dal gioco.

## 2. Fuocoga

Melusine 2 genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad uno oppure a tutti i personaggi.

## 3. Tuonaga

Melusine 2 genera una forte scarica elettrica, seguita da una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Tuono ad uno oppure a tutti i personaggi.

## .. Attacco fisico

Melusine 2 causa danni fisici ad un personaggio.

---

```

      \           /
     <  MELUSINE 3  >
      /           \
  
```

---

Liv	>>	29	Forza	49	TIPO
PV	>>	20.000	Magia	5	--
PM	>>	500	Difesa	90	
----			Difesa Mg	0	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	10%	Donna con serpenti
Guil	>>	0	%Schivata Mg	10%	
			Agilità	50	

## STATUS

Adagio	• --	Pietra	• immune
Ade	• immune	Rana	• immune
Bozzolo	• --	Reflex	• --
Cecità	• --	Rigene	• --
Confusione	• --	Sentenza	• --
Egida	• --	Sonno	• --
Fretta	• --	Stop	• --
Furia	• immune	Vecchiaia	• immune
Immagine	• --	Veleno	• immune
Levitazione	• --	Zombie	• --
Mini	• immune	~~~~~	
Mutismo	• --	Corazza	• costante
Paralisi	• --	Scan	• --
Piaga	• --		

## ELEMENTI

Acqua	<>	immune
Aria	<>	immune
Fuoco	<>	assorbe
Gelo	<>	assorbe
Sacro	<>	immune
Terra	<>	immune
Tuono	<>	debole
Veleno	<>	immune

## COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Scarpe di pelle  
10 / 256 • --

## COSA SI PUÒ OTTENERE

sempre • --  
raro • Dolce bacio

## ABILITÀ

## 1. Buferaga

Melusine 3 genera una serie di aculei di ghiaccio che cadono dal cielo.





Tornati sulla Mappa del mondo, procedete verso sinistra e, nel posto dove sorgeva la Biblioteca degli Antichi, ora sarà presente un grosso foro nel terreno, riempito dall'acqua. Da qui raggiungete le coste a nord est per ritrovare l'aeronave.

Il gruppo vorrebbe subito raggiungere Exdeath, attraverso il portale che è comparso al posto del Castello Tycoon, ma sarebbe tutto inutile senza prima aver raccolto le Dodici Armi della Leggenda.

Nel frattempo il malvagio stregone, che ha reso la Crepa interdimensionale il suo nuovo quartier generale, inizia ad utilizzare il potere del Nulla, ormai pienamente soggiogato: nel vortice oscuro vengono risucchiati il Castello Walz, le città di Walz ed Istoria, il Villaggio moguri e la città di Lix. In preda alla rabbia, per aver perso il suo luogo natale, Bartz si lancia a tutta velocità con l'aeronave, prima di venire calmato dai suoi compagni di avventura.

Ora vi ritroverete, a bordo del velivolo, nel punto in cui sorgeva Lix.

=====  
-- Capitolo 57 --  
INTERMEZZO >> Grandi manovre [07C57]  
===== Mondo 3 =====

Prima di procedere con la raccolta delle altre Tavole, grazie all'aeronave potrete ottenere diverse nuove Abilità. Per quanto riguarda il Mappamondo, ora esso mostrerà i grandi Territori formati dall'unione del Mondo 1 con il Mondo 2 tuttavia le varie località avranno conservato sia la propria posizione, sia gli Oggetti in vendita nei rispettivi negozi.

Raggiungendo con l'aeronave la zona dove un tempo sorgeva il Castello Tycoon, verrete risucchiati nella Crepa interdimensionale: se ciò dovesse accadere, al termine della sequenza esaminate il timone dell'aeronave per uscire da essa.

<u>Abilità</u>	<u>Oggetti</u>
canzone Etude forte	x1. Fiocco
invocazione Odino	x1. Villetta
invocazione Syldra	
magia blu Difesa totale	

:-----:  
| LEGOR |  
-:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:-

<u>Oggetti</u>
x1. Fiocco

Questa città si trova subito a sud ovest della zona in cui Lix era presente. Recatevi nel negozio di Protezioni [LE.aC - Equipaggiamento] ed attraversate il passaggio segreto per raggiungere la bambina: parlate con lei per ricevere un FIOCCO.

:-----:  
| CARWEN |  
-:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:-

\ Informazioni \

- un imitatore si è recato presso la Torre affondata di Walz.

\ Oggetti \

x1. Villetta

Carwen è situata nel Territorio di Nord Est, tra il grande deserto ed il piccolo lago. Al suo interno [CR.aA - Piazza principale] recatevi nella zona orientale, presso il molo superiore. Qui esaminate il barile centrale per trovare una VILLETTA: se avete liberato il Lupo Solitario presso il Castello Walz, non potrete recuperare questo Oggetto. In seguito, rivolgetevi alla donna situata alla sinistra della grande scalinata e rispondete 'si': ella assumerà l'aspetto del vostro Capogruppo per poi fuggire via.

:-----:

| DINTORNI DI CARWEN |

--: --: --: --: --: --: --: --: :-----: --: --: --: --: --: --: --: --:

\ Nemici \

n°	NOME	PV	DEBOLEZZE
193	Sahagin	550	Tuono
194	Elettroanemone	600	..
195	Ibis di mare	25	..
203 •	Razza	30.000	.. (a)

NOTE

- a. la Razza è l'unico nemico dal quale ricevere il Baffo di drago, che si può ottenere solamente dai mostri.

\ Abilità \

- magia blu Difesa totale •• (Razza)
- magia blu Pugno goblin (Sahagin)

Adesso recatevi presso le coste situate subito a sud ovest della città ed equipaggiate le abilità !Controlla ed Apprendere. Rimanendo a bordo della nave, muovetevi avanti e indietro, in corrispondenza del fiume che sfocia: solo in questo breve tratto di mare potrete affrontare la Razza. Una volta iniziata la battaglia, soggiogatela con il comando !Controlla, fatele usare sul gruppo la magia blu DIFESA TOTALE, in modo tale da apprendere tale tecnica, ed infine eliminatela.

:-----:

| COVO DEI PIRATI |

--: --: --: --: --: --: --: --: :-----: --: --: --: --: --: --: --: --:

\ Abilità \

invocazione Syldra

Il Covo dei pirati si trova nel Territorio di Sud Est, a nord dei piccoli





n°	NOME	PV	DEBOLEZZE
006	Scoiattopatico	20	..
057	Mangiateschi	1	..
290 B	Odino	17.000	..

\ Abilità \

invocazione Odino

La Grotta di Jakol si trova nel Territorio di Sud Ovest, a nord del grande golfo inferiore, ed accanto a lei sorge il Castello di Bal. Ritornate nella seconda caverna e qui [GJ.aB - 2S] raggiungete la parete rocciosa situata più a nord: scalandola, raggiungerete la grande sala nei sotterranei del Castello di Bal, che in passato non potevate esplorare. Qui [CB.aL - Castello di Bal - 2S] andate verso l'alto, sino ad arrivare all'altare, dove è presente una sfera verde. Prima di esaminarla e cominciare lo scontro, equipaggiate ai personaggi le abilità !Bianca e !Magilama.

\ _____ /  
< ODINO >  
/ _____ \

Liv	>> 2	Forza	60	TIPO
PV	>> 17.000	Magia	50	Umanoide
PM	>> 500	Difesa	20	
-----+-----		Difesa Mg	20	ASPETTO
Esp	>> 0	%Schivata	10%	Guerriero a cavallo
Guil	>> 0	%Schivata Mg	80%	
		Agilità	50	

#### STATUS

Adagio • --  
Ade • immune  
Bozzolo • --  
Cecità • --  
Confusione • immune  
Egida • --  
Fretta • --  
Furia • --  
Immagine • --  
Levitazione • --  
Mini • immune  
Mutismo • --  
Paralisi • --  
Piaga • --

Pietra • --  
Rana • immune  
Reflex • --  
Rigene • --  
Sentenza • --  
Sonno • --  
Stop • --  
Vecchiaia • --  
Veleno • immune  
Zombie • --  
~~~~~  
Corazza • costante
Scan • --

ELEMENTI

Acqua <> --
Aria <> --
Fuoco <> --
Gelo <> --
Sacro <> assorbe
Terra <> --
Tuono <> --
Veleno <> --

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --
10 / 256 • Anello protettivo

COSA SI PUÒ OTTENERE

sempre • --
raro • Scudo focum

ABILITÀ

- Attacco critico
Odino causa danni fisici doppi ad un personaggio.
- Zantetsuken

Odino attraversa tutto lo schermo in orizzontale. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

Odino causa danni fisici ad un personaggio.

Odino è un guerriero a cavallo inoltre in questo scontro avrete un solo minuto per sconfiggere il boss: scaduto il tempo, la partita terminerà e tornerete alla schermata del titolo. Il metodo più semplice e rapido per sconfiggere Odino consiste nello sfruttare la sua debolezza allo Status Pietra: una volta iniziata la battaglia, attivate la magilama Pietra ed usatela per colpire il boss, in maniera tale da eliminarlo col primo attacco.

Al termine dello scontro riceverete l'invocazione ODINO. Andate poi verso sud e sbloccate il portone d'accesso: in questo modo potrete accedere nel salone da entrambi gli ingressi. Presso il Castello di Bal, sarete in grado di salire in groppa al drago volante ma non è consigliato farlo perchè l'aeronave è un mezzo di trasporto di gran lunga superiore alla creatura.

Tornate a bordo del velivolo e recatevi al Castello dei sigilli, situato nel Territorio di Nord Est, a nord ovest del Covo dei pirati. Prima di entrarvi, equipaggiate i comandi !Canto, !Controlla e !Fuga.

=====
-- Capitolo 58 --

CASTELLO DEI SIGILLI >> Le Dodici Armi

[@7C58]

=====
Mondo 3 =====

\ Nemici \

| n° | NOME | PV | DEBOLEZZE |
|-----|--------------------|--------|-----------|
| 086 | Drago corazzato | 19.999 | .. |
| 087 | • Anima di Exdeath | 20.000 | Sacro (a) |

NOTE

a. dopo essere stata sconfitta, l'Anima di Exdeath rilascia sempre la Materia oscura, la quale è un Ingrediente molto prezioso. Fatene una buona scorta prima di proseguire.

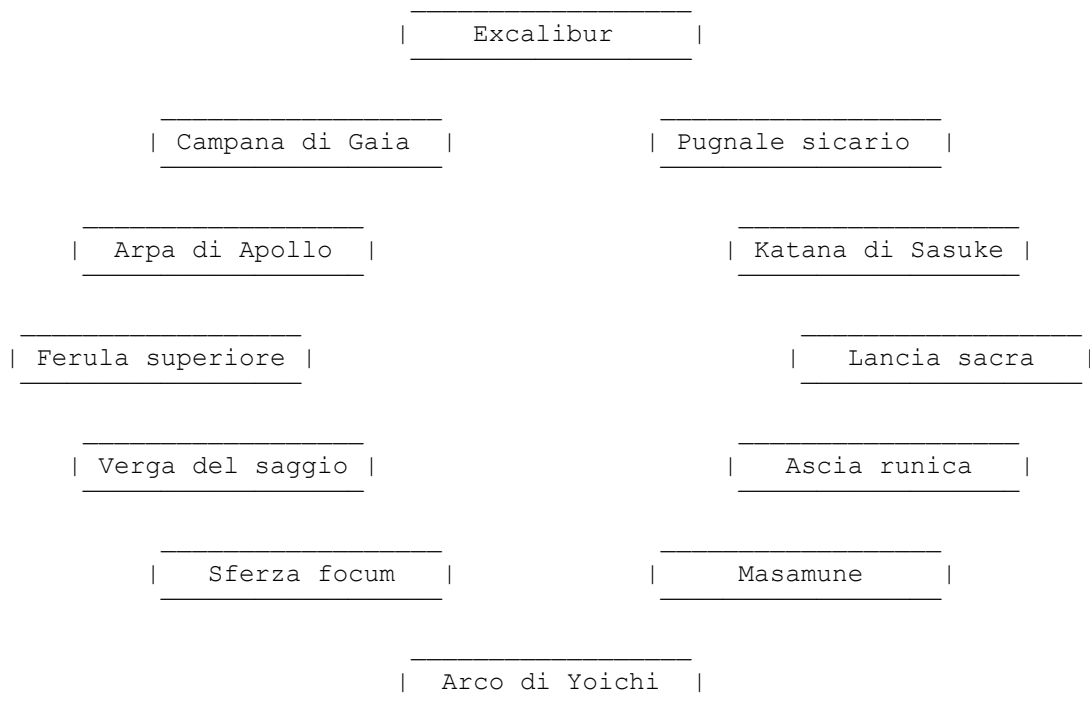
\ Oggetti \

x1. Excalibur
x1. Pugnale sicario
x1. Verga del saggio

Una volta qui [CS.aA - Piano terra] parlando con il Cancelliere, questi vi rileggerà le pagine del Tomo sigillato mentre, rivolgendovi allo studioso alla sua destra, potrete utilizzare un vaso curativo. Come già avvenuto in passato, nelle camere successive affronterete il Drago corazzato, da soggiogare con il comando !Controlla, e l'Anima di Exdeath, che potrete sconfiggere facilmente con la canzone Requiem. Arrivati nell'ultima camera [CS.aD - Sala dei sigilli]

esaminate il piccolo altare per posizionare su di esso la Prima tavola ed avrete così la possibilità di ottenere tre delle Dodici Armi della Leggenda:

POSIZIONE NELLA STANZA



PARAMETRI

Arco di Yoichi .. Attacco: 101
Arpa di Apollo .. Attacco: 45
Ascia runica .. Attacco: 71
Campana di Gaia .. Attacco: 35
Excalibur .. Attacco: 110 + Elemento Sacro
Ferula superiore .. Attacco: 40 + Elementi Fuoco, Gelo e Tuono
Katana di Sasuke .. Attacco: 99
Lancia sacra .. Attacco: 109 + Elemento Sacro
Masamune .. Attacco: 107
Pugnale sicario .. Attacco: 81 + Status Ade
Sferza focum .. Attacco: 82
Verga del saggio .. Attacco: 53

Raccogliete l'EXCALIBUR, il PUGNALE SICARIO e la VERGA DEL SAGGIO e poi tornate all'aeronave.

|| Nel frattempo Exdeath serra i ranghi dei suoi nuovi servitori, i mostri
|| imprigionati per secoli nella Crepa interdimensionale, ed ordina loro di
|| impedire che gli eroi si impadroniscano delle altre Tavole. Tre demoni si
|| offrono volontari per questo incarico e vengono subito inviati alle
|| rispettive destinazioni.

Adesso tornate a Mezzaluna e percorrete la sottile cintura di terra, sino a raggiungere una piccola foresta, nella zona inferiore. Atterrate e recatevi sul punto più occidentale di questa foresta per accedere in una nuova località.

=====
-- Capitolo 59 --

PAESE FANTASMA >> Un luogo tra i mondi

[@7C59]

=====
Mondo 3 =====

\ Informazioni \

- nella Torre della fenice, un drago morente è tornato in vita come fenice.
- nella Torre della fenice, le scale ed i mostri si nascondono nei muri.

| <u>\ Negozi \</u> | <u>Guil</u> | | |
|-------------------------|-------------|----|------------------------------------|
| MEDICINE NORD | | | |
| Ago dorato | 150 | .. | Cura lo Status Pietra |
| Antidoto | 30 | .. | Cura lo Status Veleno |
| Coda di fenice | 1.000 | .. | Riporta in vita un personaggio |
| Collirio | 20 | .. | Cura lo Status Cecità |
| Dolce bacio | 60 | .. | Cura lo Status Rana |
| Granpozione | 360 | .. | Ripristina 500 PV |
| Mazzuolo | 50 | .. | Cura lo Status Mini |
| Pozione | 40 | .. | Ripristina 50 PV |
| MEDICINE SUD | | | |
| Acqua santa | 150 | .. | Cura lo Status Zombie |
| Elisir | 50.000 | .. | Ripristina tutti i PV e tutti i PM |
| Etere | 1.500 | .. | Ripristina 40 PM |
| Infuso di difesa | 110 | .. | Dona lo Status Egida |
| Infuso di forza | 110 | .. | Potenzia la magia blu Pugno goblin |
| Infuso di Golia | 110 | .. | Raddoppia i PV ed i PM |
| Infuso eroico | 110 | .. | Aumenta il Livello di 10 unità |
| Infuso rapido | 110 | .. | Dona lo Status Fretta |
| ARMI NORD | | | |
| Lama lunare | 1.100 | .. | Attacco: 35 |
| Lancia gemella | 10.800 | .. | Attacco: 61 |
| Shuriken | 2.500 | .. | Attacco: 50 |
| Shuriken di Fuuma | 25.000 | .. | Attacco: 117 |
| Testo d'acqua | 200 | .. | Attacco: 120 + Elemento Acqua |
| Testo di fuoco | 200 | .. | Attacco: 120 + Elemento Fuoco |
| Testo di tuono | 200 | .. | Attacco: 120 + Elemento Tuono |
| ARMI SUD | | | |
| Arco magico | 10.000 | .. | Attacco: 0 + Status Mutismo |
| Brando gelum | 11.000 | .. | Attacco: 65 + Elemento Gelo |
| Kikuichimonji | 14.800 | .. | Attacco: 87 |
| Maglio di Gaia | 12.800 | .. | Attacco: 58 |
| Mazza ferrata | 7.800 | .. | Attacco: 50 |
| Partigiana | 10.200 | .. | Attacco: 62 |
| Spada focum | 10.000 | .. | Attacco: 63 + Elemento Fuoco |
| PROTEZIONI EST | | | |
| Abito nero | 9.000 | .. | Difesa: 14, Difesa magica: 14 |
| Armatura di cristallo | 12.000 | .. | Difesa: 20, Difesa magica: 2 |
| Cappuccio nero | 6.500 | .. | Difesa: 12, Difesa magica: 2 |
| Cerchietto | 4.500 | .. | Difesa: 10, Difesa magica: 2 |
| Elmo di cristallo | 10.500 | .. | Difesa: 13, Difesa magica: 2 |
| Scudo di cristallo | 9.000 | .. | Difesa: 8, Difesa magica: 0 |
| Veste bianca | 8.000 | .. | Difesa: 14, Difesa magica: 14 |
| Veste nera | 8.000 | .. | Difesa: 17, Difesa magica: 2 |
| PROTEZIONI OVEST | | | |
| Anello angelico | 50.000 | .. | Difesa: 5, Difesa magica: 10 |
| Anello di corallo | 50.000 | .. | Difesa: 5, Difesa magica: 5 |
| Anello focum | 50.000 | .. | Difesa: 5, Difesa magica: 5 |
| Sandali d'Ermete | 50.000 | .. | Difesa: 0, Difesa magica: 3 |

| | | |
|----------------|-------|----------------------------------|
| Tiara di Lamia | 2.500 | .. Difesa: 3, Difesa magica: 7 |
| Veste angelica | 3.000 | .. Difesa: 10, Difesa magica: 11 |

TECNICHE MAGICHE EST

| | | |
|-------------|-----|--|
| Chocobo | 300 | .. Causa danni fisici non elementali |
| Levitazione | 300 | .. Dona lo Status Levitazione |
| Mini | 300 | .. Infligge lo Status Mini |
| Rana | 300 | .. Infligge lo Status Rana |
| Remora | 250 | .. Infligge lo Status Paralisi |
| Sylph | 350 | .. Assorbe PV dai nemici e li dona al gruppo |
| Velocità | 30 | .. Aumenta la velocità della battaglia |
| Warp | 600 | .. Permette di fuggire dagli scontri |

TECNICHE MAGICHE OVEST

| | | |
|-----------|--------|--|
| Antimagia | 10.000 | .. Rimuove alcuni status positivi e negativi |
| Miracolo | 10.000 | .. Riporta in vita e cura tutti i PV |
| Morte | 10.000 | .. Infligge lo Status Morte |
| Oblio | 10.000 | .. Infligge lo Status Oblio |
| Osmosi | 10.000 | .. Assorbe i PM da un nemico |
| Rapidità | 10.000 | .. Permette di attaccare due volte |

LOCANDA 70 .. Cura completamente tutto il gruppo

\ Oggetti \

x1. Coltello ladro

=====

=====

In questa località sono situati i migliori Negozi del gioco e, per ognuno di esso, ci sono due venditori: in genere il primo si raggiunge facilmente mentre il secondo solo attraverso un passaggio segreto. Per questo motivo, per poter esplorare senza problemi il Paese fantasma, inserite un Ladro nel gruppo. Partendo dalla zona esterna [PF.aB - Piazza principale] recatevi nel retro del negozio di Tecniche magiche ed entratevi da sinistra. Arriverete così in una nicchia dell'edificio [PF.aF - Bazar magico] dove è situato il secondo venditore.

```
#####
# ..... # LEGENDA [PF.aG - Armature]
# ##### {E} # # {E} negozio di Protezioni Est
# ##### {O} # # {O} negozio di Protezioni Ovest
##### ..... # .. passaggio segreto
# {O} ##### # 10 ingresso
# ##### #
#####10.###
```

Presso il negozio di Protezioni [PF.aG - Armature] esaminate l'estremità più a nord del bancone per aprirla ed accedere così nel sentiero nascosto che vi condurrà dal secondo venditore. Tornate fuori [PF.aB - Piazza principale] e recatevi nel retro del Pub, dove è situato un ingresso segreto. Al suo interno [PF.aD - Taverna] esaminate il secondo barile dal basso per trovare un COLTELLO LADRO.

In seguito scendete le scale sulla sinistra e più avanti [PF.aE - Passaggio segreto] è presente un uomo che vi darà un premio nel caso in cui facciate il giro del mondo a bordo di un chocobo giallo. Proseguite verso il basso per ritrovarvi all'aperto [PF.aB - Piazza principale] ed entrate nell'edificio a

sud. Qui [PF.aI - Casa] è presente al centro un vaso curativo ed una scalinata, tramite la quale dovrete scendere.

```

#13.#####14.###
#########
#########
#########
#########
#########
#########
#########
#####15.#####
#####
# P #####
# .....
# #####
#####
```

In questa camera [PF.aL - 1S] andate verso il basso, ignorate la porta sulla destra e risalite da nord est. In questo modo giungerete nella parte superiore del negozio di Armi [PF.aH - Armeria] dove potrete rivolgervi al secondo venditore. Tornate nella sala precedente [PF.aL - 1S] e procedete in direzione ovest, attraverso il primo passaggio segreto: nel caso in cui abbiate suonato tutti e sette gli altri Pianoforti, riuscirete a superare anche il secondo sentiero nascosto, al termine del quale è situato l'ultimo PIANOFORTE (8/8). Uscite poi dalle scale occidentali.

Giunti all'esterno [PF.aB - Piazza principale] arriverete in uno spiazzo dove potrete catturare un chocobo nero: una volta fatto, tornerete sulla Mappa del mondo ed il pennuto rimarrà disponibile presso la foresta del Paese fantasma.

```
=====
-- Capitolo 60 --
INTERMEZZO >> Boko superstar                                [@7C60]
===== Mondo 3 =====
```

\ Oggetti \

- x1. Lampada magica
- x1. Veste illusoria

Presso il Paese fantasma [PF.aE - Passaggio segreto] un uomo vi ha promesso di farvi un regalo, nel caso in cui riusciate a fare un giro del mondo a bordo di un chocobo giallo. Ora tornate da Boko, che avete lasciato all'ingresso della Grotta di Ghido. Atterrate qui con il velivolo, salite in groppa al chocobo ed iniziate il giro del mondo:

- a. partendo dalla Grotta di Ghido, andate verso nord ovest, lungo la costa, sino a raggiungere la città di Karnak.
- b. da Karnak, procedete in direzione sud ovest, aggirando le montagne, per arrivare al Castello Surgate.
- c. dal Castello Surgate, avanzate verso sud, superate il foro della Biblioteca degli Antichi, ed entrate nella grande foresta che circonda la Valle dei draghi.
- d. dalla Valle dei draghi, procedete ancora verso il basso e, oltre la grande

foresta, troverete prima la città di Quelb e più avanti il Castello di Bal.

e. dal Castello di Bal, andate a sud est ed attraversate la piccola foresta, per poi raggiungere l'inizio della lunga cintura di terra.

f. attraversate tutta la lunga cintura di terra, superando prima il Paese fantasma e poi la Torre ad ovest di Mezzaluna.

g. giunti sul continente, andate verso nord, lungo la costa, e poi aggirate il buco lasciato dal Castello Tycoon.

h. superate il corso d'acqua e continuate ad andare verso sinistra, passando dietro il Covo dei pirati. Attraversate le pianure presenti tra le varie catene montuose, sino a raggiungere la città di Tule.

i. da Tule, oltrepassate il fiume ad ovest della città, superate la gola dove era presente il Nido degli antoleoni e, andando a sud ovest, tornerete alla Grotta di Ghido, dove avete lasciato l'aeronave.

Seguendo le varie tappe sul Mappamondo, il percorso svolto sarà il seguente:

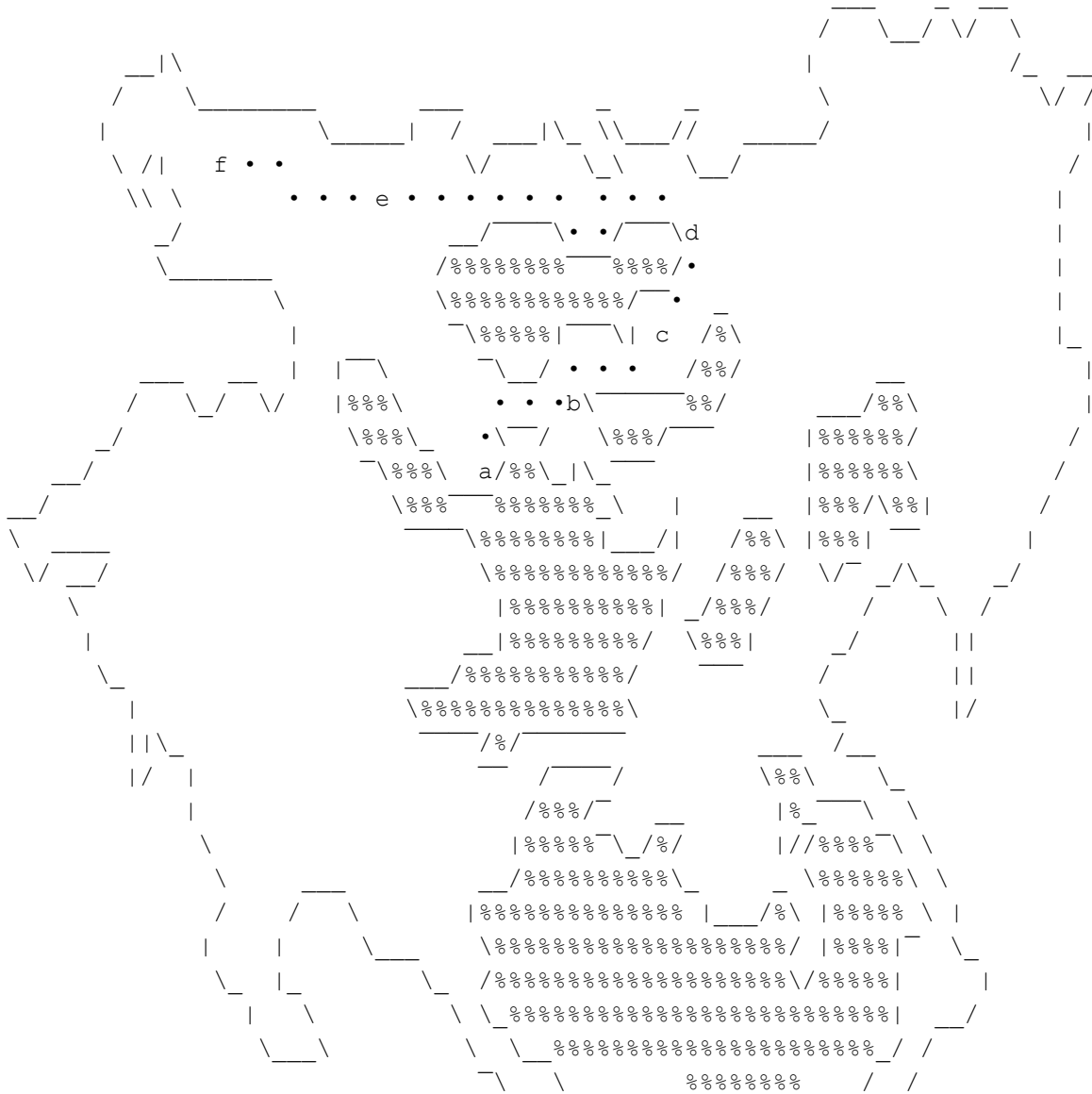


Non c'è bisogno che torniate esattamente nel punto di partenza inoltre, anche entrando in una località oppure svolgendo qualche scontro, il giro del mondo verrà considerato ugualmente valido. Una volta terminato il viaggio, rientrate nel Paese fantasma e parlate con l'uomo [PF.aE - Passaggio segreto]

per ricevere da lui una VESTE ILLUSORIA. Rivolgendovi di nuovo a lui, questi vi accennerà qualcosa riguardo una cascata. Tornate da Boko per raggiungere sempre a bordo del chocobo una località speciale.

- a. dalla Grotta di Ghido, andate a nord est, superate la gola dove era situato il Nido degli Antoleoni e procedete verso destra, oltre il fiume, per raggiungere la città di Tule.
- b. da Tule, procedete verso l'alto, attraversando il passaggio tra le montagne rocciose, e continuate in direzione nord est, fino ad arrivare al Castello dei sigilli.
- c. dal Castello dei sigilli, continuate il cammino verso nord est, sino a raggiungere la città di Legor.
- d. da Legor, andate in direzione ovest, oltre le due foreste ed il piccolo deserto, per arrivare al lago rettangolare.
- e. dal lago rettangolare, seguite il corso del fiume verso sinistra e, giunti ai bivi, continuate sempre in direzione ovest, per arrivare infine a destinazione.
- f. presso le grandi cascate, raggiungete il punto centrale di esse e qui [CI.aL - Cascate Istoria - 6S /B] esaminate la cascata per trovare la LAMPADA MAGICA.

Seguendo le varie tappe sul Mappamondo, il percorso svolto sarà il seguente:

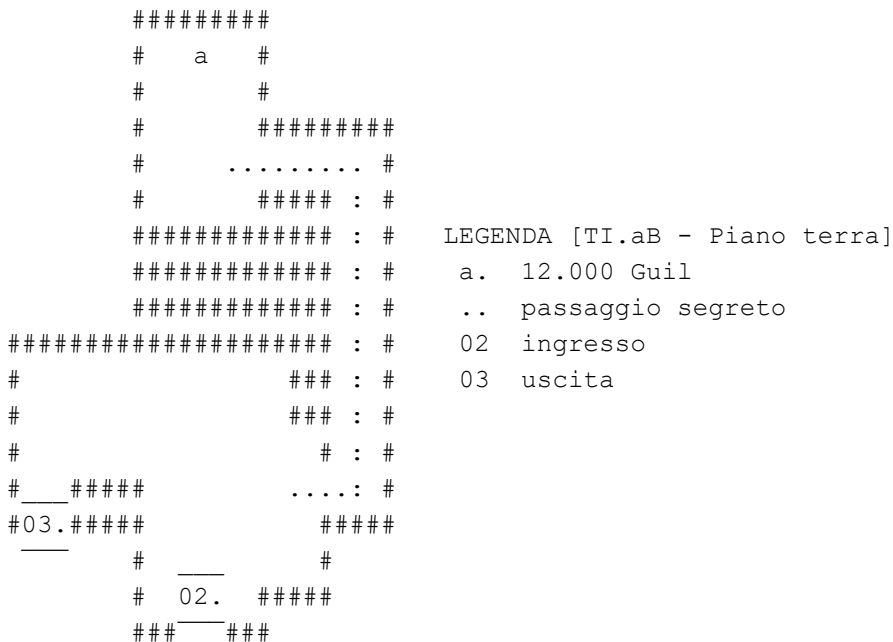


\ Abilità \

| | |
|---------------------------|-----------------------------------|
| magia blu ??? | (Samurai oscuro, Testa meccanica) |
| magia blu Autodistruzione | (Prototipo) |
| magia blu Antimaga Liv.4 | (Esecutore) |
| magia blu Lanciafiamme | (Prototipo, Testa meccanica) |
| magia blu Missile | (Prototipo, Testa meccanica) |
| magia blu Morte Liv.5 | (Esecutore) |
| magia blu Rovina | (Il dannato) |
| magia blu Scossa mentale | •• (Wendigo 1) |
| magia blu Senza guardia | (Il dannato) |
| magia blu Vampalia Liv.3 | (Esecutore) |
| magia blu Vecchiaia Liv.2 | (Esecutore) |

=====
=====

Arrivati nella località [TI.aA - Ingresso] provando ad accedere nell'edificio, sarete attaccati da due Gargolle, come già avvenuto presso la Piramide di Muur. Ricordatevi che dovrete eliminarli contemporaneamente, oppure si rigenereranno all'infinito: invocate il Golem ed infliggete loro lo Status Cecità con la magia blu Flash. Una volta fatto, attaccateli con l'invocazione Titano e le magie blu Idrorespiro e Vampalia Liv.3. Dopo averli sconfitti, entrate nel Tempio.



Al suo interno [TI.aB - Piano terra] entrate nel passaggio segreto sulla destra e raggiungete la zona nord, dove si trova un baule contenente 12.000 GUIL {a}. Uscite poi da sud ovest ed in seguito [TI.aC - 1S] recatevi nel tubo per venire trasportati in automatico nella camera successiva. Qui [TI.aD - 2S /A] saranno presenti due interruttori sulla parete superiore: a seconda di come essi siano disposti, il tubo d'ingresso vi condurrà in una stanza diversa. Prima di procedere, esaminate le zone inferiori delle pareti laterali: a sinistra, nel secondo mattone dal basso è nascosta una GRANPOZIONE mentre a destra, all'interno del primo mattone dal basso è contenuto un INFUSO DI DIFESA. In seguito iniziate ad utilizzare le leve:

SOLLEVANDO ENTRAMBI GLI INTERRUTTORI
Tornerete nella camera precedente [TI.aC - 1S].

ABBASSANDO ENTRAMBI GLI INTERRUTTORI

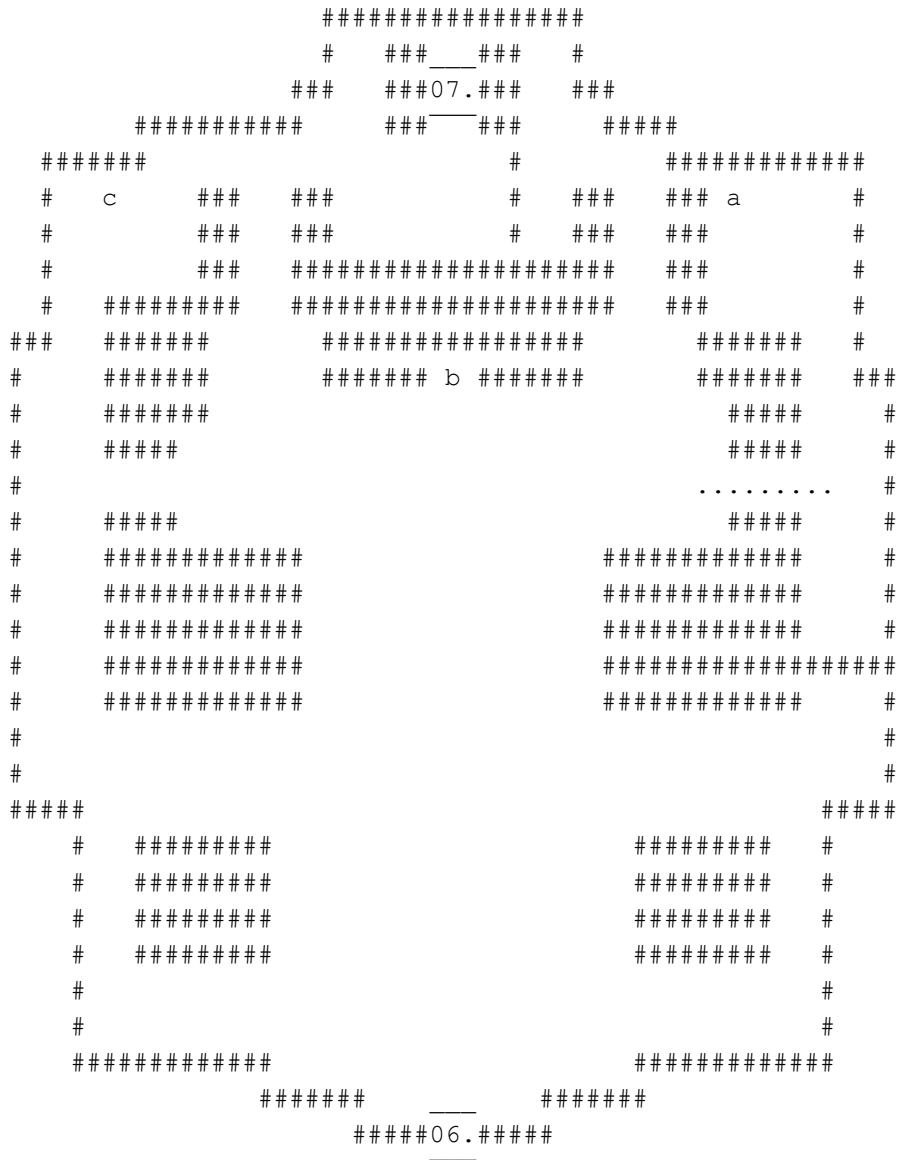
In questa piccola stanza [TI.aE - 2S /B] aprite il forziere per guadagnare 9.000 GUIL.

ABBASSANDO SOLO L'INTERRUTTORE DESTRO

All'interno della sala [TI.aF - 2S /C] troverete un ELISIR nel baule.

ABBASSANDO SOLO L'INTERRUTTORE SINISTRO

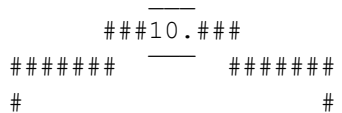
Qui [TI.aG - 2S /D] aprite lo scrigno sulla sinistra, eliminate l'Incognito, oppure la Pantera, per ottenere un SOLE NASCENTE. Infine uscite dalla porta ad est, per proseguire l'esplorazione, e superate il Punto di Salvataggio [TI.aH - 2S /E].



LEGENDA [TI.aI - 1° piano]

- a. Elmo di cristallo .. passaggio segreto
- b. Anello protettivo 06 ingresso
- c. Etere 07 uscita

Nella camera successiva [TI.aI - 1° piano] andate verso l'alto, attraversate il passaggio segreto sulla destra ed aprite il forziere a nord per ottenere un ELMO DI CRISTALLO {a}. Tornate indietro e nel baule centrale troverete un ANELLO PROTETTIVO {b}, ma solo dopo aver sconfitto un Prototipo oppure una Testa meccanica. Come ultima cosa, proseguite lungo il perimetro di nord ovest, recuperate l'ETERE {c} dallo scrigno ed uscite dalla stanza.



```

#####
# #####
# #####
#   ##   #####   ##   #   LEGENDA [TI.aL - 2° piano /A]
#   ##   #####   ##   #   .. passaggio segreto
#   ##   #####   ##   #   07 ingresso
#   #     #   #####   #     #   #   08 buca
#   #####   ##   ___   ##   #   :   #   #   09 uscita
#   ##   ##   #09.#   ##   :   ##   #   10 uscita
#   ##   ##   _____   ##   :   ##   #
#
#                               08. ...: #   #
#
#   #   _____   #   _____   #####   #
#####   #   07.   #   #####
#####   _____   #####

```

All'interno della camera superiore [TI.aL - 2° piano /A] state attenti alla buca situata sulla destra, che vi farebbe precipitare nella sala precedente. Uscite dalla porta di fronte a voi e più avanti [TI.aM - 2° piano /B] troverete un FAUNACIDA nel forziere. Tornate indietro [TI.aL - 2° piano /A] e muovetevi lungo il percorso occidentale per raggiungere l'uscita, per poi superare anche la stanza successiva [TI.aN - 3° piano /A].

In seguito [TI.aO - 4° piano] arriverete in una sala dove sono presenti due bauli tra le colonne: provando ad aprirli dal basso, cadrete nella stanza inferiore [TI.aP - 3° piano /B] da dove poi potrete risalire dalle uscite laterali. Per questo motivo aggirate gli scrigni ed apriteli da dietro per ricevere un ETERE, nel forziere inferiore, ed una ZANNA DI DRAGO, in quello superiore. Uscite stando attenti alle altre buche, superate il Punto di Salvataggio [TI.aQ - 5° piano] ed arriverete nell'ultima sala.

Qui [TI.aR - 6° piano] esplorate prima le zone laterali per recuperare dai bauli una MATERIA OSCURA, sulla sinistra, ed un CERCHIETTO, sulla destra. Infine entrate nel settore centrale, inserite almeno due Monaci nel gruppo ed equipaggiate le abilità !Blu, !Canto ed !Invoca e proseguite verso nord, sino ad affrontare il boss.

```

      \ _____ /
      <  WENDIGO 1  >
      / _____ \

```

```

Liv   >>  7           Forza           65           TIPO
PV    >>  20.000      Magia            10           --
PM    >>  8.192       Difesa           10
-----+-----
Esp   >>  0           %Schivata       0%           Uomo fluttuante celeste
Guil  >>  0           %Schivata Mg   10%
                                           Agilità      40

```

STATUS

```

Adagio   •  --
Ade      •  immune
Bozzolo  •  --
Cecità   •  --
Confusione •  immune
Egida    •  --
Fretta   •  --
Furia    •  immune
Immagine •  --
Levitazione •  costante
Mini     •  immune
Mutismo  •  immune

```

ELEMENTI

```

Pietra   •  immune   Acqua <> assorbe
Rana     •  immune   Aria  <>  --
Reflex   •  --       Fuoco <>  --
Rigene   •  --       Gelo  <>  --
Sentenza •  --       Sacro <>  --
Sonno    •  --       Terra <> immune
Stop     •  immune   Tuono <>  --
Vecchiaia •  immune   Veleno <>  --
Veleno   •  immune
Zombie   •  --
~~~~~
Corazza  •  costante

```

Paralisi • immune Scan • --
Piaga • --

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Materia oscura
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

ABILITÀ

1. Caos

il Wendigo 1 genera quattro piccoli chocobo volanti rosa. La tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga un personaggio ad attaccare i suoi alleati oppure a curare i nemici.

2. Gelata

ogni volta che i quattro Wendigo 1 vengono colpiti da una qualsiasi tecnica a bersaglio multiplo, ognuno dei tre corpi vuoti genera una serie di colonne rotanti di fiamme grigie. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo a tutti i personaggi.

3. Scossa mentale < Magia Blu >

il Wendigo 1 fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti. La tecnica causa danni magici non elementali ad un personaggio inoltre gli infligge lo Status Paralisi e lo Status Piaga.

4. Uragano

il Wendigo 1 genera un tornado grigio. La tecnica infligge lo Status Critico, riducendo i PV attuali di un personaggio ad una sola cifra.

.. Attacco fisico

il Wendigo 1 causa danni fisici ad un personaggio.

.. Cambio di corpo

ogni volta che subisce danni, il Wendigo 1 si illumina per un istante. La tecnica sposta lo spirito del nemico in uno degli altri tre corpi presenti.

Il Wendigo 1 è un uomo fluttuante celeste munito di clava. Durante lo scontro, sullo schermo saranno presenti quattro esemplari del boss tuttavia solo uno di essi è il vero nemico inoltre il Wendigo 1, ogni volta che subisce danni, è in grado di spostare il suo spirito in un corpo qualsiasi: non è possibile individuare quale sia il boss, se non quando questi attacca. Inoltre colpendo un corpo vuoto, non avverrà nulla mentre, usando una tecnica a bersaglio multiplo su tutti gli esemplari, ognuno di essi contrattaccherà con la tecnica Gelata.

All'inizio della battaglia, evocate il Golem, usate la magia blu Difesa totale e poi attivate la canzone Canto eroico. Ora che la vostra fase difensiva è terminata, potrete iniziare l'offensiva: attendete che il Wendigo 1 esegua una qualsiasi tecnica e, una volta individuato, colpitelo subito con gli attacchi

fisici dei Monaci, per poi attendere il suo assalto successivo. Dopo aver sconfitto il vero boss, anche i corpi rimanenti svaniranno gradualmente.

Al termine della battaglia otterrete automaticamente la rarità SECONDA TAVOLA.

|| Nel frattempo, presso la Torre forca, svanisce la barriera magica che ne

|| impediva l'accesso.

||
|| All'interno del Tempio dell'isola invece, i personaggi leggono sulla Seconda
|| tavola che per conquistare la Torre forca bisognerà spezzare nello stesso
|| momento i due incantesimi che la sostengono.

Adesso uscite dalla località, facendo tutta la strada al contrario oppure
usando la magia temporale Warp, e tornate al Castello dei sigilli per ottenere
altre Armi leggendarie.

```

                                     :-----:
                                     |  CASTELLO DEI SIGILLI  |
--:-- -: -:- -: -:- -: -:- -: -:- -:-----:-- -: -:- -: -:- -: -:-

```

Oggetti

- x1. Ascia runica
- x1. Ferula superiore
- x1. Lancia sacra

Recatevi nell'ultima camera [CS.ad - Sala dei sigilli] e recuperate l'ASCIA
RUNICA, la FERULA SUPERIORE e la LANCIA SACRA. Adesso, tramite l'aeronave,
raggiungete la Torre situata subito ad ovest della città di Mezzaluna.

```

=====
-- Capitolo 62 --
TORRE FORCA >> Lavoro di squadra                                     [@7C62]
===== Mondo 3 =====

```

Nemici

| n° | NOME | PV | DEBOLEZZE |
|-------|---------------------|--------|-----------|
| 001 | Goblin 2 | 16 | .. |
| 011 | Manistregone | 20 | .. |
| 019 | Criniera arancio | 120 | .. |
| 027 | Ricarmago | 100 | .. |
| 162 | • Piccolo mago | 1.540 | .. |
| 163 | • Cronocontrollore | 2.600 | .. |
| 164 | • Piromante | 3.000 | .. |
| 165 | • Guerriero crudele | 2.140 | .. |
| 166 | • Muscoli d'acciaio | 2.140 | .. |
| 167 | • Berseker | 2.140 | .. |
| 291 B | Minotauro 1 | 19.850 | .. |
| 292 B | Onnisciente 1 | 16.999 | Aria |

Oggetti

- x1. Difensore
- x1. Etere
- x1. Granpozione
- x1. Scettro prodigioso

Abilità

magia bianca Sancta
magia nera Vampalia
magia blu Pugno goblin (Goblin 2)

IMPORTANTE

questa è l'unica occasione per esplorare la Torre forca perciò assicuratevi di aver affrontato tutti i nemici e di aver recuperato tutti gli Oggetti prima di completarla.

=====
=====

In questa località [TF.aA - Ingresso] dovrete dividere il gruppo in due squadre distinte: una scalerà la Torre nera, dove bisognerà utilizzare solo la magia, l'altra si occuperà della Torre bianca, all'interno della quale dovrete basarvi sugli attacchi fisici.

Inserite Bartz e Faris nella squadra della Torre bianca (ingresso ovest) mentre Krile e Lenna esploreranno la Torre nera (ingresso est): una volta mandati i personaggi sui rispettivi teletrasporti, non potrete più cambiare i componenti delle squadre.

TORRE NERA

Dalla zona esterna [TF.aB - Torre nera, piano terra] entrate nel portone e qui [TF.aC - Torre nera, 1° piano] salite le scale. Superate la sala seguente [TF.aD - Torre nera, 2° piano] ed al piano superiore [TF.aE - Torre nera, 3° piano /A] uscite da sud. Una volta fuori [TF.aF - Torre nera, 3° piano /B] rientrate dall'apertura a destra e nella zona orientale della sala precedente [TF.aE - Torre nera, 3° piano /A] recuperate l'ETERE dal baule a nord.

Oltrepassate la camera superiore [TF.aG - Torre nera, 4° piano] e più in alto [TF.aG - Torre nera, 5° piano /A] uscite dalle scale alla vostra sinistra. Nella zona esterna [TF.aI - Torre nera, 5° piano /B] vedrete il collegamento tra le due Torri. Rientrate dalla porta a sinistra e poi [TF.aG - Torre nera, 5° piano /A] proseguite tramite le scale a nord ovest. Più avanti [TF.aL - Torre nera, 6° piano] recuperate lo SCETTRO PRODIGIOSO dallo scrigno ed uscite dalla rampa di scale in alto a destra.

Successivamente [TF.aM - Torre nera, 7° piano /A] preparate la squadra per affrontare il boss, poichè dopo non ne avrete il tempo, equipaggiando le abilità !Blu, !Invoca e !Nera prima di procedere. Entrate nel piccolo edificio per ritrovarvi in cima alla costruzione dove [TF.aN - Torre nera, 7° piano /B] provando ad accedere nell'ultima porta, la scena si sposterà sull'altra squadra.

TORRE BIANCA

Dalla zona esterna [TF.aP - Torre bianca, piano terra] entrate nel portone e qui [TF.aQ - Torre bianca, 1° piano] salite le scale. Superate la sala seguente [TF.aR - Torre bianca, 2° piano] ed al piano superiore [TF.aS - Torre bianca, 3° piano /A] uscite da sud. Una volta fuori [TF.aT - Torre bianca, 3° piano /B] rientrate dall'apertura a sinistra e nella zona orientale della sala precedente [TF.aS - Torre bianca, 3° piano /A] recuperate la GRANPOZIONE dal baule a nord.

Oltrepassate la camera superiore [TF.aU - Torre bianca, 4° piano] e più in alto [TF.aV - Torre bianca, 5° piano /A] uscite dalle scale alla vostra sinistra. Nella zona esterna [TF.aZ - Torre bianca, 5° piano /B] vedrete il collegamento tra le due Torri. Rientrate dalla porta a sinistra e poi [TF.aV - Torre bianca, 5° piano /A] proseguite tramite le scale a nord ovest. Più avanti [TF.bA - Torre bianca, 6° piano] recuperate il DIFENSORE dallo

scrigno ed uscite dalla rampa di scale in alto a destra.

Successivamente [TF.bB - Torre bianca, 7° piano /A] entrate nel piccolo edificio per ritrovarvi in cima alla costruzione e qui [TF.bC - Torre bianca, 7° piano /B] oltrepassate l'ultima porta. Al suo interno [TF.bD - Torre bianca, 8° piano] equipaggiate le abilità !Immagine, !Raffica e !Salto poi esaminate la sfera luminosa per affrontare il boss.

```
      _____  
      \           /  
      <  MINOTAURO 1  >  
      /           \  
_____
```

| | | | | | |
|------|----|--------|--------------|----|-----------------|
| Liv | >> | 37 | Forza | 99 | TIPO |
| PV | >> | 19.850 | Magia | 0 | Umanoide |
| PM | >> | 0 | Difesa | 0 | |
| ---- | + | ---- | Difesa Mg | 0 | ASPETTO |
| Esp | >> | 0 | %Schivata | 0% | Minotauro viola |
| Guil | >> | 0 | %Schivata Mg | 0% | |
| | | | Agilità | 35 | |

STATUS

Adagio • immune
Ade • immune
Bozzolo • immune
Cecità • immune
Confusione • immune
Egida • immune
Fretta • immune
Furia • immune
Immagine • immune
Levitazione • immune
Mini • immune
Mutismo • immune
Paralisi • immune
Piaga • --

ELEMENTI

Pietra • immune
Rana • immune
Reflex • immune
Rigene • immune
Sentenza • --
Sonno • immune
Stop • immune
Vecchiaia • immune
Veleno • immune
Zombie • immune
~~~~~  
Corazza • costante  
Scan • --

Acqua <> assorbe  
Aria <> --  
Fuoco <> --  
Gelo <> --  
Sacro <> assorbe  
Terra <> assorbe  
Tuono <> --  
Veleno <> assorbe

#### COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Scarpe di pelle  
10 / 256 • Shuriken di Fuuma

#### COSA SI PUÒ OTTENERE

--

#### ABILITÀ

##### 1. Attacco critico

il Minotauro 1 causa danni fisici doppi ad un personaggio.

##### 2. Sancta

il Minotauro 1 scaglia una serie di sfere bianche. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Sacro ad un personaggio.

##### .. Attacco fisico

il Minotauro 1 causa danni fisici ad un personaggio.

Il Minotauro 1 è un grosso minotauro viola munito di corazza e di clava. Durante questa battaglia non potrete eseguire alcun tipo di magia perciò per curarvi dovrete usare necessariamente le Medicine. All'inizio dello scontro utilizzate il comando !Immagine per ricevere l'omonimo status positivo ed attaccate il boss con gli attacchi fisici oppure con le abilità !Raffica e !Salto per infliggergli rapidamente danni ingenti. Come ultimo assalto,

il Minotauro 1 proverà ad eseguire la magia Sancta ma non avrà abbastanza PM per riuscirvi.

Dopo aver sconfitto il Minotauro 1, riceverete la magia bianca SANCTA e la scena si sposterà sulla squadra che si trova nella Torre nera. Qui [TF.a0 - Torre nera, 8° piano] avrete circa dieci secondi per esaminare la sfera luminosa ed iniziare lo scontro con il boss: il timer scorrerà anche accedendo ai menù e, una volta esauritosi, la partita avrà termine e tornerete alla schermata del titolo.

```
      _____/
      <  ONNISCIENTE 1  >
      /_____\
```

|             |    |        |              |     |               |
|-------------|----|--------|--------------|-----|---------------|
| Liv         | >> | 53     | Forza        | 100 | TIPO          |
| PV          | >> | 16.999 | Magia        | 20  | --            |
| PM          | >> | 30.000 | Difesa       | 0   |               |
| -----+----- |    |        | Difesa Mg    | 8   | ASPETTO       |
| Esp         | >> | 0      | %Schivata    | 0%  | Vescovo rosso |
| Guil        | >> | 0      | %Schivata Mg | 0%  |               |
|             |    |        | Agilità      | 26  |               |

| STATUS      |          | ELEMENTI  |            |
|-------------|----------|-----------|------------|
| Adagio      | • --     | Pietra    | • immune   |
| Ade         | • immune | Rana      | • immune   |
| Bozzolo     | • attivo | Reflex    | • --       |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • attivo   |
| Confusione  | • immune | Sentenza  | • --       |
| Egida       | • attivo | Sonno     | • immune   |
| Fretta      | • --     | Stop      | • --       |
| Furia       | • --     | Vecchiaia | • --       |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • immune   |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --       |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |            |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • costante |
| Paralisi    | • --     | Scan      | • --       |
| Piaga       | • --     |           |            |

|                          |                      |
|--------------------------|----------------------|
| COSA SI PUÒ RUBARE       | COSA SI PUÒ OTTENERE |
| 246 / 256 • Pozione      | --                   |
| 10 / 256 • Zucca kornago |                      |

#### ABILITÀ +- TECNICHE STANDARD

##### 1. Ritorno

ogni volta che subisce un attacco che non sia di tipo magico, lo schermo si oscura per qualche istante mentre i nemici diventano sgranati. La tecnica fa ricominciare lo scontro dall'inizio ed ignora quanto sia successo in precedenza. I PV posseduti, i PM consumati, gli Oggetti utilizzati e così via verranno riportati al valore che avevano all'inizio della battaglia.

##### 2. Vampalia

come ultimo attacco prima di svanire, l'Onnisciente 1 colpisce il bersaglio con una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali ad un personaggio.

3. Adagio

l'Onnisciente 1 genera quattro sfere grigie rotanti. La tecnica infligge lo Status Adagio, il quale raddoppia il tempo necessario per caricare la barra del turno di un personaggio.

4. Antima

l'Onnisciente 1 scaglia una piccola sfera oscura che contiene fulmini. La tecnica causa ad un personaggio danni magici pari alla metà dei suoi PV attuali.

5. Antimaga

l'Onnisciente 1 scaglia una grande sfera oscura che contiene fulmini. La tecnica causa danni magici pari ai 7/8 dei PV attuali di tutti i personaggi.

6. Bio

l'Onnisciente 1 genera una serie di cellule verdi. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Veleno ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV a tutti i personaggi con il passare del tempo.

7. Bufera

l'Onnisciente 1 genera una serie di aculei di ghiaccio che emergono dal suolo. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Gelo ad un personaggio.

8. Buferara

l'Onnisciente 1 genera una serie di aculei di ghiaccio che poi emergono dal suolo. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo ad un personaggio.

9. Caos

l'Onnisciente 1 genera quattro piccoli chocobo volanti rosa. La tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga un personaggio ad attaccare i suoi alleati oppure a curare i nemici.

10. Energia

l'Onnisciente 1 viene avvolto da piccole scintille verdi e gialle. La tecnica ripristina una piccola quantità di PV del nemico.

11. Energira

l'Onnisciente 1 viene avvolto da grandi scintille verdi e gialle. La tecnica ripristina una moderata quantità di PV del nemico.

12. Fretta

l'Onnisciente 1 viene circondato da una serie di sfere arancioni. La tecnica dona lo Status Fretta, il quale dimezza il tempo necessario per caricare la barra del turno del nemico.

13. Fuoca

l'Onnisciente 1 genera una colonna rotante infiammata. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

14. Fuoco

l'Onnisciente 1 scaglia una grande fiamma. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

15. Levitazione

l'Onnisciente 1 evoca un piccolo angelo. La tecnica dona lo Status

Levitazione, il quale rende un nemico immune agli attacchi magici di Elemento Terra.

16. Mini

l'Onnisciente 1 emette un fumo giallo. La tecnica infligge lo Status Mini, il quale riduce a 3 unità il parametro Attacco di un personaggio mentre la sua Difesa viene azzerata.

17. Novox

l'Onnisciente 1 genera un sigillo magico celeste. La tecnica infligge lo Status Mutismo, il quale impedisce ad un personaggio di utilizzare le magie.

18. Parassita

l'Onnisciente 1 estrae una serie di sfere arancioni e poi le assorbe. La tecnica sottrae PV ad un personaggio e li dona al nemico.

19. Rana

l'Onnisciente 1 emette un fumo verde. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale può disattivare alcuni comandi del personaggio inoltre il suo parametro Attacco scende a 3 unità mentre la Difesa, la Difesa magica e la possibilità di schivare totalmente un attacco fisico vengono azzerate.

20. Reflex

l'Onnisciente 1 genera una serie di lame di energia blu. La tecnica dona lo Status Reflex, il quale respinge automaticamente alcuni attacchi magici lanciati contro il nemico.

21. Rigene

l'Onnisciente 1 viene circondato da una serie di scintille rotanti verdi e blu. La tecnica dona lo Status Rigene, il quale restituisce PV al nemico ad intervalli regolari.

22. Scan

il bersaglio viene circondato da un mirino. La tecnica mostra sullo schermo il Livello, i PV attuali, i PV massimi, le eventuali debolezze elementali di un personaggio e gli eventuali status negativi che possiede.

23. Stop

l'Onnisciente 1 genera una serie di sfere rosse. La tecnica infligge lo Status Stop, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

24. Tuona

l'Onnisciente 1 genera una forte scarica elettrica. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Tuono ad un personaggio.

25. Veleno

l'Onnisciente 1 emette un fumo viola. La tecnica infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere ad un personaggio 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari.

ABILITÀ +- B +- QUANDO IL NEMICO POSSIEDE MENO DI 4.000 PV

26. Buferaga

l'Onnisciente 1 genera una serie di aculei di ghiaccio che cadono dal cielo. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Gelo ad un personaggio.

27. Fuocoga

l'Onnisciente 1 genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

#### 28. Tuonaga

l'Onnisciente 1 genera una forte scarica elettrica, seguita da una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Tuono ad un personaggio.

L'Onnisciente 1 è un grande mago con abiti regali. Durante questa battaglia, ogni volta che userete un attacco che non sia magico, il boss reagirà con la tecnica Ritorno, facendo ricominciare lo scontro dall'inizio. Invocate subito Carbuncle ed in questo modo l'unico attacco nemico che potrà danneggiarvi sarà la magia Parassita mentre tutti gli altri verranno rimbalzati contro il boss.

Ricordatevi di mantenere sempre attivo lo Status Reflex mentre per curarvi utilizzate le Medicine oppure la magia blu Vento bianco. Per quanto riguarda la fase offensiva invece, usate la magia blu Aeroga e l'invocazione Titano. Come ultimo assalto, l'Onnisciente 1 userà la tecnica Vampalia ma essa rimbalzerà contro il vostro Status Reflex, danneggiando solamente il boss.

---

Dopo aver sconfitto l'Onnisciente 1, riceverete la magia nera VAMPALIA, la Torre forza svanirà e vi ritroverete automaticamente sulla Mappa del mondo. Al posto dell'edificio sarà visibile la Catapulta, nella quale era rimasto intrappolato Cid. Entratevi a bordo dell'aeronave.

:-----:  
|   CATAPULTA   |

-- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- --  
Una volta al suo interno [CA.aH - Magazzino] ritroverete la Nave a calore e potrete uscire da sinistra. In seguito [CA.aG - Zona abitata /D] attraversate il corridoio, superate il Punto di Salvataggio [CA.aF - Zona abitata /C] e più avanti [CA.aD - Zona abitata /A] uscite dalla porta centrale. Nella camera successiva [CA.aC - Passaggio /B] ritroverete Cid.

|| Lo scienziato era rimasto incastrato in un grosso ingranaggio e viene subito  
|| liberato dal gruppo. Una volta ripresosi, Cid comunica che, grazie alle  
|| scoperte fatte in questo lungo periodo, ora è possibile trasformare  
|| l'aeronave in un sottomarino. Lo studioso, assieme a suo nipote Mid,  
|| si mette subito all'opera.  
||

|| Durante i lavori, Mid confida a Krile che il grande impegno di Cid è frutto  
|| del suo senso di colpa, per aver provocato indirettamente la distruzione dei  
|| Cristalli. Lo scienziato infine chiama a raccolta gli eroi e spiega loro che  
|| le modifiche sono state completate e che l'aeronave è finalmente pronta.

Adesso vi ritroverete sulla Mappa del mondo, a bordo del velivolo. Premete una prima volta il pulsante A per trasformarlo in imbarcazione mentre, dopo averlo spinto la seconda volta, appariranno due frecce:

- quella rivolta verso il basso, trasformerà il veicolo in un sommergibile
- quella rivolta verso l'alto, trasformerà il veicolo nell'aeronave

Volate verso nord, atterrate nel grande lago ad est del Canale Tolna e poi andate sottacqua. Il Sommergibile possiede le stesse caratteristiche di quello che avete utilizzato nel Mondo 2: premete il pulsante A per emergere inoltre, mentre vi trovate nella Zona Sottomarina, le località esplorabili sono indicate come punti luminosi. Raggiungete la torre sommersa.

\ Nemici \

| n°    | NOME                 | PV     | DEBOLEZZE         |
|-------|----------------------|--------|-------------------|
| 001   | Goblin 2             | 16     | ..                |
| 010   | Wynd alato           | 20     | ..                |
| 025   | Rana elfica 1        | 160    | Gelo              |
| 030   | Jackanapes 1         | 666    | ..                |
| 033   | Nakk selvaggio       | 95     | Fuoco             |
| 037   | Spirito di polvere 1 | 240    | Acqua, Aria, Gelo |
| 049   | Piros                | 440    | ..                |
| 053   | Fiamma nera          | 220    | Acqua             |
| 056   | Prototipo            | 5.000  | ..                |
| 058   | Chimera dhorme 1     | 1.000  | ..                |
| 065   | Sole maligno 1       | 1.000  | ..                |
| 074   | Treant               | 700    | Fuoco             |
| 081   | Birostris            | 1.000  | ..                |
| 088   | Emobudino            | 600    | Fuoco             |
| 100   | Drippy               | 900    | Veleno            |
| 109   | Viaggiatore          | 1.400  | ..                |
| 118   | Minimago             | 1.100  | ..                |
| 127   | Drago magico         | 2.900  | Aria, Veleno      |
| 143   | Lamia regina         | 2.100  | Gelo              |
| 207 • | Controlla-livello    | 5.000  | ..                |
| 297 B | Gogo il mimo         | 47.714 | ..                |

\ Abilità \

|                             |                                  |
|-----------------------------|----------------------------------|
| lavoro Mimo                 |                                  |
| magia blu ???               | (Nakk selvaggio)                 |
| magia blu 1.000 aghi        | (Lamia regina)                   |
| magia blu Aeroga            | (Drago magico)                   |
| magia blu Aerora            | (Sole maligno 1)                 |
| magia blu Antimaga Liv.4    | (Controlla-livello)              |
| magia blu Artiglio letale   | (Treant)                         |
| magia blu Autodistruzione   | (Piros, Prototipo)               |
| magia blu Coro dello stagno | (Rana elfica 1)                  |
| magia blu Favilla oscura    | (Fiamma nera)                    |
| magia blu Flash             | (Spirito di polvere 1)           |
| magia blu Flauto lunare     | (Jackanapes 1)                   |
| magia blu Fuori tempo       | (Viaggiatore)                    |
| magia blu Idrorespiro       | (Chimera dhorme 1, Gogo il mimo) |
| magia blu Lanciafiamme      | (Prototipo)                      |
| magia blu Martello magico   | (Drippy)                         |
| magia blu Missile           | (Prototipo)                      |
| magia blu Morte Liv.5       | (Controlla-livello)              |
| magia blu Poema minuscolo   | (Minimago)                       |
| magia blu Pugno goblin      | (Goblin 2)                       |
| magia blu Senza guardia     | (Drago magico)                   |
| magia blu Trasfusione       | (Birostris)                      |
| magia blu Vampalia Liv.3    | (Controlla-livello)              |
| magia blu Vampiro           | (Emobudino)                      |

magia blu Vecchiaia Liv.2 (Controlla-livello, Drago magico)  
 magia blu Vento bianco (Sole maligno 1)

=====  
 =====  
 Lo scopo della vostra visita sarà quello di recuperare il frammento del  
 Cristallo dell'Acqua che nel Mondo 1 non avete potuto raccogliere per via  
 dell'inabissarsi della Torre di Walz. Avrete 7 minuti per esplorare questa  
 località, indicati da un timer visibile in basso a destra, inoltre il tempo  
 scorrerà anche durante gli scontri e mentre vi trovate nei menù; tornando nel  
 Sommergibile e rientrando nella Torre di Walz, il timer verrà resettato.

I nemici presenti saranno quasi tutti mostri che avete già affrontato in  
 passato ma che, in questa occasione, appariranno oscurati per renderli meno  
 riconoscibili. Per completare facilmente la Torre di Walz, equipaggiate le  
 abilità Scatto, in modo tale da muovervi più rapidamente, e !Fuga, per evitare  
 gli scontri.

Partendo dalla stanza iniziale [TW.aL - Cristallo d'Acqua] uscite dal passaggio  
 a sud. Più avanti [TW.aI - 8° piano] lasciatevi cadere tramite la buca subito  
 alla vostra destra ed in seguito [TW.aH - 7° piano] continuate sempre in  
 direzione sud. Nella camera successiva [TW.aG - 6° piano] muovetevi in senso  
 orario per raggiungere l'uscita, superate la sala seguente [TW.aF - 5° piano]  
 ed il Punto di Salvataggio [TW.aE - 4° piano].

Più avanti [TW.aD - 3° piano] arrampicatevi sull'edera a sinistra per rientrare  
 nella stanza precedente. Qui [TW.aE - 4° piano] aprite il baule a nord per  
 resettare il timer, tornate indietro [TW.aD - 3° piano] e proseguite verso il  
 basso. Successivamente [TW.aC - 2° piano] avanzate in senso antiorario per  
 arrivare nella camera inferiore [TW.aB - 1° piano] da dove poi entrare nella  
 sala finale. Al suo interno [TW.aA - Piano terra] procedete in direzione sud,  
 raccogliete il frammento e, prima di rispondere 'No' per iniziare lo scontro  
 con il boss, assicuratevi di avere almeno 3 minuti rimanenti nel timer.

```

      _____/
     < GOGO IL MIMO >
      /_____\
  
```

|      |    |        |              |     |                       |
|------|----|--------|--------------|-----|-----------------------|
| Liv  | >> | 77     | Forza        | 120 | TIPO                  |
| PV   | >> | 47.714 | Magia        | 35  | Umanoide              |
| PM   | >> | 60.000 | Difesa       | 30  |                       |
| ---- | +  | ----   | Difesa Mg    | 20  | ASPETTO               |
| Esp  | >> | 0      | %Schivata    | 30% | Danzatore multicolore |
| Guil | >> | 0      | %Schivata Mg | 99% |                       |
|      |    |        | Agilità      | 50  |                       |

| STATUS      |          |           | ELEMENTI                    |
|-------------|----------|-----------|-----------------------------|
| Adagio      | • --     | Pietra    | • immune    Acqua <> immune |
| Ade         | • immune | Rana      | • immune    Aria <> --      |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --        Fuoco <> --     |
| Cecità      | • immune | Rigene    | • --        Gelo <> --      |
| Confusione  | • immune | Sentenza  | • --        Sacro <> --     |
| Egida       | • --     | Sonno     | • immune    Terra <> --     |
| Fretta      | • --     | Stop      | • immune    Tuono <> --     |
| Furia       | • immune | Vecchiaia | • immune    Veleno <> --    |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • immune                    |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --                        |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |                             |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • costante                  |

Paralisi • immune Scan • immune  
Piaga • --

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Giubba di pelle  
10 / 256 • Forcina dorata

COSA SI PUÒ OTTENERE

sempre • --  
raro • Maschera di tigre

ABILITÀ +- TECNICHE STANDARD

1. Attacco critico

ogni volta che subisce un attacco fisico, Gogo il mimo reagisce subito, causando danni fisici doppi ad un personaggio.

2. Meteora

ogni volta che subisce un attacco magico, Gogo il mimo reagisce subito, generando una pioggia di meteore. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.

3. Oblio

se non si compie alcuna azione per circa due minuti e mezzo, Gogo il mimo genera una pozza nera. La tecnica rimuove il nemico dal campo di battaglia, eliminandolo all'istante.

.. Attacco fisico

ogni volta che subisce un attacco fisico, Gogo il mimo reagisce subito, causando notevoli danni fisici ad un personaggio.

ABILITÀ +- A +- QUANDO IL NEMICO POSSIEDE PIÙ DI 33.000 PV

4. Sancta

ogni volta che subisce un attacco magico, Gogo il mimo reagisce subito, scagliando una serie di sfere bianche. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Sacro ad un personaggio.

5. Vampalia

ogni volta che subisce un attacco magico, Gogo il mimo reagisce subito, colpendo il bersaglio con una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali ad un personaggio.

ABILITÀ +- B +- QUANDO IL NEMICO POSSIEDE MENO DI 33.000 PV

6. Gelata

ogni volta che subisce un attacco magico, Gogo il mimo reagisce subito, generando una serie di colonne rotanti di fiamme grigie. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo a tutti i personaggi.

7. Idrorespiro < Magia Blu >

ogni volta che subisce un attacco magico, Gogo il mimo reagisce subito, generando una serie di bolle di sapone. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi.

8. Maelstrom

ogni volta che subisce un attacco magico, Gogo il mimo reagisce subito, generando una serie di tornadi grigi. La tecnica infligge a tutti i personaggi lo Status Critico, riducendo i loro PV attuali ad una sola cifra.

9. Tormenta

ogni volta che subisce un attacco magico, Gogo il mimo reagisce subito,



scagliando una serie di scintille azzurre. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo a tutti i personaggi.

Gogo il mimo è un danzatore che indossa abiti multicolori. Il boss non vi attaccherà mai per primo bensì reagirà solamente ai vostri assalti ed eseguirà tecniche molto potenti. La strategia per vincere la battaglia è quella di non compiere alcuna azione: dal momento in cui inizia lo scontro, non premete alcun pulsante e rimanete in attesa. Dopo circa 2 minuti e 36 secondi, Gogo si congratulerà con voi ed userà su sè stesso la tecnica Oblio, terminando così la battaglia.

Alla fine dello scontro, riceverete il lavoro MIMO.

```

..... MIMO .....
:
: ABILITÀ PARAMETRI
: Liv 1 999 PAB !Mima Forza 24 [##### ] :
: Agilità 24 [##### ] :
: Resistenza 24 [##### ] :
: Magia 24 [#### ] :
:.....:

```

Ora usate la magia temporale Warp per raggiungere direttamente il Sommergibile. Tornate in superficie, decollate ed atterrate nelle acque ad est di Mezzaluna. Una volta fatto, immergetevi nuovamente e potrete raggiungere il punto luminoso sulla mappa della Zona Sottomarina, mostrato come una crepa nel fondale marino.

-- Capitolo 64 --

FOSSA DEL MAR GRANDE >> Abitanti del sottosuolo [07C64]

===== Mondo 3 =====

\ Nemici \

| n°    | NOME                    | PV     | DEBOLEZZE        |
|-------|-------------------------|--------|------------------|
| 168 • | Sconosciuto - Organo 1  | 2.500  | Sacro            |
| 169 • | Sconosciuto - Creatura  | 3.500  | Acqua, Sacro (a) |
| 170 • | Sconosciuto - Serpente  | 2.500  | Sacro            |
| 171 • | Sconosciuto - Organo 2  | 2.500  | Sacro            |
| 172 • | Sconosciuto - Scheletri | 6.500  | Sacro (b)        |
| 288 m | Gargolla                | 5.000  | ..               |
| 293 B | Tritone 1               | 13.333 | Gelo             |
| 294 B | Nereid 1                | 13.333 | Fuoco            |
| 295 B | Phobos 1                | 13.333 | Terra            |

NOTE

- a. ogni volta che subisce il semplice attacco fisico, lo Sconosciuto - Creatura rimuove un personaggio dal campo di battaglia perciò è consigliato eliminarlo usando solo tecniche magiche.
- b. ogni volta che subisce il semplice attacco fisico, lo Sconosciuto - Scheletri infligge lo Status Sentenza ad un personaggio perciò è consigliato eliminarlo usando solo tecniche magiche.

\ Negozi \

Guil

ARMI

|                |        |    |                             |
|----------------|--------|----|-----------------------------|
| Arco magico    | 10.000 | .. | Attacco: 0 + Status Mutismo |
| Kikuichimonji  | 14.800 | .. | Attacco: 87                 |
| Maglio di Gaia | 12.800 | .. | Attacco: 58                 |
| Mazza ferrata  | 7.800  | .. | Attacco: 50                 |

PROTEZIONI

|                       |        |    |                               |
|-----------------------|--------|----|-------------------------------|
| Abito nero            | 9.000  | .. | Difesa: 14, Difesa magica: 14 |
| Armatura di cristallo | 12.000 | .. | Difesa: 20, Difesa magica: 2  |
| Cappuccio nero        | 6.500  | .. | Difesa: 12, Difesa magica: 2  |
| Cerchietto            | 4.500  | .. | Difesa: 10, Difesa magica: 2  |
| Elmo di cristallo     | 10.500 | .. | Difesa: 13, Difesa magica: 2  |
| Scudo di cristallo    | 9.000  | .. | Difesa: 8, Difesa magica: 0   |
| Veste bianca          | 8.000  | .. | Difesa: 14, Difesa magica: 14 |
| Veste nera            | 8.000  | .. | Difesa: 17, Difesa magica: 2  |

\ Oggetti \

|                      |                    |
|----------------------|--------------------|
| rarietà Terza tavola | x1. Nocche kaiser  |
| x1. Anello focum     | x1. Testo d'acqua  |
| x1. Coda di fenice   | x1. Zanna di drago |
| x1. Etere            |                    |

\ Abilità \

|                           |                          |
|---------------------------|--------------------------|
| magia temporale Meteora   |                          |
| magia blu Autodistruzione | (Sconosciuto - Organo 2) |
| magia blu Lanciafiamme    | (Tritone 1)              |
| magia blu Rovina          | (Sconosciuto - Rovina)   |
| magia blu Trasfusione     | (Sconosciuto - Creatura) |

=====

Giunti nella località [FG.aA - Fondo del Mar Grande] provando ad avvicinarvi alla porta, sarete attaccati da due Gargolle, come già avvenuto in passato. Dopo aver sconfitto i nemici, entrate nella camera successiva.

Qui [FG.aB - 2S] seguite il percorso e, giunti al bivio, andate prima verso il basso per recuperare un TESTO D'ACQUA, poi uscite dalla scalinata a sud est. Superate il Punto di Salvataggio [FG.aC - 3S] e più avanti [FG.aD - 4S /A] premete l'interruttore a forma di teschio, sulla sinistra, per far comparire un ponte. Attraversatelo e lungo il percorso troverete un secondo pulsante: nel caso in cui lo premiate, la strada verrà interrotta e sarete costretti a muovervi sul magma per procedere. Ignorate questo interruttore ed uscite dall'apertura a nord.

Successivamente [FG.aE - 4S /B] arriverete in una grande caverna dove sono presenti diversi pulsanti: uno di loro vi permetterà di raccogliere l'Oggetto situato a nord mentre gli altri vi faranno cadere nella camera successiva. Raggiungete la zona orientale delle grotta e spingete l'interruttore posto in alto: in questa maniera farete comparire, nella parte superiore della stanza, il ponte che vi condurrà allo scrigno dell'ANELLO FOCUM. Infine premete il pulsante situato più a sinistra per atterrare nella camera successiva, in una zona priva di magma. Qui [FG.aF - 5S] recatevi nella parte più a nord della stanza, per recuperare una ZANNA DI DRAGO dal forziere, poi uscite dalle scale

situata ad est.

Nella camera seguente [FG.aG - 6S] inserite nel gruppo un Geomante oppure equipaggiate l'abilità Piè leggero (Geomante: Livello 3) ad un solo personaggio oppure donate a tutto il gruppo lo Status Levitazione, in modo tale da non subire danni dal contatto con il magma, che a breve sarete costretti a fare. Seguite il percorso e, giunti al bivio, procedete verso il basso, sino ad arrivare al forziere contenente l'ETERE. Avanzate in direzione nord est e, una volta scesi nella seconda zona con il magma, andate a sinistra per aprire il baule della CODA DI FENICE; infine uscite dalla porta ad ovest.

Giungerete così nel Regno dei nani. Qui [FG.aH - 7S /A] troverete un Punto di Salvataggio inoltre, esplorando il lungo cunicolo situato a sud ovest, un nano vi mostrerà sul Mappamondo la posizione della foresta del Paese fantasma. Nella piccola camera occidentale [FG.aI - Regno dei nani, Casa] non c'è niente di utile mentre in quella orientale [FG.aL - Regno dei nani, Armature naniche] potrete acquistare Armi e Protezioni, parlando con il venditore.

Proseguite tramite l'apertura a sud e più avanti [FG.aM - 7S /B] andando nella rientranza situata in basso a destra, ricaricherete la Lampada magica, nel caso in cui l'abbiate già utilizzata in precedenza. Passate attraverso la cascata a nord est ed arriverete in un'altra stanza in cui è presente il magma. Al suo interno [FG.aN - 8S] troverete tutta una serie di interruttori che dovrete premere per poter proseguire.

Scendete nel liquido incandescente e procedete sempre in direzione sud per raggiungere i tre pulsanti a forma di teschio da spingere. Dopo averlo fatto, risalite lungo il percorso più a nord est, dove è situato un quarto pulsante. Premete anche questo e noterete che il passaggio alla vostra sinistra si sarà aperto: attraversatelo per raggiungere il baule delle NOCCHE KAISER. In seguito recatevi presso il forziere ad ovest ed esaminatelo per aprire la parete nord, consentendovi così di arrivare all'uscita. All'interno dell'ultima camera [FG.aO - 7S /C] equipaggiate i comandi !Canto ed !Invoca poi esaminate la tavola per affrontare i boss.

```
      _____/
      <  NEREID 1  >
      /_____\
```

---

|      |    |        |              |     |                       |
|------|----|--------|--------------|-----|-----------------------|
| Liv  | >> | 20     | Forza        | 54  | TIPO                  |
| PV   | >> | 13.333 | Magia        | 20  | Non-morto             |
| PM   | >> | 10.000 | Difesa       | 0   |                       |
| ---- | +  | ----   | Difesa Mg    | 25  | ASPETTO               |
| Esp  | >> | 0      | %Schivata    | 0%  | Infante furioso viola |
| Guil | >> | 0      | %Schivata Mg | 60% |                       |
|      |    |        | Agilità      | 40  |                       |

| STATUS      |          |           |          | ELEMENTI        |
|-------------|----------|-----------|----------|-----------------|
| Adagio      | • immune | Pietra    | • --     | Acqua <> --     |
| Ade         | • --     | Rana      | • immune | Aria <> --      |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --     | Fuoco <> debole |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • --     | Gelo <> assorbe |
| Confusione  | • --     | Sentenza  | • --     | Sacro <> --     |
| Egida       | • --     | Sonno     | • --     | Terra <> --     |
| Fretta      | • --     | Stop      | • --     | Tuono <> --     |
| Furia       | • immune | Vecchiaia | • --     | Veleno <> --    |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • --     |                 |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --     |                 |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |          |                 |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • --     |                 |

Paralisi • -- Scan • --  
Piaga • --

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Ago dorato  
10 / 256 • Elisir

COSA SI PUÒ OTTENERE

sempre • --  
raro • Infuso di forza

ABILITÀ

1. Attacco delta

dopo che Nereid 1 viene eliminato, questi si rigenera in pochi istanti ed assieme a Phobos 1 e Tritone 1 genera un triangolo di energia che scaglia contro il bersaglio. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un personaggio.

2. Buferaga

Nereid 1 genera una serie di aculei di ghiaccio che cadono dal cielo. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Gelo ad un personaggio.

3. Gelata

Nereid 1 genera una serie di colonne rotanti di fiamme grigie. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo a tutti i personaggi.

4. Tormenta

Nereid 1 scaglia una serie di scintille azzurre. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

Nereid 1 causa danni fisici ad un personaggio.

---

\ /  
< PHOBOS 1 >  
/ \

---

|             |    |        |              |     |                       |
|-------------|----|--------|--------------|-----|-----------------------|
| Liv         | >> | 39     | Forza        | 55  | TIPO                  |
| PV          | >> | 13.333 | Magia        | 20  | Non-morto             |
| PM          | >> | 10.000 | Difesa       | 0   |                       |
| -----+----- |    |        | Difesa Mg    | 25  | ASPETTO               |
| Esp         | >> | 0      | %Schivata    | 0%  | Infante furioso verde |
| Guil        | >> | 0      | %Schivata Mg | 60% |                       |
|             |    |        | Agilità      | 45  |                       |

STATUS

Adagio • immune  
Ade • --  
Bozzolo • --  
Cecità • --  
Confusione • --  
Egida • --  
Fretta • --  
Furia • immune  
Immagine • --  
Levitazione • --  
Mini • immune  
Mutismo • --  
Paralisi • --  
Piaga • --

ELEMENTI

Pietra • --  
Rana • immune  
Reflex • --  
Rigene • --  
Sentenza • --  
Sonno • --  
Stop • --  
Vecchiaia • --  
Veleno • --  
Zombie • --  
~~~~~  
Corazza • --
Scan • --

Acqua <> --
Aria <> --
Fuoco <> --
Gelo <> --
Sacro <> --
Terra <> debole
Tuono <> --
Veleno <> assorbe

COSA SI PUÒ RUBARE
246 / 256 • Ago dorato
10 / 256 • Elisir

COSA SI PUÒ OTTENERE
sempre • --
raro • Infuso di Golia

ABILITÀ

1. Attacco delta

dopo che Phobos 1 viene eliminato, questi si rigenera in pochi istanti ed assieme a Nereid 1 e Tritone 1 genera un triangolo di energia che scaglia contro il bersaglio. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un personaggio.

2. Bio

Phobos 1 genera una serie di cellule verdi. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Veleno ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV a tutti i personaggi con il passare del tempo.

3. Vento d'iride

Phobos 1 scaglia un piccolo tornado viola, seguito da una sfera rotante. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Cecità e lo Status Mutismo.

.. Attacco fisico

Phobos 1 causa danni fisici ad un personaggio.

\ /
< TRITONE 1 >
/ \

| | | | | | |
|--------|----|--------|--------------|-----|-------------------------|
| Liv | >> | 37 | Forza | 55 | TIPO |
| PV | >> | 13.333 | Magia | 20 | Non-morto |
| PM | >> | 10.000 | Difesa | 0 | |
| -----+ | | | Difesa Mg | 25 | ASPETTO |
| Esp | >> | 0 | %Schivata | 0% | Infante furioso porpora |
| Guil | >> | 0 | %Schivata Mg | 60% | |
| | | | Agilità | 35 | |

STATUS

Adagio • immune
Ade • --
Bozzolo • --
Cecità • --
Confusione • --
Egida • --
Fretta • --
Furia • immune
Immagine • --
Levitazione • --
Mini • immune
Mutismo • --
Paralisi • --
Piaga • --

Pietra • --
Rana • immune
Reflex • --
Rigene • --
Sentenza • --
Sonno • --
Stop • --
Vecchiaia • --
Veleno • --
Zombie • --
~~~~~  
Corazza • --  
Scan • --

#### ELEMENTI

Acqua <> --  
Aria <> --  
Fuoco <> assorbe  
Gelo <> debole  
Sacro <> --  
Terra <> --  
Tuono <> --  
Veleno <> --

COSA SI PUÒ RUBARE  
246 / 256 • Ago dorato  
10 / 256 • Elisir

COSA SI PUÒ OTTENERE  
sempre • --  
raro • Infuso di difesa

#### ABILITÀ

##### 1. Attacco delta

dopo che Tritone 1 viene eliminato, questi si rigenera in pochi istanti ed assieme a Nereid 1 e Tritone 1 genera un triangolo di energia che scaglia contro il bersaglio. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un personaggio.

## 2. Fuocoga

Tritone 1 genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

## 3. Lanciafiamme < Magia Blu >

Tritone 1 emette una serie di fiammate. La tecnica causa danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

## .. Attacco fisico

Tritone 1 causa danni fisici ad un personaggio.

---

Nereid 1, Phobos 1 e Tritone 1 sono tre gemelli furiosi: la caratteristica di questi nemici è che, se viene sconfitto solo uno di loro, gli altri due lo riporteranno subito in vita, per poi contrattaccare: per questo motivo dovrete eliminarli contemporaneamente. I tre boss non possiedono lo Status Corazza perciò sono vulnerabili allo Status Morte e per sconfiggerli facilmente dovrete invocare Odino. In mancanza di questo attacco, evocate Carbuncle per difendervi e Titano per danneggiarli, assieme alla canzone Requiem.

---

Al termine dello scontro riceverete la rarità TERZA TAVOLA assieme alla magia temporale METEORA. Adesso uscite dalla località, facendo tutta la strada al contrario, oppure usando la magia temporale Warp, e tornate al Castello dei sigilli.

```
                :-----:
                | CASTELLO DEI SIGILLI |
-:- :- -:- :- -:- :- -:- :- -:- :- -:- :- -:- :- -:- :- -:- :- -:- :- -:-
```

## \ Oggetti \

- x1. Katana di Sasuke
- x1. Masamune
- x1. Sferza focum

Recatevi nell'ultima camera [CS.aD - Sala dei sigilli] e recuperate la KATANA DI SASUKE, la MASAMUNE e la SFERZA FOCUM. Adesso decollate con l'aeronave e recatevi nel Territorio di Nord Ovest, dove sorgeva la città di Istoria, poi atterrate nel mare subito a sud ed immergetevi. Una volta giunti nella Zona Sottomarina, andate presso il punto luminoso nelle vicinanze.

```
                :-----:
                | CAVERNA DEL LAGO |
-:- :- -:- :- -:- :- -:- :- -:- :- -:- :- -:- :- -:- :- -:- :- -:- :- -:-
```

## \ Nemici \

| n°  | NOME            | PV    | DEBOLEZZE |
|-----|-----------------|-------|-----------|
| 176 | Druido          | 2.200 | ..        |
| 177 | Pelle d'acciaio | 2.200 | Gelo      |

\ Abilità \

magia blu Favilla oscura (Druido)

Una volta usciti dal veicolo [CL.aA - Fondo del mare] seguite il percorso ed uscite dall'apertura ad est.

:-----:
| DESERTO AD EST DELLE CASCATE ISTORIA |

\ Nemici \

Table with 4 columns: n°, NOME, PV, DEBOLEZZE. Rows include Anemone di rena, Formicaleone, Orso desertico.

Vi ritroverete nella zona desertica situata nei pressi delle Cascate Istoria. Qui non è presente alcun nuovo nemico perciò procedete direttamente verso nord ovest, sino ad entrare nelle Cascate.

-----
-- Capitolo 65 --
CASCATE ISTORIA >> Il signore del mare [07C65]
----- Mondo 3 -----

\ Nemici \

Table with 4 columns: n°, NOME, PV, DEBOLEZZE. Rows include Mercustrello, Corallo, Idrogel, Pugno d'acciaio, Alchymia, Tomberry, Gargolla, Leviatano, Drago rosso 2, Ghidra 2, Drago d'ossa 3.

NOTE
a. solo quando rimane l'ultimo nemico presente, l'Alchymia può infliggere lo Status Ade perciò è consigliato eliminarla sempre per prima.

\ Oggetti \

rarietà Quarta tavola x1. Infuso di Golia

|                       |                       |
|-----------------------|-----------------------|
| x1. Anello protettivo | x1. Lama runica       |
| x2. Anello Reflex     | x1. Pugnale d'aria    |
| x1. Arco di Artemide  | x1. Scudo Egida       |
| x1. Ascia titanica    | x1. Shuriken di Fuuma |
| x1. Coda di fenice    | x1. Stocco runico     |
| x1. Etere             | --+--                 |
| x1. Guscio solido     | 12.000 Guil           |

\ Abilità \

invocazione Leviatano  
 magia blu Idrorespiro (Idrogel, Leviatano)  
 magia blu Vampiro (Mercustrello)

=====

All'interno della località [CI.aA - 1S /A] come già fatto in passato, eliminate le Gargolle per proseguire.

```

#####
# #
# #
# #
#02.##### # #
##### #
# ##### # #
# ##### # c #
# # # # #
### vvv##### #vvvv#####
### vvv##### # # #vvv#####vvvv#####
##### vvv# b #vvvv##### #vvv# #
# # # vvv# #vvvv##### #vvv# #
# # #vvvv##### #vvv#vvv#####
# #vvv### # #vvv#vvv# #
### #vvv a### # #vvv#vvv# #
### # # # #vvv#vvv# #
### #vvvvv# # #
# # #vvv#vvv#vvv#vvvvvvv###
# ##### # vvv#vvv#vvv#vvvvvvv###
# # # #vvv #vvv#vvv#vvv# vvv###
### vvv #vvv# # #vvv###
### # #vvv##### # #
#####vvv# #vvvvvv#vvv### #
#####vvv# vvvvvv# #
### vvv # #
### ##### #
# ##### #
##### #
##### #
##### #
##### #
### #
# #
# #
### #
#####01.###

```

LEGENDA [CI.aA - 1S /A]  
 a. Etere  
 b. Guscio solido  
 c. Pugnale d'aria  
 vv cascata  
 01 ingresso  
 02 uscita

In questa stanza [CI.aA - 1S /A] sono presenti molte cascate: esse vi trasporteranno sempre dall'alto verso il basso perciò fate attenzione mentre



avanzate. Procedete in direzione nord, salite le scale ed andate verso ovest. Scendete tramite la grande cascata e poi attraversate la gradinata alla sua sinistra. Muovetevi lungo il perimetro della stanza in senso orario e poi lasciatevi cadere tramite il piccolo corso d'acqua sulla destra, in modo tale da atterrare proprio accanto al baule: al suo interno troverete un ETERE {a}.

Da qui scendete tramite la cascata e salite dalle scale a destra per arrivare allo scrigno del GUSCIO SOLIDO {b}. Tornate indietro, muovetevi in direzione nord est e raggiungete la zona dove è situato il forziere che contiene il PUGNALE D'ARIA {c}. Infine recatevi nella parte centrale della zona superiore della camera per trovare l'uscita. Nella sala successiva [CI.aC - 2S] andate verso l'alto ed al bivio seguite il sentiero orientale, sino ad accedere nella camera seguente.



LEGENDA [CI.aC - 2S]

- a. Infuso di Golia            <> interruttore            03 uscita
- b. Lama runica                .. passaggio segreto        04 ingresso
- c. Anello protettivo        vv cascata                    05 uscita

Qui [CI.aC - 2S] andate verso il basso e risalite tramite le scale sulla destra per recuperare l'INFUSO DI GOLIA {a}. Tornate poi nella zona più bassa della camera ed attraversate il passaggio segreto ad est per trovare il baule della LAMA RUNICA {b}. Adesso recatevi nella parte occidentale della sala e raggiungete l'angolo in alto a sinistra. Inserite un Ladro nel gruppo oppure equipaggiate l'abilità Scatto: premete l'interruttore per disattivare temporaneamente la cascata, correte subito verso destra ed aprite lo scrigno contenente l'ANELLO PROTETTIVO {c}, prima che il getto d'acqua ricompaia. Infine uscite da sud ovest.

All'interno della stanza successiva [CI.aD - 3S] procedete lungo il percorso e, giunti al bivio, andate prima in direzione est per recuperare una CODA DI FENICE. Avanzate poi verso sud ovest e, presso la seconda biforcazione, proseguite sempre verso occidente per trovare il baule dell'ANELLO REFLEX. Tornate al secondo bivio ed ora andate a destra, sino a raggiungere l'uscita.

Superate il Punto di Salvataggio [CI.aE - 4S /A] e più avanti [CI.aF - 4S /B]

inserite nel gruppo un Geomante oppure equipaggiate l'abilità Trova trappole perchè dovrete evitare alcune buche: cadendovi al loro interno, risalite in questa camera dalla zona centrale.

Andate verso il basso ed entrate nella caverna sulla sinistra. Qui [CI.aG - 4S /C] recuperate l'ARCO DI ARTEMIDE dal forziere e tornate indietro. In seguito [CI.aE - 4S /A] sempre stando attenti alle buche raggiungete l'uscita a nord ovest, la quale vi condurrà nella zona più occidentale della sala dove avete ottenuto l'Anello Reflex. Qui [CI.aD - 3S] raccogliete lo STOCCO RUNICO. Tornate indietro [CI.aE - 4S /A] aprite lo scrigno situato a sud ovest per guadagnare 12.000 GUIL e poi uscite dal passaggio sulla destra.

Arriverete così nella sala inferiore. Al suo interno [CI.aH - 5S] ignorate per ora i bauli e, prima di aprirli, premete sempre l'interruttore situato nelle vicinanze: in questo modo farete comparire le spine attorno ai forzieri, permettendovi poi di aprirli in sicurezza dal lato libero. Nello scrigno di nord est è presente uno SHURIKEN DI FUUMA, in quello di nord ovest è contenuto uno SCUDO EGIDA mentre nel baule inferiore troverete un'ASCIA TITANICA.

Dopo aver recuperato quest'ultima Arma, lasciatevi cadere in una delle due buche vicine per giungere nella sala finale. Qui [CI.aI - 6S /A] fate indossare a tutti i personaggi gli Anelli di corallo ed equipaggiate le abilità !Bianca, !Blu, !Invoca e !Nera; in seguito recuperate la rarità QUARTA TAVOLA, situata al centro, e poi recatevi nella zona superiore della camera.

|| Il gruppo viene fermato da uno dei servitori di Exdeath, che viene subito  
 || eliminato dalla comparsa di Leviatano. Il signore dei mari è giunto nella  
 || sala ed intende mettere alla prova gli eroi, per vedere se sono degni di  
 || possedere il suo potere.

```

      \ _____ /
      <  LEVIATANO  >
      / _____ \
  
```

|      |    |        |              |     |                 |
|------|----|--------|--------------|-----|-----------------|
| Liv  | >> | 37     | Forza        | 85  | TIPO            |
| PV   | >> | 40.000 | Magia        | 1   | Drago           |
| PM   | >> | 2.000  | Difesa       | 25  |                 |
| ---- | +  | ----   | Difesa Mg    | 15  | ASPETTO         |
| Esp  | >> | 0      | %Schivata    | 10% | Serpente divino |
| Guil | >> | 0      | %Schivata Mg | 70% |                 |
|      |    |        | Agilità      | 49  |                 |

| STATUS      |          | ELEMENTI  |            |
|-------------|----------|-----------|------------|
| Adagio      | • --     | Pietra    | • immune   |
| Ade         | • immune | Rana      | • immune   |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --       |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • --       |
| Confusione  | • immune | Sentenza  | • --       |
| Egida       | • --     | Sonno     | • immune   |
| Fretta      | • --     | Stop      | • immune   |
| Furia       | • immune | Vecchiaia | • immune   |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • immune   |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --       |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |            |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • costante |
| Paralisi    | • immune | Scan      | • --       |
| Piaga       | • --     |           |            |

## ABILITÀ

### 1. Coda

il Leviatano causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo.

### 2. Idrorespiro < Magia Blu >

il Leviatano genera una serie di bolle di sapone. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi.

### 3. Maremoto

il Leviatano scaglia una serie di ondate. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Acqua a tutti i personaggi. Il nemico può eseguire il Maremoto anche come contrattacco automatico, ogni volta che subisce un attacco magico.

### 4. Trappola

ogni volta che subisce un attacco che non sia di tipo magico, il Leviatano può reagire subito, generando una serie di bande di energia verticali. La tecnica infligge lo Status Paralisi, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

### .. Attacco fisico

il Leviatano causa danni fisici ad un personaggio.

Il Leviatano è un grosso serpente marino. La tecnica più pericolosa del boss è il Maremoto, il quale verrà eseguito molto spesso: gli Anelli di corallo lo renderanno del tutto inefficace, permettendovi anche di assorbire PV. Nel caso in cui non li possediate, usate la magia blu Difesa totale oppure la magia bianca Bozzolo per ridurre i danni subiti.

Invoke il Golem, in modo tale da proteggervi dai suoi attacchi fisici, poi iniziate l'offensiva. Per causare rapidamente danni ingenti al boss, usate la magia nera Tuonaga e l'invocazione Ramuh. Al termine della battaglia riceverete un ANELLO REFLEX e potrete invocare LEVIATANO.

---

Recatevi nella zona inferiore della sala ed entrate nella cascata, la quale vi riporterà automaticamente sulla Mappa del mondo, nella zona desertica ad est delle Cascate Istoria. Ora fate tutta la strada al contrario per tornare al vostro veicolo e raggiungere il Castello dei sigilli.

```
      :-----:
      |  CASTELLO DEI SIGILLI  |
--:  -:  -:  -:  -:  -:  -:  -:-----:  -:  -:  -:  -:  -:  -:  -:
```

### \ Oggetti \

- x1. Arco di Yoichi
- x1. Arpa di Apollo
- x1. Campana di Gaia

Recatevi nell'ultima camera [CS.ad - Sala dei sigilli] recuperate le tre Armi rimanenti, l'ARCO DI YOICHI, l'ARPA DI APOLLO e la CAMPANA DI GAIA, e mentre uscite dalla località uno studioso vi comunicherà che è avvenuta una sorta di

eruzione sottomarina.

Adesso raggiungete volando il Paese fantasma e, a sud ovest della sua foresta, noterete una serie di bolle sulla superficie del mare. Atterrate su di esse ed immergetevi per notare una crepa nel fondale marino.

|| Il Sommergibile viene scosso da una potente forza proveniente dalle  
|| profondità ed gruppo viene risucchiato in un'altra dimensione.

=====  
-- Capitolo 66 --  
REAME OSCURO >> Frammenti di un altro mondo [07C66]  
=====  
Mondo 3 =====

\ Abilità \

lavoro Artigliere  
lavoro Gladiatore  
lavoro Oracolo

Uscite dal veicolo e qui [RO.aA - Fondo del mare] procedete verso il basso. Nella camera successiva [RO.aB - Piano terra] raccogliete i frammenti del Cristallo per ottenere i lavori ARTIGLIERE, GLADIATORE ed ORACOLO.

..... ARTIGLIERE .....

|   |         |         |           |            |    |          |   |
|---|---------|---------|-----------|------------|----|----------|---|
| : |         |         |           |            |    |          | : |
| : | ABILITÀ |         |           | PARAMETRI  |    |          | : |
| : | Liv 1   | 50 PAB  | !Fuoco!   | Forza      | 33 | [##### ] | : |
| : | Liv 2   | 150 PAB | Bonus ESP | Agilità    | 30 | [##### ] | : |
| : | Liv 3   | 300 PAB | !Combina  | Resistenza | 30 | [##### ] | : |
| : |         |         |           | Magia      | 28 | [##### ] | : |
| : |         |         |           |            |    |          | : |

..... GLADIATORE .....

|   |         |         |               |            |    |          |   |
|---|---------|---------|---------------|------------|----|----------|---|
| : |         |         |               |            |    |          | : |
| : | ABILITÀ |         |               | PARAMETRI  |    |          | : |
| : | Liv 1   | 30 PAB  | Fascino       | Forza      | 50 | [##### ] | : |
| : | Liv 2   | 70 PAB  | !Colpo finale | Agilità    | 38 | [##### ] | : |
| : | Liv 3   | 150 PAB | Lunga portata | Resistenza | 27 | [##### ] | : |
| : | Liv 4   | 450 PAB | !Blitz        | Magia      | 10 | [## ]    | : |
| : |         |         |               |            |    |          | : |

..... ORACOLO .....

|   |         |         |             |            |    |          |   |
|---|---------|---------|-------------|------------|----|----------|---|
| : |         |         |             |            |    |          | : |
| : | ABILITÀ |         |             | PARAMETRI  |    |          | : |
| : | Liv 1   | 25 PAB  | !Condanna   | Forza      | 15 | [### ]   | : |
| : | Liv 2   | 50 PAB  | !Predizione | Agilità    | 23 | [##### ] | : |
| : | Liv 3   | 150 PAB | Bonus PAB   | Resistenza | 20 | [##### ] | : |
| : | Liv 4   | 300 PAB | Preveggenza | Magia      | 60 | [##### ] | : |
| : |         |         |             |            |    |          | : |

Una volta fatto, nella camera giungerà il venditore di Munizioni: l'uomo vi

spiegherà brevemente le caratteristiche dei Lavori appena ottenuti inoltre, da ora in poi, potrete rincontrarlo presso le Locande del Castello di Bal, di Karnak e di Mezzaluna ed acquistare da lui le Munizioni necessarie per eseguire le tecniche del !Combina dell'Artigliere.

Ora tornate nella foresta del Paese fantasma, dove avete lasciato il chocobo nero, e salite in groppa al pennuto. Volate in direzione nord est, sino ad entrare nel grande deserto ad ovest di Carwen. Atterrate nella piccola foresta che sorge alla destra della zona desertica.

```

:-----:
|  DESERTO DEL MONTE NORD  |
-:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:- -:-

```

\ Nemici \

| n°  | NOME              | PV     | DEBOLEZZE |
|-----|-------------------|--------|-----------|
| 173 | • Toro di gelo    | 2.300  | Fuoco     |
| 174 | • Lythos          | 2.300  | ..        |
| 175 | • Spizzner        | 2.300  | ..        |
| 184 | • Ankheg          | 2.780  | Gelo      |
| 185 | • Ammonite        | 2.780  | .. (a)    |
| 186 | • Ira sotterranea | 22.000 | ..        |

NOTE

a. solo quando rimane l'ultimo nemico presente, l'Ammonite può infliggere lo Status Piaga perciò è consigliato eliminarla sempre per prima.

In questa parte del continente incontrerete molti nuovi nemici. Partendo dalla foresta in cui vi siete fermati, procedete in senso orario, costeggiando la catena montuosa orientale, sino a raggiungere l'ingresso del Monte Nord.

```

=====
-- Capitolo 67 --
MONTE NORD >> Drago supremo [07C67]
===== Mondo 3 =====

```

\ Nemici \

| n°    | NOME             | PV     | DEBOLEZZE |
|-------|------------------|--------|-----------|
| 021   | Lumaca di pietra | 120    | Fuoco     |
| 022   | Gaeligatto 1     | 100    | ..        |
| 023   | Basilisco        | 100    | ..        |
| 024   | Testa di pietra  | 50     | Tuono     |
| 298 B | Bahamut          | 40.000 |           |

\ Abilità \

invocazione Bahamut  
 magia blu Flash (Testa di pietra)  
 magia blu Idrorespiro (Bahamut)

=====

=====

La località non è cambiata dalla vostra visita nel Mondo 1 perciò ritroverete gli stessi nemici e, se non gli avete già recuperati, gli stessi tesori.

Giunti nella prima sala [MN.aA - Entrata] procedete semplicemente verso l'alto, sino ad entrare in una grotta. Qui [MN.aB - Caverna /A] procedete in direzione nord e, giunti al bivio, uscite da sinistra. Una volta tornati all'aperto [MN.aA - Entrata] andate a nord est per accedere nella seconda grotta.

Al suo interno [MN.aC - Caverna /B] seguite il percorso verso destra ed arriverete nel sentiero di montagna. Qui [MN.aD - Quinta stazione] evitate i fiori velenosi ed entrate nella grotta successiva [MN.aE - Area di riposo] per trovare il Punto di Salvataggio. Tornati all'aperto [MN.aF - Ottava stazione] andate in direzione ovest ed entrate nella sala successiva. Qui [MN.aG - Cima] equipaggiate le abilità !Blu, !Invoca, !Nera, !Tempo e !Zeninage poi andate verso l'alto per affrontare il signore dei draghi.

```
      _____/
      <  BAHAMUT  >
      /_____\
```

---

|      |    |        |              |     |                 |
|------|----|--------|--------------|-----|-----------------|
| Liv  | >> | 99     | Forza        | 69  | TIPO            |
| PV   | >> | 40.000 | Magia        | 20  | --              |
| PM   | >> | 10.000 | Difesa       | 10  |                 |
| ---- |    |        | Difesa Mg    | 20  | ASPETTO         |
| Esp  | >> | 0      | %Schivata    | 5%  | Dragone supremo |
| Guil | >> | 0      | %Schivata Mg | 33% |                 |
|      |    |        | Agilità      | 40  |                 |

| STATUS      |            |           | ELEMENTI   |        |           |
|-------------|------------|-----------|------------|--------|-----------|
| Adagio      | • --       | Pietra    | • immune   | Acqua  | <> --     |
| Ade         | • immune   | Rana      | • immune   | Aria   | <> --     |
| Bozzolo     | • --       | Reflex    | • --       | Fuoco  | <> --     |
| Cecità      | • --       | Rigene    | • --       | Gelo   | <> --     |
| Confusione  | • immune   | Sentenza  | • --       | Sacro  | <> --     |
| Egida       | • --       | Sonno     | • immune   | Terra  | <> immune |
| Fretta      | • --       | Stop      | • --       | Tuono  | <> --     |
| Furia       | • immune   | Vecchiaia | • immune   | Veleno | <> --     |
| Immagine    | • --       | Veleno    | • immune   |        |           |
| Levitazione | • costante | Zombie    | • --       |        |           |
| Mini        | • immune   | ~~~~~     |            |        |           |
| Mutismo     | • --       | Corazza   | • costante |        |           |
| Paralisi    | • immune   | Scan      | • --       |        |           |
| Piaga       | • --       |           |            |        |           |

COSA SI PUÒ RUBARE  
unico • Zanna di drago

COSA SI PUÒ OTTENERE  
sempre • --  
raro • Zanna di drago

ABILITÀ +- TECNICHE STANDARD  
.. Attacco fisico  
Bahamut causa danni fisici ad un personaggio.

ABILITÀ +- A +- QUANDO IL NEMICO POSSIEDE TRA I 40.000 PV ED I 35.000 PV  
1. Mega vampalia  
Bahamut genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni

magici non elementali a tutti i personaggi.

ABILITÀ -- B -- QUANDO IL NEMICO POSSIEDE TRA I 35.000 PV ED I 30.000 PV

2. Gelata

Bahamut genera una serie di colonne rotanti di fiamme grigie. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo a tutti i personaggi.

3. Raggio atomico

Bahamut scaglia orizzontalmente una serie di fasci luminosi arancioni. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

ABILITÀ -- C -- QUANDO IL NEMICO POSSIEDE TRA I 30.000 PV ED I 25.000 PV

4. Scuotiterra

Bahamut genera un'onda sismica. La tecnica causa notevoli danni fisici di Elemento Terra a tutti i personaggi.

5. Vampa

Bahamut genera una colonna fiammeggiante. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Fuoco pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

ABILITÀ -- D -- QUANDO IL NEMICO POSSIEDE TRA I 25.000 PV ED I 20.000 PV

6. Fulmine

Bahamut richiama un fulmine dal cielo. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Tuono pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

7. Idrorespiro < Magia Blu >

Bahamut genera una serie di bolle di sapone. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi.

ABILITÀ -- E -- QUANDO IL NEMICO POSSIEDE TRA I 20.000 PV ED I 15.000 PV

8. Maelstrom

Bahamut genera una serie di tornadi grigi. La tecnica infligge a tutti i personaggi lo Status Critico, riducendo i loro PV attuali ad una sola cifra.

9. Tormenta

Bahamut scaglia una serie di scintille azzurre. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo a tutti i personaggi.

ABILITÀ -- F -- QUANDO IL NEMICO POSSIEDE TRA I 15.000 PV ED I 10.000 PV

10. Soffio tossico

Bahamut genera una serie di esplosioni viola. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Veleno a tutti i personaggi inoltre infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere 1/16 dei loro PV massimi ad intervalli regolari.

11. Soffio zombie

Bahamut emette una serie di fumi viola. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi inoltre infligge lo Status Zombie, il quale azzerà i loro PV e li costringe ad attaccare in automatico i propri alleati, utilizzando il semplice attacco fisico. Lo status negativo tuttavia si attiverà solamente nel caso in cui i danni magici subiti

azzerino i PV attuali del bersaglio.

ABILITÀ +- G +- QUANDO IL NEMICO POSSIEDE MENO DI 10.000 PV

#### 12. Mega vampalia

Bahamut genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi. Il nemico può usare il Mega vampalia come contrattacco automatico, ogni volta che subisce attacchi magici.

Bahamut è il più potente tra i draghi e possiede un gran numero di attacchi, i quali variano man mano che diminuiscono i suoi PV attuali: ogni tecnica è in grado di provocarvi danni notevoli perciò è necessario che vi proteggiate costantemente con le invocazioni Golem e Carbuncle e con la magia blu Difesa totale. Se possibile, attivate anche lo Status Fretta con la magia temporale Andantega e poi passate all'attacco; per quanto riguarda il ripristino dei PV, usate le Medicine oppure la magia blu Vento Bianco.

La vostra strategia offensiva si baserà sullo !Zeninage, sulla magia nera Vampalia, sulla magia temporale Meteora e sull'invocazione di Leviatano. Mantenete sempre alti i vostri PV e, nella fase finale dello scontro, il boss userà con maggiore frequenza la sua tecnica Mega vampalia: essa però può essere respinta dal vostro Status Reflex, quindi assicuratevi di mantenerlo sempre attivo, invocando più volte Carbuncle durante la battaglia. Alla fine delle ostilità riceverete l'invocazione BAHAMUT.

---

Adesso uscite dalla località, facendo tutta la strada al contrario oppure usando la magia temporale Warp, e, tornati nel grande deserto, raggiungete la zona più a sud ovest di esso, dove sorge un edificio.

=====  
-- Capitolo 68 --

TORRE DELLA FENICE >> Rinascita

[@7C68]

=====  
Mondo 3 =====

\ Nemici \

| n°  | NOME                      | PV     | DEBOLEZZE   |     |
|-----|---------------------------|--------|-------------|-----|
| 187 | • Lemure                  | 3.800  | ..          | (a) |
| 188 | • Parthenope              | 3.900  | ..          |     |
| 189 | • Dolcezza                | 4.000  | ..          | (a) |
| 190 | • Pentola magica          | 65.255 | ..          |     |
| --- |                           | ---    |             |     |
| 836 | m Bestia kuza 2           | 10.000 | ..          |     |
| 837 | m Cannone laser 2         | 10.000 | Tuono       |     |
| 838 | m Coeurl 2                | 8.000  | Fuoco       |     |
| 839 | m Fiamma liquida - Mano 3 | 9.000  | Acqua, Gelo |     |

#### NOTE

a. ogni volta che subiscono il semplice attacco fisico, la Dolcezza e la Lemure eseguono potenti contrattacchi perciò è consigliato colpirle usando solo le tecniche magiche.

\ Oggetti \



|                    |             |
|--------------------|-------------|
| x1. Aevicida       | 20.000 Guil |
| x4. Coda di fenice | 15.000 Guil |
| --+--              | 10.000 Guil |
| 25.000 Guil        | 5.000 Guil  |

\ Abilità \

|                             |                   |
|-----------------------------|-------------------|
| invocazione Fenice          |                   |
| magia blu ???               | (Bestia kuza 2)   |
| magia blu 1.000 aghi        | (Lemure)          |
| magia blu Aeroga            | (Dolcezza)        |
| magia blu Coro dello stagno | (Lemure)          |
| magia blu Flash             | (Parthenope)      |
| magia blu Fuori tempo       | (Dolcezza)        |
| magia blu Missile           | (Cannone laser 2) |
| magia blu Poema minuscolo   | (Dolcezza)        |
| magia blu Roulette          | •• (Parthenope)   |

=====  
 =====  
 << La stanza [TE.aB] viene chiamata 'Piano terra' nel Menù Principale mentre sullo schermo il suo nome è '1° piano': per evitare casi di omonimia, in questa guida si è scelto di usare per le camere della Torre della fenice i nomi che compaiono a video quando si entra in esse. >>

Questa località è strutturata in maniera particolare: l'uscita di ogni camera è situata nella rispettiva zona inferiore tuttavia essa può essere visibile o meno. Nel primo caso bisognerà semplicemente salire le scale mentre nel secondo caso dovrete controllare il muro, il quale nasconde sia l'uscita, sia un boss: esaminando il lato corretto della parete, farete comparire i gradini che vi condurranno al piano superiore; sbagliando lato invece, dovrete affrontare un nemico. Il boss da affrontare viene scelto casualmente tra uno di questi:

BESTIA KUZA 2                      10.000 PV  
 il mostro è più forte della Bestia kuza 1, incontrata nel Mondo 2, nei pressi del Castello dei sigilli. Questo nemico non possiede debolezze elementali ma, essendo di tipo Bestia magica, potrete usare le armi Arco di Artemide e Faunacida per causargli danni doppi.

CANNONE LASER 2                      10.000 PV  
 questo nemico è la versione ridotta del boss che avete affrontato prima di atterrare sulle Rovine di Ronka: possiede meno PV e combatte senza i due Lanciatori. Usate attacchi di Elemento Fulmine per eliminarlo facilmente.

COEURL 2                              8.000 PV  
 il leone grigio non è troppo diverso da quello incontrato presso il Castello Exdeath. Invocate il Leviatano e colpitelo con le tecniche del !Combina che contengono il Testo d'acqua per sconfiggerlo in pochi turni.

FIAMMA LIQUIDA - MANO 3              9.000 PV  
 questo nemico è la versione ridotta del boss che avete affrontato sulla Nave a calore: possiede una quantità maggiore di PV e non può cambiare forma. Usate attacchi di Elemento Acqua oppure Gelo per eliminarlo facilmente.

L'edificio è composto da trenta piani, suddivisibili in sei gruppi e nella sala finale di ognuno di essi troverete due anfore: una contiene una certa quantità

di Guil mentre l'altra si rileverà essere una Pentola magica. Il nemico è quasi imbattibile e, donandogli uno o più Elisir, riceverete da lui 100 PAB.

Nel seguente elenco vengono elencati per ogni piano l'uscita sicura (Dx destra; Sx sinistra), cioè quella dove non affronterete il boss, e gli Oggetti presenti nelle anfore.

|                     | USCITA |                       | USCITA |
|---------------------|--------|-----------------------|--------|
| [TE.aA] Piano terra | Sx     | [TE.aR] 15° Piano     | --     |
| [TE.aB] 1° Piano    | --     | [TE.aS] 16° Piano     | Sx     |
| [TE.aC] 2° Piano    | Sx     | [TE.aT] 17° Piano     | Sx     |
| [TE.aD] 3° Piano    | Dx     | [TE.aU] 18° Piano     | Dx     |
| [TE.aE] 4° Piano    | --     | [TE.aV] 19° Piano     | --     |
| >> 5.000 Guil       |        | >> 20.000 Guil        |        |
| >> Coda di fenice   |        | >> Coda di fenice     |        |
| [TE.aF] 5° Piano    | --     | [TE.aZ] 20° Piano     | --     |
| [TE.aG] 6° Piano    | Sx     | [TE.bA] 21° Piano     | Dx     |
| [TE.aH] 7° Piano    | Sx     | [TE.bB] 22° Piano     | Sx     |
| [TE.aI] 8° Piano    | Dx     | [TE.bC] 23° Piano     | Dx     |
| [TE.aL] 9° Piano    | --     | [TE.bD] 24° Piano     | --     |
| >> 10.000 Guil      |        | >> 25.000 Guil        |        |
| >> Coda di fenice   |        | >> Aevicida           |        |
| [TE.aM] 10° Piano   | --     | [TE.bE] 25° Piano     | Sx     |
| [TE.aN] 11° Piano   | Sx     | [TE.bF] 26° Piano     | Sx     |
| [TE.aO] 12° Piano   | Sx     | [TE.bG] 27° Piano     | Dx     |
| [TE.aP] 13° Piano   | Dx     | [TE.bH] 28° Piano     | --     |
| [TE.aQ] 14° Piano   | --     | [TE.bI] 29° Piano     | --     |
| >> 15.000 Guil      |        | >> invocazione Fenice |        |
| >> Coda di fenice   |        |                       |        |

Presso la penultima stanza [TE.bH - 28° Piano] dovrete necessariamente affrontare uno dei boss, nascosto nella parte centrale della parete, per far comparire le scale. In cima all'edificio [TE.bI - 29° Piano] troverete Hiryu.

|| Il drago, giunto ormai agli ultimi istanti della sua vita, intende donare  
|| ancora il suo aiuto agli eroi. La creatura si lascia cadere dalle Torre  
|| mentre il suo corpo si ricopre di fiamme.

||

|| Flashback. Lenna scopre che sua madre è in fin di vita e solo la lingua di  
|| un drago volante potrebbe curarla. Armata di coltello, la principessa si  
|| reca da Hiryu, inseguita subito dalla sua tutrice Jenica. La donna mette in  
|| guardia la ragazza: uccidendo il drago, questa razza si estinguerebbe e ciò  
|| ferirebbe anche la regina, che è sempre stata molto legata ad Hiryu.

||

|| •• Scegliendo 'Si'

|| Il Re di Tycoon interviene all'improvviso e riesce a disarmare la figlia,  
|| rimproverandola aspramente. A Lenna non rimane altro che piangere per la  
|| sorte che attende sua madre.

||

|| •• Scegliendo 'No'

|| Jenica confida a Lenna che anche il Re di Tycoon nei giorni scorsi era  
|| andato spesso da Hiryu, indeciso su quale fosse la cosa più giusta da fare,  
|| ma forse è meglio che la natura faccia il suo corso.

||

|| Presente. Lo spirito del drago volante torna dalla principessa di Tycoon  
|| sotto forma di invocazione.

Al termine del filmato riceverete l'invocazione FENICE. Adesso uscite dalla località, facendo tutta la strada al contrario oppure usando la magia temporale

Warp. Tornate prima alla foresta dove avete lasciato il chocobo nero e con esso raggiungete l'aeronave.

=====  
-- Capitolo 69 --

INTERMEZZO >> Completamento

[@7C69]

=====  
Mondo 3 =====

Prima di procedere con la località finale dell'avventura, assicuratevi di svolgere i seguenti incarichi.

#### OTTENERE PUNTI ESPERIENZA, GUIL e PUNTI ABILITÀ

Per quanto riguarda i Punti Esperienza ed i Guil, la zona migliore dove recuperarli rapidamente è nella Fossa del Mar Grande, presso la stanza subito prima del Regno dei nani. Qui [FG.aG - 6S] equipaggiate al personaggio che attaccherà per primo il comando !Canta mentre tutti quanti dovranno avere l'abilità Bonus ESP (Artigliere: Livello 2). Indipendentemente dai nemici affrontati, eseguite la canzone Requiem per eliminarli in pochi secondi. In questo modo riceverete in media 6.814 Punti Esperienza, 1.577 Guil e 5 PAB.

Per i Punti Abilità invece, la stanza più adatta rimane il sotterraneo del Castello di Bal dove [CB.aL - 2S] tramite la magia blu Morte Liv.5 potrete sconfiggere istantaneamente gli Objet d'Art ed ottenere ogni volta 12 PAB oppure 6 PAB, equipaggiando l'abilità Bonus PAB (Oracolo: Livello 3).

#### IMPARARE LE MAGIE BLU

A questo punto della trama, dovrete aver imparato tutte le Magie Blu. Nel caso in cui non l'abbiate ancora fatto, potrete tornare nelle varie località ed apprenderle:

|                   |     |                                             |                              |
|-------------------|-----|---------------------------------------------|------------------------------|
| ???               | --> | Nakk selvaggio                              | (Pianure a sud del P. magno) |
| 1.000 aghi        | --> | Lemure                                      | (Torre della fenice)         |
| Aero              | --> | Mykale                                      | (nei pressi di Muur)         |
| Aeroga            | --> | Dolcezza                                    | (Torre della fenice)         |
| Aerora            | --> | nel Mondo 3 si può imparare solo in seguito |                              |
| Antimaga Liv.4    | --> | Controlla-livello                           | (Torre di Walz)              |
| Artiglio letale   | --> | Objet d'Art                                 | (Castello di Bal)            |
| Autodistruzione   | --> | Prototipo                                   | (Torre di Walz)              |
| Coro dello stagno | --> | Lemure                                      | (Torre della fenice)         |
| Difesa totale     | --> | Razza                                       | (mare a sud ovest di Carwen) |
| Favilla oscura    | --> | Druido                                      | (Caverna del lago)           |
| Flash             | --> | Parthenope                                  | (Torre della fenice)         |
| Flauto lunare     | --> | Mykale                                      | (nei pressi di Muur)         |
| Fuori tempo       | --> | Dolcezza                                    | (Torre della fenice)         |
| Idrorespiro       | --> | Idrogel                                     | (Cascate Istoria)            |
| Lanciafiamme      | --> | Prototipo                                   | (Torre di Walz)              |
| Martello magico   | --> | Drippy                                      | (Torre di Walz)              |
| Missile           | --> | Prototipo                                   | (Torre di Walz)              |
| Morte Liv.5       | --> | Controlla-livello                           | (Torre di Walz)              |
| Poema minuscolo   | --> | Dolcezza                                    | (Torre della fenice)         |
| Pugno goblin      | --> | Goblin 2                                    | (area del Ponte magno)       |
| Roulette          | --> | Parthenope                                  | (Torre della fenice)         |
| Rovina            | --> | Il dannato                                  | (Tempio dell'isola)          |
| Scossa mentale    | --> | Wendigo 1                                   | ••• Boss                     |
| Senza guardia     | --> | Il dannato                                  | (Tempio dell'isola)          |
| Trasfusione       | --> | Birostris                                   | (Torre di Walz)              |
| Vampalia Liv.3    | --> | Controlla-livello                           | (Torre di Walz)              |

Vampiro --> Pitone (dintorni di Karnak)  
Vecchiaia Liv.2 --> Controlla-livello (Torre di Walz)  
Vento bianco --> nel Mondo 3 si può imparare solo in seguito

#### OTTENERE LE VARIE TECNICHE SPECIALI

Tutte le varie Magie Bianche, Nere e Temporali sono acquistabili presso i negozi sparsi nelle località, ad eccezione di:

- magia bianca Sancta (eliminare il Minotauro 1 presso la Torre forca)
- magia nera Vampalia (eliminare l'Onnisciente 1 presso la Torre forca)
- magia temporale Meteora (eliminare i boss presso la Fossa del Mar Grande)

Le Invocazioni che si possono ottenere nel Mondo 3 sono:

- Bahamut (eliminare Bahamut presso il Monte Nord)
- Fenice (completare la Torre della Fenice)
- Leviatano (eliminare Leviatano presso le Cascate Istoria)
- Odino (eliminare Odino presso il Castello di Bal)
- Syldra (recarsi al Covo dei pirati)

Le Canzoni che si possono imparare nel Mondo 3 sono:

- Canto eroico (suonare 8 pianoforti e parlare con il bardo a Mezzaluna)
- Etude forte (suonare 7 pianoforti e parlare con il bardo a Mezzaluna)
- Marcia potente (parlare con il bardo a Mezzaluna per la prima volta)
- Melodia celere (esaminare il libro nella sala del re al Castello Surgate)
- Requiem (parlare con i lupi che si muovono in circolo a Quelb)

#### COMPLETARE IL BESTIARIO

Se avete eliminato almeno un esemplare di ogni mostro incontrato, adesso nel Bestiario dovrete avere le seguenti voci:

(i nemici indicati con '@' sono quelli che, se non li avete affrontati nelle rispettive occasioni, non li potrete più incontrare)

|                        |                         |
|------------------------|-------------------------|
| 001. Goblin 2          | 138. Pitone             |
| 002. Pipistrello viola | 139. Ombra              |
| 003. Granchio maligno  | 140. Gigante d'olmo     |
| 004. Stroper           | 141. Desertipede        |
| 005. Ape assassina     | 142. Bulet              |
| 006. Scoiattopatico    | 143. Lamia regina       |
| 007. Gatto randagio    | 144. Rajiforma          |
| 008. Goblin nero       | 145. Ushabti            |
| 009. Serpente bianco   | 146. Archeosauro        |
| 010. Wynd alato        | 147. Zefiro             |
| 011. Manistregone      | 148. Mummia             |
| @ 012. Scheletro       | 149. Aspide             |
| @ 013. Calcruthl       | 150. Testa meccanica    |
| @ 014. Guscio zombie   | 151. Il dannato         |
| @ 015. Psicosferza     | 152. Gran mummia        |
| 016. Mitragliatore     | 153. Sekhmet            |
| 017. Grancorno         | 154. Lumaca             |
| 018. Tatou             | 155. Vedova triste      |
| 019. Criniera arancio  | 156. Mykale             |
| 020. Garula 1          | 157. Esecutore          |
| 021. Lumaca di pietra  | 158. Oiseurare 1        |
| 022. Gaeligatto 1      | 159. Ballerino d'ombra  |
| 023. Basilisco         | 160. Samurai oscuro     |
| 024. Testa di pietra   | 161. Aegis tot          |
| 025. Rana elfica 1     | @ 162. Piccolo mago     |
| @ 026. Soldato gelido  | @ 163. Cronocontrollore |
| 027. Ricarmago         | 164. Piromante          |

|                           |                                 |
|---------------------------|---------------------------------|
| @ 028. Viverna 1          | @ 165. Guerriero crudele        |
| @ 029. Pas de Seul        | @ 166. Muscoli d'acciaio        |
| 030. Jackanapes 1         | @ 167. Berseker                 |
| 031. Aegir                | 168. Sconosciuto - Organo 1     |
| 032. Zuu                  | 169. Sconosciuto - Creatura     |
| 033. Nakk selvaggio       | 170. Sconosciuto - Serpente     |
| 034. Testuggine verde     | 171. Sconosciuto - Organo 2     |
| 035. Ape silenziosa       | 172. Sconosciuto - Scheletri    |
| 036. Drago di mithril     | 173. Toro di gelo               |
| 037. Spirito di polvere 1 | 174. Lythos                     |
| 038. Poltergeist          | 175. Spizzner                   |
| 039. Conquistatore        | 176. Druido                     |
| 040. Meccanotrappola      | 177. Pelle d'acciaio            |
| @ 041. Sergente 1         | 178. Mercustrello               |
| @ 042. Stregone           | 179. Corallo                    |
| @ 043. Nakk furioso 1     | 180. Idrogel                    |
| @ 044. Gigante            | 181. Pugno d'acciaio            |
| 045. Pagina 32            | 182. Alchymia                   |
| 046. Pagina 64            | 183. Tomberry                   |
| 047. Pagina 128           | 184. Ankheg                     |
| 048. Pagina 256           | 185. Ammonite                   |
| 049. Piros                | 186. Ira sotterranea            |
| 050. Bilucertola          | 187. Lemure                     |
| 051. Biosoldato 1         | 188. Parthenope                 |
| 052. Mietitore            | 189. Dolcezza                   |
| 053. Fiamma nera          | 190. Pentola magica             |
| @ 054. Golem di pietra    | @ 191. Sanguisuga               |
| @ 055. Minidrigo          | @ 192. Krakeniovra              |
| 056. Prototipo            | 193. Sahagin                    |
| 057. Mangiateschi         | 194. Elettroanemone             |
| 058. Chimera dhorme 1     | 195. Ibis di mare               |
| 059. Anemone di rena      | 196. Corbett                    |
| 060. Formicaleone         | --- --                          |
| 061. Orso desertico       | 201. Rukh                       |
| @ 062. Ramago             | 202. Demone di mare             |
| 063. Cavaliere ronkan 1   | 203. Razza                      |
| 064. Viso di pietra       | --- --                          |
| 065. Sole maligno 1       | 207. Controlla-livello          |
| 066. Lamia                | --- --                          |
| 067. Archeorana           | 243. Rapace - Aperto 1          |
| @ 068. Idra               | 243. Rapace - Chiuso 1          |
| 069. Ghidra 1             | 244. Karlabos                   |
| @ 070. Pao                | 245. Sirena Blu 1               |
| @ 071. Tarantola          | 245. Sirena Marrone 1           |
| @ 072. Orso grigio        | 246. Magissa 1                  |
| @ 073. Manta cornuta      | 247. Forza 1                    |
| 074. Treant               | @ 248. Capitano gelido          |
| @ 075. Strapparer         | @ 249. Shiva 1                  |
| @ 076. Mellow             | 250. Garula 2                   |
| @ 077. Felino volante     | 251. Fiamma liquida - Uomo 1    |
| @ 078. Piccolo carro      | 251. Fiamma liquida - Mano 1    |
| @ 079. Neo Garula         | 251. Fiamma liquida - Tornado 1 |
| @ 080. Scavatore 1        | @ 252. Artiglio di ferro        |
| 081. Birostris            | 253. Ifrit 1                    |
| @ 082. Orco fatato        | 254. Byblos 1                   |
| @ 083. Divoratore         | 255. Ramuh 1                    |
| @ 084. Mandragora         | 256. Verme di sabbia 1          |
| @ 085. Bestia kuza 1      | 257. Artiglio di terra          |
| 086. Drago corazzato      | 258. Adamanthart 1              |
| 087. Anima di Exdeath     | 259. Cannone laser 1            |

|                           |                             |
|---------------------------|-----------------------------|
| 088. Emobudino            | 260. Lanciatore Superiore 1 |
| @ 089. Acropho            | 261. Lanciatore Centrale 1  |
| @ 090. Mangiamoguri       | 262. Archeoaervis 1         |
| @ 091. Lopro minore       | 262. Archeoaervis 2         |
| @ 092. Cactus             | 262. Archeoaervis 3         |
| @ 093. Bestia desertica   | 262. Archeoaervis 4         |
| @ 094. Rosa di mare       | 262. Archeoaervis 5         |
| 095. Serpe mannara        | 263. Purobolos 1            |
| 096. Kornago              | 264. Titano                 |
| 097. Essere maledetto     | 265. Manticora 1            |
| @ 098. Sotterraneo        | 266. Rapitore Viola         |
| 099. Objet d'Art          | 267. Gilgamesh Umano 1      |
| 100. Drippy               | 268. Gilgamesh Umano 2      |
| 101. Licaone              | 269. Tirannosauro 1         |
| 102. Drago d'ossa 1       | 270. Rapitore Verde 1       |
| 103. Aquila tossica       | 271. Golem                  |
| 104. Drago zombie 1       | 272. Baccello di drago 1    |
| @ 105. Lestofante         | 273. Fiore di drago 1       |
| @ 106. Neon               | 273. Fiore di drago 2       |
| @ 107. Magnetite          | 273. Fiore di drago 3       |
| @ 108. Cavaliere reflex   | 274. Gilgamesh Umano 3      |
| 109. Viaggiatore          | 275. Enkidu                 |
| @ 110. Schermo scherzo    | 276. Atomos 1               |
| @ 111. Gravitatore        | 277. Cristallo 1            |
| @ 112. Gigante verde 1    | 278. Cristallo 2            |
| @ 113. Aspic oscuro       | 279. Cristallo 3            |
| 114. Mutaforme            | 280. Cristallo 4            |
| @ 115. Lepre curativa     | @ 281. Catoblepas           |
| @ 116. Testuggine irosa   | @ 282. Guilgaruga 1         |
| @ 117. Dechirer           | @ 283. Carbuncle            |
| 118. Minimago             | @ 284. Gilgamesh Umano 4    |
| 119. Galabudino           | @ 284. Gilgamesh Furioso 1  |
| 120. Albero maligno       | 285. Exdeath - Cavaliere 2  |
| @ 121. Diavoletto 1       | 286. Antoleone              |
| @ 122. Wyrn               | 287. Melusine 1             |
| @ 123. Rettile gemello    | 287. Melusine 2             |
| 124. Lupo cieco           | 287. Melusine 3             |
| 125. Lepre infernale      | 287. Melusine 4             |
| @ 126. Mago reflex        | 288. Gargolla               |
| 127. Drago magico         | 289. Wendigo 1              |
| 128. Stregone nero        | 290. Odino                  |
| @ 129. Golem adamantino 1 | 291. Minotauro 1            |
| 130. Coeurl 1             | 292. Onnisciente 1          |
| @ 131. Pugno di ferro     | 293. Tritone 1              |
| 132. Drago blu            | 294. Nereid 1               |
| 133. Drago rosso 1        | 295. Phobos 1               |
| 134. Drago giallo         | 296. Leviatano              |
| 135. Dormiglione          | 297. Gogo il mimo           |
| 136. Triffid              | 298. Bahamut                |
| 137. Porcospino           |                             |

Gli quattro ultimi mostri da aggiungere sono:

197. Nix

198. Idroscorpione

per incontrare questi due nemici, raggiungete la foresta dove sorge il Paese fantasma e navigate lungo le coste adiacenti, senza allontanarvi troppo dalla località. Dal Nix è possibile imparare la magia blu Pugno goblin.

199. Vilia

200. Gelatina di pesce

questi altri due mostri invece si affrontano sempre in mare, nell'angolo più a sud ovest del Mappamondo. Dalla Vilia è possibile imparare le magie blu Coro dello stagno e Poema minuscolo mentre dalla Gelatina di pesce si può apprendere la magia blu ???.

Una volta terminati questi incarichi, recatevi con l'aeronave nel luogo in cui sorgeva il Castello Tycoon per accedere così nella Crepa interdimensionale.

-----  
 -- Capitolo 70 --

CREPA INTERDIMENSIONALE >> La radice di ogni male [07C70]

----- Mondo 3 -----

\ Nemici \

| n°    | NOME               | PV     | DEBOLEZZE          |     |
|-------|--------------------|--------|--------------------|-----|
| 036   | Drago di mithril   | 600    | ..                 |     |
| 058   | Chimera dhorme 1   | 1.000  | ..                 |     |
| 063   | Cavaliere ronkan 1 | 860    | ..                 |     |
| 064   | Viso di pietra     | 450    | Tuono              |     |
| 066   | Lamia              | 900    | Gelo               |     |
| 067   | Archeorana         | 800    | Gelo               |     |
| 069   | Ghidra 1           | 3.000  | ..                 |     |
| 100   | Drippy             | 900    | Veleno             |     |
| 101   | Licaone            | 500    | Fuoco              |     |
| 103   | Aquila tossica     | 100    | ..                 |     |
| 104   | Drago zombie 1     | 4.590  | Fuoco              |     |
| 114   | Mutaforme          | 7.000  | Acqua, Aria        |     |
| 118   | Minimago           | 1.100  | ..                 |     |
| 119   | Galabudino         | 75     | ..                 |     |
| 120   | Albero maligno     | 1.700  | Fuoco              |     |
| 124   | Lupo cieco         | 900    | Fuoco              |     |
| 125   | Lepre infernale    | 1.050  | ..                 |     |
| 127   | Drago magico       | 2.900  | Aria, Veleno       |     |
| 132   | Drago blu          | 6.900  | ..                 |     |
| 133   | Drago rosso 1      | 7.500  | Acqua, Gelo, Terra |     |
| 134   | Drago giallo       | 8.500  | ..                 |     |
| 184   | Ankheg             | 2.780  | Gelo               |     |
| 185   | Ammonite           | 2.780  | ..                 |     |
| 186   | Ira sotterranea    | 22.000 | ..                 |     |
| 204 • | Granad             | 3.000  | ..                 |     |
| 205 • | Baldander          | 3.000  | ..                 | (a) |
| 206 • | Pericolo mortale   | 3.000  | ..                 |     |
| 207   | Controlla-livello  | 5.000  | ..                 |     |
| 208 • | Fiamma bianca      | 1.600  | ..                 |     |
| 209 • | Muffa              | 5.000  | Acqua, Fuoco       |     |
| 210 • | Farfarello         | 2.580  | Veleno             |     |
| 211 • | Orukat             | 2.100  | Acqua, Terra       | (b) |
| 212 • | Gran dragone       | 10.000 | Acqua              | (c) |
| 213 • | Achelone           | 3.200  | Acqua              | (d) |
| 214 • | Ninja              | 5.000  | ..                 |     |
| 215 • | Aevis drago        | 7.000  | Acqua              |     |
| 216 • | Lama danzante      | 3.000  | ..                 |     |
| 217 • | Artiglio letale    | 4.000  | Acqua              |     |
| 218 • | Furia              | 5.000  | Acqua              | (b) |

|       |                         |        |                    |     |
|-------|-------------------------|--------|--------------------|-----|
| 219 • | Yojimbo                 | 3.960  | ..                 | (e) |
| 220 • | Gigante di ferro        | 18.000 | Acqua              |     |
| 221 • | Re Behemoth             | 18.000 | Acqua              |     |
| 222 • | Drago di cristallo      | 17.500 | ..                 | (f) |
| 223 • | Necromante              | 6.900  | Acqua              |     |
| 224 • | Gorgimera               | 10.000 | Acqua              | (e) |
| 225 • | Psicoflagello           | 4.700  | ..                 |     |
| 226 • | Cristallia              | 3      | ..                 |     |
| 227 • | Belfagor                | 6.000  | ..                 |     |
| 228 • | Orbe                    | 10.000 | Fuoco              |     |
| 255 B | Ramuh 1                 | 4.000  | ..                 |     |
| 271 B | Golem                   | 2.500  | ..                 |     |
| 299 B | Apanda 1                | 22.200 | Fuoco              |     |
| 300 B | Calofisteri 1           | 18.000 | ..                 |     |
| 301 B | Azulmagia 1             | 27.900 | Veleno             |     |
| 302 m | Alte Roite              | 6.000  | ..                 |     |
| 303 m | Aevis jura              | 15.000 | ..                 |     |
| 304 B | Catastrofe 1            | 19.997 | ..                 |     |
| 305 B | Alicarnasso 1           | 33.333 | ..                 |     |
| 306 B | Bitania 1               | 50.000 | Acqua, Sacro       |     |
| 306 B | Bitania 2               | 50.000 | Acqua, Sacro       |     |
| 307 B | Gilgamesh Furioso 2     | 37.000 | ..                 |     |
| 308 B | Necrofobo 1             | 44.044 | tutti gli Elementi |     |
| 309 B | Barriera 1              | 8.800  | ..                 |     |
| 310 B | Gilgamesh Furioso 3     | 55.000 | ..                 |     |
| 311 B | Omega 1                 | 55.530 | Tuono              |     |
| 312 B | Shinryu                 | 55.500 | ..                 |     |
| 313 B | Exdeath - Luna          | 49.001 | ..                 |     |
| 314 B | Neo Exdeath - Minotauro | 50.000 | ..                 |     |
| 814 B | Neo Exdeath - Dragone   | 55.000 | ..                 |     |
| 814 B | Neo Exdeath - Leone     | 55.000 | ..                 |     |
| 814 B | Neo Exdeath - Scheletri | 60.000 | ..                 |     |
| --+-- |                         |        | --+--              |     |
| 807   | Drago d'ossa 2          | 3.000  | Fuoco              |     |
| 808   | Drago zombie 2          | 4.000  | Fuoco              |     |
| 817   | Drago zombie 3          | 7.000  | ..                 |     |
| 819   | Spirito di polvere 2    | 7.000  | ..                 |     |

#### NOTE

- a. il Baldander è l'unico nemico dal quale ricevere la Squilla runica, che si può ottenere solamente dai mostri.
- b. solo quando rimangono gli ultimi nemici presenti, la Furia, la Gorgimera e l'Orukat possono eseguire diverse tecniche pericolose perciò è consigliato eliminarle sempre per prime.
- c. ogni volta che subisce un danno che non sia magico, il Gran dragone esegue un potente contrattacco perciò è consigliato eliminarlo usando solo tecniche magiche.
- d. ogni volta che subisce danni, l'Achelone esegue potenti contrattacchi perciò è consigliato eliminarlo con un solo assalto.
- e. lo Yojimbo è il nemico più debole al quale rubare la Murakumo, che si può ottenere solamente dai mostri.
- f. il Drago di cristallo è il nemico più debole al quale rubare la Lancia dragone, che si può ottenere solamente dai mostri.



\ Oggetti \

|                       |                       |
|-----------------------|-----------------------|
| x1. Abito iridescente | x1. Pantofole rosse   |
| x1. Anello angelico   | x1. Ragnarok          |
| x1. Anello di corallo | x1. Sandali d'Ermete  |
| x1. Cenere            | x3. Shuriken di Fuuma |
| x3. Elisir            | x1. Sigillo del drago |
| x1. Etere             | x1. Simbolo omega     |
| x1. Ferula malvaglia  | x1. Spada emorys      |
| x1. Fiocco            | x1. Stocco runico     |
| x1. Maglio di Thor    | x1. Villetta          |
| x1. Mangiauomini      | x1. Zanna di drago    |
| x1. Materia oscura    |                       |

\ Abilità \

|                             |                                              |
|-----------------------------|----------------------------------------------|
| magia blu ???               | (Azulmagia 1, Re Behemoth)                   |
| magia blu 1.000 aghi        | (Lamia)                                      |
| magia blu Aeroga            | (Baldander, Drago magico)                    |
| magia blu Aerora            | (Azulmagia 1, Galabudino)                    |
| magia blu Antimaga Liv.4    | (Azulmagia 1, Controlla-livello, Ghidra 1)   |
| magia blu Artiglio letale   | (Artiglio letale, Azulmagia 1)               |
| magia blu Autodistruzione   | (Granad)                                     |
| magia blu Coro dello stagno | (Archeorana, Azulmagia 1, Farfarello)        |
| magia blu Difesa totale     | •• (Azulmagia 1, Shinryu)                    |
| magia blu Favilla oscura    | (Azulmagia 1)                                |
| magia blu Flash             | (Necrofobo, Orukat, Ramuh 1, Viso di pietra) |
| magia blu Fuori tempo       | (Azulmagia 1)                                |
| magia blu Idrorespiro       | (Chimera dhorme 1)                           |
| magia blu Lanciafiamme      | (Gran dragone, Omega 1, Psicoflagello)       |
| magia blu Martello magico   | (Apanda 1, Drippy)                           |
| magia blu Missile           | (Azulmagia 1)                                |
| magia blu Morte Liv.5       | (Azulmagia 1, Controlla-livello)             |
| magia blu Poema minuscolo   | (Azulmagia 1, Farfarello, Minimago)          |
| magia blu Pugno goblin      | (Azulmagia 1)                                |
| magia blu Roulette          | •• (Azulmagia 1, Pericolo mortale, Shinryu)  |
| magia blu Rovina            | (Azulmagia 1, Exdeath - Luna)                |
| magia blu Scossa mentale    | •• (Azulmagia 1, Bitania 1, Psicoflagello)   |
| magia blu Senza guardia     | (Azulmagia 1, Drago magico)                  |
| magia blu Trasfusione       | (Drago di mithril, Orbe)                     |
| magia blu Vampiro           | (Achelone, Drago zombie 2)                   |
| magia blu Vampalia Liv.3    | (Controlla-livello, Drago rosso 1, Shinryu)  |
| magia blu Vecchiaia Liv.2   | (Controlla-livello, Drago magico, Shinryu)   |
| magia blu Vento bianco      | (Fiamma bianca, Lepre infernale)             |

•• DESERTO

All'interno della località [CD.aA - Sul ponte] scendete dall'aeronave tramite la passerella sulla sinistra per entrare in una zona desertica. Qui [CD.aB - Deserto] seguite il passaggio obbligato, attraverso le sabbie mobili, e salite le scale scure. Più avanti, la corrente vi trasporterà in acqua e poi dovrete avanzare verso destra, sino a raggiungere la porta d'uscita.

|| I demoni al servizio di Exdeath appaiono davanti agli eroi per minacciarli:  
|| una volta che il loro padrone si sarà impadronito del potere del Nulla,  
|| loro governeranno il mondo.

•• ROVINE

In questa camera [CD.aC - Rovine /A] esaminate la carrucola per salirvi a bordo e raggiungere la sala inferiore. Al suo interno [CD.aD - Rovine /B] uscite dal basso per accedere in una grande stanza. Qui [CD.aE - Rovine /C] andate prima verso sinistra per recuperare un ETERE e poi a destra per raccogliere una VILLETTA. Attraversate il corridoio centrale ed aprite i due scrigni situati ai lati della sala per trovare un ELISIR, ad ovest, ed una MATERIA OSCURA, ad est.

Nella stanza successiva [CD.aE - Rovine /D] scendete tramite le carrucole e seguite il percorso, sino ad arrivare ad un bivio: andate prima a destra per ottenere un ELISIR poi uscite tramite la carrucola di sinistra. In seguito [CD.aG - Rovine /E] procedete lungo il percorso e, giunti alla biforcazione, avanzate verso nord est per raccogliere la SPADA EMORYS dal baule; poi tornate indietro ed uscite da sinistra. Più avanti [CD.aH - Rovine /F] raggiungete la sala superiore tramite la carrucola e qui [CD.aI - Rovine /G] attraversate la porta in basso.

•• PAESE FANTASMA

Vi ritroverete nel Paese fantasma, nel sotterraneo dove c'era una porta che non potevate aprire. Qui [PF.aL - 1S] risalite dalle scale alla vostra sinistra e nella camera superiore [PF.aI - Casa] potrete usare il vaso curativo. Uscite dalla porta a sud per ritrovarvi all'aperto [PF.aA - Piazza principale]: adesso non potrete interagire con i vari abitanti, nè accedere ai negozi o fare altro. Superate il sottopassaggio per accedere nell'edificio a nord e da qui [PF.aE - Passaggio segreto] procedete verso l'alto per entrare nella taverna. Al suo interno [PF.aD - Taverna] attraversate la porta a nord e, dopo essere tornati fuori [PF.aA - Piazza principale] scendete le scale a destra ed uscite dalla località, tramite il sentiero ad est.

•• FORESTA

Nella sezione seguente [CD.aL - Foresta] procedete verso l'alto e, dopo aver superato l'albero, andate a destra per trovare una ZANNA DI DRAGO. Avanzate poi lungo l'altro sentiero, sino a raggiungere un'area molto ampia, che contiene diversi alberi. Aprite lo scrigno sulla sinistra per recuperare un FIOCCO mentre in quello a destra è presente una FERULA MALVAGIA. Procedete verso sud, tenendovi sulla sinistra, per raggiungere il baule dello STOCCO RUNICO, e poi tornate indietro, recandovi nell'angolo in basso a destra. Qui esaminate il tronco cavo per aprire l'uscita: equipaggiate le abilità !Bianca, !Blu, !Invoca e !Nera poi attraversatela per affrontare il boss.

\ \_\_\_\_\_ /  
< CALOFISTERI 1 >  
/ \_\_\_\_\_ \

|      |    |        |              |     |                         |
|------|----|--------|--------------|-----|-------------------------|
| Liv  | >> | 68     | Forza        | 66  | TIPO                    |
| PV   | >> | 18.000 | Magia        | 20  | Bestia magica, Umanoide |
| PM   | >> | 1.000  | Difesa       | 50  |                         |
| ---- | +  | ----   | Difesa Mg    | 30  | ASPETTO                 |
| Esp  | >> | 0      | %Schivata    | 10% | Indovina celeste        |
| Guil | >> | 0      | %Schivata Mg | 10% |                         |
|      |    |        | Agilità      | 45  |                         |

STATUS

ELEMENTI

|         |          |        |          |       |    |    |
|---------|----------|--------|----------|-------|----|----|
| Adagio  | • --     | Pietra | • immune | Acqua | <> | -- |
| Ade     | • immune | Rana   | • immune | Aria  | <> | -- |
| Bozzolo | • --     | Reflex | • --     | Fuoco | <> | -- |
| Cecità  | • --     | Rigene | • --     | Gelo  | <> | -- |

|             |          |           |            |        |    |    |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|----|----|
| Confusione  | • immune | Sentenza  | • --       | Sacro  | <> | -- |
| Egida       | • --     | Sonno     | • immune   | Terra  | <> | -- |
| Fretta      | • --     | Stop      | • immune   | Tuono  | <> | -- |
| Furia       | • immune | Vecchiaia | • --       | Veleno | <> | -- |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • --       |        |    |    |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --       |        |    |    |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |            |        |    |    |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • costante |        |    |    |
| Paralisi    | • immune | Scan      | • --       |        |    |    |
| Piaga       | • --     |           |            |        |    |    |

#### COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Cappello piumato  
10 / 256 • Anello Reflex

#### COSA SI PUÒ OTTENERE

sempre • --  
raro • Corazza adamantina

#### ABILITÀ

##### 1. Bio

solo quando possiede lo Status Reflex, Calofisteri 1 fa rimbalzare su di sè una serie di cellule verdi. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Veleno ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo.

##### 2. Bozzolo

solo quando un personaggio possiede lo Status Reflex, Calofisteri 1 fa rimbalzare su di lui due lame di energia e le scintille verdi. La tecnica dona lo Status Bozzolo, il quale permette al nemico di subire la metà dei danni dagli attacchi magici.

##### 3. Egida

solo quando un personaggio possiede lo Status Reflex, Calofisteri 1 fa rimbalzare su di lui un mirino giallo, seguito da sfere gialle. La tecnica dona lo Status Egida, il quale permette al nemico di subire la metà dei danni dagli attacchi fisici.

##### 4. Energira

solo quando un personaggio possiede lo Status Reflex, Calofisteri 1 fa rimbalzare su di lui grandi scintille verdi e gialle. La tecnica ripristina una moderata quantità di PV del nemico.

##### 5. Esna

solo quando un personaggio possiede lo Status Reflex, Calofisteri 1 fa rimbalzare su di lui diverse colonne di luce blu. La tecnica rimuove al nemico gli status Cecità, Confusione, Mini, Mutismo, Paralisi, Pietra, Rana, Sonno, Vecchiaia e Veleno.

##### 6. Fretta

solo quando un personaggio possiede lo Status Reflex, Calofisteri 1 fa rimbalzare su di lui una serie di sfere arancioni. La tecnica dona lo Status Fretta, il quale dimezza il tempo necessario per caricare la barra del turno del nemico.

##### 7. Parassita

ogni volta che viene colpita dal semplice attacco fisico, Calofisteri 1 reagisce subito, estraendo una serie di sfere arancioni e poi assorbendole. La tecnica sottrae PV ad un personaggio e li dona al nemico.

##### 8. Reflex

Calofisteri 1 genera una serie di lame di energia blu. La tecnica dona lo

Status Reflex, il quale respinge automaticamente alcuni attacchi magici lanciati contro il nemico.

9. Rigene

solo quando un personaggio possiede lo Status Reflex, Calofisteri 1 fa rimbalzare su di lui una serie di scintille rotanti verdi e blu. La tecnica dona lo Status Rigene, il quale restituisce PV al nemico ad intervalli regolari.

10. Stop

Calofisteri 1 genera una serie di sfere rosse. La tecnica infligge lo Status Stop, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

11. Vecchiaia

Calofisteri 1 emette un fumo giallo. La tecnica infligge lo Status Vecchiaia, il quale diminuisce gradualmente i parametri fisici di un personaggio.

12. Veleno

solo quando possiede lo Status Reflex, Calofisteri 1 fa rimbalzare su di sè un fumo viola. La tecnica infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere ad un personaggio 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari.

Calofisteri 1 è un'indovina celeste. Il boss non possiede attacchi pericolosi tuttavia diventerà insidiosa nel caso in cui venga attivato lo Status Reflex, su di lei oppure sul gruppo. Nel primo caso, Calofisteri 1 farà rimbalzare su di sè i propri attacchi magici per causarvi danni; nel secondo invece sfrutterà lo Status Reflex del personaggio per curarsi ed ottenere status positivi.

Per evitare tutto questo, usate subito la magia bianca Antimagia, in modo tale da rimuovere tale status positivo e poi iniziate l'offensiva. Il boss non possiede particolari debolezze: colpitemela con la magia blu Vecchiaia Liv.2 ed infliggetele danni notevoli con le invocazioni Bahamut oppure Leviatano e con la magia nera Vampalia. Al termine dello scontro, oltrepassate l'uscita.

---

•• GROTTA

Una volta qui [CD.aM - Grotta /A] seguite il percorso per uscire dal basso e più avanti [CD.aN - Grotta /B] potrete svolgere nuovamente lo scontro per salvare il Golem, se non lo avete già fatto nella Valle dei draghi del Mondo 2; procedete verso destra, ignorate per ora la caverna, ed entrate nella cascata. Al suo interno [CD.aO - Grotta /C] aprite il baule per ottenere un ANELLO ANGELICO. Tornate indietro [CD.aN - Grotta /B] ed entrate nella caverna ignorata in precedenza. Qui [CD.aP - Grotta /D] salite le scale e recuperate l'ANELLO DI CORALLO dallo scrigno. Andate in direzione est per raggiungere l'uscita ed oltrepassate il Punto di Salvataggio [CD.aQ - Caverna] per tornare nella grande sala iniziale.

Al suo interno [CD.aN - Grotta /B] sullo schermo vedrete l'Omega 1 muoversi di continuo: questo boss è molto potente ma è anche facoltativo perciò, se non volete affrontarlo ora, evitatelo e procedete verso destra. Nel caso in cui abbiate intenzione di sconfiggerlo adesso, preparatevi in questo modo:

- equipaggiate tre personaggi con i comandi !Bianca e !Canto, assicurandovi di possedere la canzone Dolce ballata.
- all'eroe rimanente donate le abilità Due mani, !Magilama e !Raffica, in modo tale che possa usare la tecnica Tuonaga.

---

|             |    |        |              |     |                       |
|-------------|----|--------|--------------|-----|-----------------------|
| Liv         | >> | 119    | Forza        | 115 | TIPO                  |
| PV          | >> | 55.530 | Magia        | 199 | --                    |
| PM          | >> | 60.700 | Difesa       | 190 |                       |
| -----+----- |    |        | Difesa Mg    | 150 | ASPETTO               |
| Esp         | >> | 0      | %Schivata    | 95% | Ragno robotico grigio |
| Guil        | >> | 50.000 | %Schivata Mg | 90% |                       |
|             |    |        | Agilità      | 76  |                       |

STATUS

|             |            |
|-------------|------------|
| Adagio      | • --       |
| Ade         | • immune   |
| Bozzolo     | • costante |
| Cecità      | • immune   |
| Confusione  | • immune   |
| Egida       | • --       |
| Fretta      | • --       |
| Furia       | • immune   |
| Immagine    | • --       |
| Levitazione | • --       |
| Mini        | • immune   |
| Mutismo     | • immune   |
| Paralisi    | • immune   |
| Piaga       | • --       |

ELEMENTI

|           |            |        |    |         |
|-----------|------------|--------|----|---------|
| Pietra    | • immune   | Acqua  | <> | assorbe |
| Rana      | • immune   | Aria   | <> | assorbe |
| Reflex    | • costante | Fuoco  | <> | assorbe |
| Rigene    | • --       | Gelo   | <> | assorbe |
| Sentenza  | • --       | Sacro  | <> | assorbe |
| Sonno     | • immune   | Terra  | <> | assorbe |
| Stop      | • --       | Tuono  | <> | debole  |
| Vecchiaia | • immune   | Veleno | <> | assorbe |
| Veleno    | • immune   |        |    |         |
| Zombie    | • --       |        |    |         |
| ~~~~~     |            |        |    |         |
| Corazza   | • costante |        |    |         |
| Scan      | • immune   |        |    |         |

COSA SI PUÒ RUBARE

--

COSA SI PUÒ OTTENERE

sempre • Simbolo omega  
raro • --

ABILITÀ

1. Accerchiamento

ogni volta che subisce danni, Omega 1 reagisce subito, generando un cerchio giallo. La tecnica infligge lo Status Oblio, il quale rimuove completamente un personaggio dal campo di battaglia.

2. Attacco delta

Omega 1 genera un triangolo di energia che scaglia contro il bersaglio. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un personaggio.

3. Bomba speziata

ogni volta che subisce danni, Omega 1 reagisce subito, producendo una esplosione. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo.

4. Botto

Omega 1 emette un raggio di luce grigia. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Ade oppure lo Status Paralisi.

5. Cannone a onde

Omega 1 accumula energia e scaglia un potente fascio luminoso azzurro. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi, pari alla metà dei loro PV massimi, inoltre infligge lo Status Piaga, che fa perdere costantemente PV a tutti loro con il passare del tempo.

6. Lanciafiamme < Magia Blu >

Omega 1 emette una serie di fiammate. La tecnica causa danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

7. Maelstrom

Omega 1 genera una serie di tornadi grigi. La tecnica infligge a tutti i personaggi lo Status Critico, riducendo i loro PV attuali ad una sola cifra.

8. Pugno missile

ogni volta che subisce danni, Omega 1 reagisce subito, scagliando un missile a forma di pugno. La tecnica causa danni magici pari alla metà dei PV attuali di un personaggio inoltre gli infligge lo Status Confusione, il quale lo obbliga ad attaccare i suoi alleati oppure a curare i nemici.

9. Raggio atomico

Omega 1 scaglia orizzontalmente una serie di fasci luminosi arancioni. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

10. Terremoto

Omega 1 genera un'onda sismica. La tecnica causa danni fisici di Elemento Terra a tutti i personaggi.

11. Vento d'iride

Omega 1 scaglia un piccolo tornado viola, seguito da una sfera rotante. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Cecità e lo Status Mutismo.

Omega 1 è un ragno robotico grigio, con parametri molto alti ed una grande varietà di attacchi, in grado di sconfiggervi nel giro di pochi secondi.

La strategia da eseguire è molto semplice:

- i tre personaggi di supporto dovranno utilizzare di continuo la canzone Dolce ballata, per infliggere temporaneamente lo Status Stop al boss, impedendogli così di attaccare. Nel caso in cui subiate danni, usate uno di questi eroi per ripristinare i PV del gruppo e curare gli status negativi, mentre gli altri due continueranno ad eseguire la Dolce ballata.
- durante il suo primo turno, il personaggio d'attacco attiverà la magilama Tuonaga mentre nei successivi eseguirà il comando !Raffica. Se fatto in modo corretto, sarà possibile eliminare il boss utilizzando al massimo due Raffiche.

Al termine della battaglia riceverete il SIMBOLO OMEGA, come riconoscimento per aver sconfitto questo potente nemico.

---

Uscita da destra e più avanti [CD.aR - Grotta /E] oltrepassate la porta a nord per accedere in una nuova sezione.

•• BIBLIOTECA

In questa camera [CD.aS - Biblioteca] esaminate i due volumi situati negli scaffali per avere informazioni sul Mega vampalia di Bahamut e sui boss Omega 1 e Shinryu. Prima di controllare il libro presente sul tavolo, assicuratevi di equipaggiare l'abilità !Invoca ad almeno due personaggi, poi iniziate lo scontro con il boss.

---

|      |    |        |              |     |                      |
|------|----|--------|--------------|-----|----------------------|
| Liv  | >> | 59     | Forza        | 73  | TIPO                 |
| PV   | >> | 22.200 | Magia        | 50  | Bestia magica        |
| PM   | >> | 1.000  | Difesa       | 23  |                      |
| ---- | +  | ----   | Difesa Mg    | 10  | ASPETTO              |
| Esp  | >> | 0      | %Schivata    | 20% | Bestia cornuta rossa |
| Guil | >> | 0      | %Schivata Mg | 30% |                      |
|      |    |        | Agilità      | 51  |                      |

STATUS

|             |          |
|-------------|----------|
| Adagio      | • --     |
| Ade         | • immune |
| Bozzolo     | • --     |
| Cecità      | • --     |
| Confusione  | • immune |
| Egida       | • --     |
| Fretta      | • --     |
| Furia       | • --     |
| Immagine    | • --     |
| Levitazione | • --     |
| Mini        | • immune |
| Mutismo     | • --     |
| Paralisi    | • immune |
| Piaga       | • --     |

ELEMENTI

|           |            |        |    |        |
|-----------|------------|--------|----|--------|
| Pietra    | • immune   | Acqua  | <> | --     |
| Rana      | • immune   | Aria   | <> | --     |
| Reflex    | • --       | Fuoco  | <> | debole |
| Rigene    | • --       | Gelo   | <> | --     |
| Sentenza  | • --       | Sacro  | <> | --     |
| Sonno     | • immune   | Terra  | <> | --     |
| Stop      | • immune   | Tuono  | <> | --     |
| Vecchiaia | • immune   | Veleno | <> | --     |
| Veleno    | • immune   |        |    |        |
| Zombie    | • --       |        |    |        |
| ~~~~~     |            |        |    |        |
| Corazza   | • costante |        |    |        |
| Scan      | • --       |        |    |        |

COSA SI PUÒ RUBARE

unico • Cenere

COSA SI PUÒ OTTENERE

sempre • Cenere  
 raro • --

ABILITÀ

1. Caos

Apanda 1 genera quattro piccoli chocobo volanti rosa. La tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga un personaggio ad attaccare i suoi alleati oppure a curare i nemici.

2. Discordanza

Apanda 1 scaglia una serie di onde di energia gialle. La tecnica dimezza il Livello di un personaggio: ciò causa l'aumento della quantità di danni subita e la rispettiva diminuzione della quantità di danni inflitta.

3. Egida

ogni volta che viene colpito da un attacco fisico, Apanda 1 può reagire subito, circondandosi con un mirino giallo, seguito da sfere gialle. La tecnica dona lo Status Egida, il quale permette al nemico di subire la metà dei danni dagli attacchi fisici.

4. Martello magico < Magia Blu >

Apanda 1 colpisce con un martello. La tecnica dimezza i PM attuali di un personaggio.

5. Medicamento

mentre mostra le spalle al gruppo, Apanda 1 genera una serie di croci rosse. La tecnica rimuove gli status Cecità, Confusione, Furia, Mini, Mutismo, Paralisi, Pietra, Rana, Sonno, Vecchiaia e Veleno al nemico.

#### 6. Parassita

ogni volta che viene colpito da un qualsiasi attacco, Apanda 1 può reagire subito, estraendo una serie di sfere arancioni e poi assorbendole.

La tecnica sottrae PV ad un personaggio e li dona al nemico.

#### 7. Ragnatela

Apanda 1 genera una serie di ragnatele. La tecnica infligge lo Status Adagio, il quale raddoppia il tempo necessario per caricare la barra del turno di un personaggio.

#### 8. Rana

ogni volta che viene colpito da un attacco magico, Apanda 1 può reagire subito, emettendo un fumo verde. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale può disattivare alcuni comandi del personaggio inoltre il suo parametro Attacco scende a 3 unità mentre la Difesa, la Difesa magica e la possibilità di schivare totalmente un attacco fisico vengono azzerate.

#### 9. Sfregio eolico

Apanda 1 scaglia un grande tornado di lame bianche. La tecnica causa moderati danni fisici di Elemento Aria a tutti i personaggi.

#### .. Attacco fisico

Apanda 1 causa danni fisici ad un personaggio.

#### .. Paura

ogni volta che viene colpito dall'invocazione Ifrit, Apanda 1 smette di attaccare e volge le spalle al gruppo.

Apanda 1 è una grossa bestia cornuta rossa. Il boss possiede alcune tecniche insidiose, in risposta ai vostri assalti, tuttavia teme molto l'invocazione Ifrit: ogni volta che la userete contro di lui, Apanda 1 smetterà di colpirvi, si volterà verso sinistra ed eseguirà sempre la tecnica Medicamento per rimuovere i suoi eventuali status negativi.

Per questo motivo, lasciate che due personaggi utilizzino costantemente tale invocazione contro Apanda 1, mentre gli altri due lo colpiranno con le tecniche più potenti a vostra disposizione, come la magia nera Fuocoga, per sfruttare la debolezza elementale del boss, e le invocazioni Bahamut e Leviatano. Alla fine della battaglia riceverete la CENERE.

---

Dopo aver sconfitto Apanda 1, oltrepassate di nuovo l'ingresso per accedere in una nuova sala. Qui [CD.aT - Torre] sono presenti diversi passaggi nascosti perciò inserite un Ladro nel gruppo per visualizzare chiaramente il percorso obbligato. Procedete verso sinistra, sino a raggiungere l'uscita.

#### •• CASTELLO

Una volta in questa sezione [CD.aU - Castello oblio /A] esaminate il portone per accedere nell'edificio. Qui [CD.aV - Castello oblio /B] troverete un gran numero di porte: uscite da quella inferiore, lungo il corridoio occidentale. Tornati così all'esterno [CD.aU - Castello oblio /A] recatevi nella torre a sud ovest dove [CD.bB - Castello oblio /E] potrete recuperare il MAGLIO DI THOR. Rientrate nella sala centrale [CD.aV - Castello oblio /B] ed uscite dalla porta inferiore, nel corridoio di destra. In seguito, dalla zona esterna [CD.aU - Castello oblio /A] entrate nella torre a sud est [CD.bC - Castello oblio /F] per trovare i SANDALI D'ERMETE.

Tornate di nuovo nella camera con molte porte [CD.aV - Castello oblio /B] ed



uscite dalle scale situate più a nord. Arriverete così nelle prigioni [CD.bD - Castello oblio /G] dove potrete aprire alcune celle, le quali però contengono solo nemici. Liberare prima i maghi e preparatevi ad affrontare gli Alte Roite: essi non sono molto pericolosi e, una volta sconfitti, si trasformeranno negli Aavis jura. I serpenti volanti possiedono diverse tecniche insidiose ma sono privi dello Status Corazza: infliggete loro lo Status Critico con la magia blu Artiglio letale e poi eliminateli con l'attacco fisico.

Dopo aver sconfitto tutti i maghi verdi, potrete recuperare le PANTOFOLE ROSSE, dal baule in alto, e l'ABITO IRIDESCENTE, dallo scrigno in basso. In seguito recatevi nella cella più a sud ovest e, prima di aprirla, equipaggiate i comandi !Bianca, !Blu, !Invoca, !Magilama e !Ruba. Rispondete 'Si' alla domanda e preparatevi allo scontro con un boss.

```

      \ _____ /
      <  AZULMAGIA 1  >
      / _____ \

```

```

Liv  >>  57          Forza          65          TIPO
PV   >>  27.900      Magia           50          --
PM   >>  50.000      Difesa          30
-----+-----      Difesa Mg       70          ASPETTO
Esp  >>  0           %Schivata       10%         Mago regale rosso
Guil >>  0           %Schivata Mg    33%
                               Agilità        45

```

| STATUS      |          | ELEMENTI  |            |
|-------------|----------|-----------|------------|
| Adagio      | • immune | Pietra    | • immune   |
| Ade         | • immune | Rana      | • immune   |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --       |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • --       |
| Confusione  | • immune | Sentenza  | • --       |
| Egida       | • --     | Sonno     | • immune   |
| Fretta      | • --     | Stop      | • immune   |
| Furia       | • immune | Vecchiaia | • immune   |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • immune   |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --       |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |            |
| Mutismo     | • immune | Corazza   | • costante |
| Paralisi    | • immune | Scan      | • --       |
| Piaga       | • --     |           |            |

| COSA SI PUÒ RUBARE         | COSA SI PUÒ OTTENERE  |
|----------------------------|-----------------------|
| 246 / 256 • Elisir         | sempre • --           |
| 10 / 256 • Guanti titanici | raro • Cappuccio nero |

#### ABILITÀ +- TECNICHE STANDARD

1. ??? < Magia Blu >

Azulmagia 1 causa ad un personaggio danni magici non elementali pari alla differenza tra i PV massimi ed i PV attuali del nemico: meno PV attuali Azulmagia 1 possiede, più aumenta la quantità di danni subita. Stranamente, quando il nemico esegue questa tecnica, non appare il rispettivo nome sullo schermo.

2. Aerora < Magia Blu >

Azulmagia 1 scaglia un piccolo tornado, seguito da una sfera rotante. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Aria ad un personaggio.

3. Antimaga Liv.4 < Magia Blu >  
Azulmagia 1 scaglia una grande sfera oscura che contiene fulmini.  
La tecnica causa danni magici pari ai 7/8 dei PV attuali di tutti i personaggi, ma solo se quest'ultimi possiedono un Livello multiplo di 4.
4. Artiglio letale < Magia Blu >  
Azulmagia 1 genera una spirale grigia. La tecnica infligge lo Status Critico e lo Status Paralisi ad un personaggio.
5. Difesa totale < Magia Blu >  
Azulmagia 1 genera due lame di energia e scintille gialle. La tecnica dona al nemico gli status Bozzolo, Egida e Levitazione.
6. Favilla oscura < Magia Blu >  
Azulmagia 1 genera una serie di lame di energia nere. La tecnica dimezza il Livello di un personaggio: ciò causa l'aumento della quantità di danni subita e la rispettiva diminuzione della quantità di danni inflitta.
7. Flash < Magia Blu >  
Azulmagia 1 fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti.  
La tecnica infligge lo Status Cecità, il quale aumenta le probabilità che i successivi attacchi fisici di tutti i personaggi manchino il bersaglio.
8. Fuori tempo < Magia Blu >  
Azulmagia 1 genera un orologio che ruota molto rapidamente. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Sonno e lo Status Vecchiaia.
9. Lanciafiamme < Magia Blu >  
Azulmagia 1 emette una serie di fiammate. La tecnica causa danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.
10. Missile < Magia Blu >  
Azulmagia 1 scaglia un missile. La tecnica causa danni magici pari ai 3/4 dei PV attuali di un personaggio.
11. Morte Liv.5 < Magia Blu >  
Azulmagia 1 genera un grosso teschio umano. La tecnica infligge lo Status Ade, il quale elimina un personaggio istantaneamente, ma solo se questi possiede un Livello multiplo di 5.
12. Poema minuscolo < Magia Blu >  
Azulmagia 1 emette una serie di note musicali gialle. La tecnica infligge lo Status Mini, il quale riduce a 3 unità il parametro Attacco di un personaggio mentre la sua Difesa viene azzerata.
13. Rana  
solo quando ha subito lo Status Rana, Azulmagia 1 si circonda da un fumo verde. La tecnica rimuove lo Status Rana, riportando il nemico al suo aspetto originale.
14. Roulette < Magia Blu >  
Azulmagia 1 fa comparire un cursore che scorrerà rapidamente e di continuo tutti i partecipanti allo scontro, tra mostri e personaggi. Una volta fermatosi, esso infliggerà al bersaglio indicato lo Status Ade, eliminandolo all'istante.
15. Rovina < Magia Blu >  
Azulmagia 1 genera quattro fiammelle viola e dal bersaglio emerge uno spirito armato di falce. La tecnica infligge lo Status Sentenza, in grado di provocare con il passare del tempo lo Status Ade ad un personaggio.

16. Scossa mentale < Magia Blu >  
Azulmagia 1 fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti.  
La tecnica causa danni magici non elementali ad un personaggio inoltre gli infligge lo Status Paralisi e lo Status Piaga.
17. Senza guardia < Magia Blu >  
Azulmagia 1 genera una serie di lame di energia viola. La tecnica dimezza il valore dei parametri Difesa e Difesa magica di un personaggio.
18. Vecchiaia Liv.2 < Magia Blu >  
Azulmagia 1 emette un fumo giallo. La tecnica infligge lo Status Vecchiaia, il quale diminuisce gradualmente i parametri fisici di un personaggio, ma solo se quest'ultimo possiede un Livello multiplo di 2.
19. Vento bianco  
Azulmagia 1 genera cinque piccoli tornadi. La tecnica ripristina al nemico ed ai suoi alleati una quantità di PV pari ai PV attuali di Azulmagia 1.

.. Apprendimento

nel caso in cui Azulmagia 1 venga colpito da determinate Magie Blu, il nemico le imparerà e potrà usarle nei suoi successivi tre o quattro turni; al termine di questo periodo di tempo, Azulmagia 1 smetterà di eseguirle e riprenderà ad usare le altre sue tecniche. Le Magie Blu che il nemico può apprendere dai personaggi sono:

- 1.000 aghi
- Martello magico
- Aeroga
- Vampalia Liv.3
- Autodistruzione
- Vampiro
- Idrorespiro

ABILITÀ +- DOPO CHE IL NEMICO HA APPRESO UNA MAGIA BLU

20. 1.000 aghi  
Azulmagia 1 scaglia una raffica di aculei. La tecnica causa 1.000 PV di danno fisico ad un personaggio.
21. Aero  
solo dopo che ha imparato la magia blu Aero, Azulmagia 1 può generare cinque piccoli tornadi. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Aria ad un nemico.
22. Aeroga  
Azulmagia 1 scaglia tre colonne di scintille oscillanti. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Aria ad un personaggio.
23. Autodistruzione  
Azulmagia 1 produce un'esplosione. La tecnica causa ad un personaggio danni fisici non elementali pari alla quantità di PV attuali del nemico, il quale perde la vita.
24. Coro dello stagno < Magia Blu >  
solo dopo che ha imparato la magia blu Idrorespiro, Azulmagia 1 può generare una serie di note musicali verdi. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale riduce a 3 unità il parametro Attacco di un personaggio mentre la Difesa, la Difesa magica e la possibilità di schivare totalmente un attacco fisico vengono azzerate.
25. Idrorespiro  
Azulmagia 1 genera una serie di bolle di sapone. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi.

26. Martello magico  
Azulmagia 1 colpisce con un martello. La tecnica dimezza i PM attuali di un personaggio.
27. Pugno goblin < Magia Blu >  
solo dopo che ha imparato la magia blu Vampalia Liv.3 , Azulmagia 1 può attaccare un bersaglio. La tecnica causa danni fisici non elementali ad un personaggio inoltre, se il Livello del bersaglio colpito è lo stesso di quello di Azulmagia 1, i danni inflitti sono otto volte maggiori.
28. Vampalia Liv.3  
Azulmagia 1 colpisce il bersaglio con una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali ad un personaggio, ma solo se quest'ultimo possiede un Livello multiplo di 3.
29. Vampiro  
il bersaglio viene colpito da una serie di sfere arancioni che poi vengono assorbite da Azulmagia 1. La tecnica sottrae ad un personaggio una quantità di PV pari alla differenza tra i PV massimi ed i PV attuali del nemico e li dona a quest'ultimo: meno PV possiede Azulmagia 1, maggiore è la quantità persa dal personaggio.

Azulmagia 1 è un grande mago regale. Il boss attacca esclusivamente con le Magie Blu perciò, se non le possedete già, durante questo scontro potrete apprendere un gran numero di tecniche.

La caratteristica di Azulmagia 1 è quella di poter imparare le Magie Blu che non conosce: colpendolo con una di esse, ad eccezione del Flauto lunare, il boss la imparerà e potrà usarla nei suoi successivi tre o quattro turni; al termine di questo periodo di tempo, Azulmagia 1 smetterà di eseguirle e riprenderà ad usare le sue tecniche di base. Le Magie Blu che il boss può apprendere dai personaggi sono: 1.000 aghi, Aeroga, Autodistruzione, Idrorespiro, Martello magico, Vampalia Liv.3 e Vampiro.

Esistono due strategie per sconfiggere Azulmagia 1: quella più semplice consiste nel fargli apprendere la magia blu Autodistruzione. Una volta fatto, il boss la eseguirà e si eliminerà da solo. Nel secondo caso, usate su di voi la magia blu Difesa totale e la magia blu Senza guardia contro Azulmagia 1. Per quanto riguarda la fase offensiva, attaccate con le invocazioni Bahamut e Leviatano e con la magilama Bio. Se possibile, rubate al boss i Guanti titanici perchè si potranno ottenere solamente in questo scontro.

Dopo aver sconfitto il boss, al suo posto comparirà un Punto di Salvataggio. Adesso, equipaggiate i comandi !Invoca, !Nera e !Tempo, donate al gruppo lo Status Levitazione, aprite la cella situata più a nord est e verrete subito attaccati da un altro boss.

```

      _____/
      <  CATASTROFE 1  >
      /_____\
  
```

|      |    |        |              |     |            |
|------|----|--------|--------------|-----|------------|
| Liv  | >> | 71     | Forza        | 67  | TIPO       |
| PV   | >> | 19.997 | Magia        | 20  | --         |
| PM   | >> | 19.997 | Difesa       | 40  |            |
| ---- | +  | ----   | Difesa Mg    | 20  | ASPETTO    |
| Esp  | >> | 0      | %Schivata    | 15% | Bulbo nero |
| Guil | >> | 0      | %Schivata Mg | 33% |            |

| STATUS      |          |           |            | ELEMENTI |            |
|-------------|----------|-----------|------------|----------|------------|
| Adagio      | • --     | Pietra    | • immune   | Acqua    | <> --      |
| Ade         | • immune | Rana      | • immune   | Aria     | <> --      |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --       | Fuoco    | <> --      |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • --       | Gelo     | <> --      |
| Confusione  | • immune | Sentenza  | • --       | Sacro    | <> --      |
| Egida       | • --     | Sonno     | • immune   | Terra    | <> assorbe |
| Fretta      | • --     | Stop      | • immune   | Tuono    | <> --      |
| Furia       | • immune | Vecchiaia | • --       | Veleno   | <> --      |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • immune   |          |            |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --       |          |            |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |            |          |            |
| Mutismo     | • immune | Corazza   | • costante |          |            |
| Paralisi    | • --     | Scan      | • --       |          |            |
| Piaga       | • --     |           |            |          |            |

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Elisir  
 10 / 256 • Villetta

COSA SI PUÒ OTTENERE

sempre • Ago dorato  
 raro • --

ABILITÀ

1. Attacco critico

Catastrofe 1 causa danni fisici doppi ad un personaggio.

2. Occhio maligno

Catastrofe 1 genera una serie di rocce. La tecnica infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un personaggio.

3. Scuotiterra

Catastrofe 1 genera un'ondata sismica. La tecnica causa notevoli danni fisici di Elemento Terra a tutti i personaggi.

4. Ultra-gravità

se uno o più personaggi possiedono lo Status Levitazione, Catastrofe 1 genera campi di forza azzurri. La tecnica rimuove a tutti i personaggi lo Status Levitazione.

.. Attacco fisico

Catastrofe 1 causa danni fisici ad un personaggio.

Catastrofe 1 è un grosso bulbo nero. Il boss è piuttosto aggressivo ma si può sconfiggere facilmente. Ogni volta che un personaggio possiederà lo Status Levitazione, Catastrofe 1 interromperà i suoi attacchi e nel turno successivo userà sempre la tecnica Ultra-gravità per rimuovere questo status positivo.

All'inizio della battaglia, donate a tutto il gruppo lo Status Levitazione ed invocate subito Carbuncle, per avere anche lo Status Reflex. In questo modo, il boss eseguirà la tecnica Ultra-gravità ma essa rimbalzerà su di voi e, al turno successivo, Catastrofe 1 non attaccherà bensì la userà di nuovo, lasciandovi così liberi di attaccarlo. Per questo motivo, siate rapidi ad invocare Carbuncle, non appena lo Status Reflex si esaurisce, mentre per quanto riguarda la fase offensiva, usate le invocazioni Bahamut e Leviatano e la magia nera Vampalia.

Tornate nella cella dove si trovava Catastrofe e la ragazza imprigionata vi ringrazierà con un bacio, per poi andare via. Salite le scale a nord ovest e più avanti [CD.bA - Castello oblio /D] continuate lungo la gradinata seguente. Arriverete così in una nicchia del cortile [CD.aU - Castello oblio /A] da dove dovrete proseguire verso destra. All'interno della camera successiva [CD.bE - Castello oblio /H] salite le scale per raggiungere l'area centrale del cortile. Qui [CD.aU - Castello oblio /A] potrete incontrare di nuovo Ramuh 1, nel caso in cui non l'abbiate sconfitto nel Mondo 1.

Procedete in direzione ovest, scendete le scale ed in seguito [CD.bF - Castello oblio /I] uscite dal passaggio in basso a destra e, tornati fuori [CD.aU - Castello oblio /A] andate verso est. All'interno della piccola camera [CD.aZ - Castello oblio /C] continuate la discesa: arriverete così in una cella delle prigioni [CD.bD - Castello oblio /G] dove potrete recuperare un MANGIAUOMINI dal baule.

Tornate nella zona centrale del cortile e da qui [CD.aU - Castello oblio /A] entrate nel grande edificio. Al suo interno [CD.bG - Castello oblio /L] fate indossare a tutti i personaggi il cappello Fiocco oppure l'accessorio Guanti di Genji, per proteggervi dallo Status Rana, ed equipaggiate i comandi !Bianca, !Blu, !Invoca, !Nera e !Recupera. Provando ad uscire dalla porta situata a nord ovest, sarete respinti da una forza invisibile; fatelo di nuovo e nella sala arriverà la ragazza che avevate liberato in precedenza: ella in realtà è uno dei demoni di Exdeath.

```

      _____ /
      <  ALICARNASSO 1  >
      /_____ \
  
```

```

Liv  >>  97          Forza          65          TIPO
PV   >>  33.333      Magia           250         --
PM   >>  5.000      Difesa           10
-----+-----      Difesa Mg        20          ASPETTO
Esp  >>  0          %Schivata        0%          Cavaliere in abito viola
Guil >>  0          %Schivata Mg     66%
                          Agilità          40
  
```

| STATUS      |          | ELEMENTI  |            |              |
|-------------|----------|-----------|------------|--------------|
| Adagio      | • --     | Pietra    | • immune   | Acqua <> --  |
| Ade         | • immune | Rana      | • immune   | Aria <> --   |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --       | Fuoco <> --  |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • --       | Gelo <> --   |
| Confusione  | • immune | Sentenza  | • --       | Sacro <> --  |
| Egida       | • --     | Sonno     | • immune   | Terra <> --  |
| Fretta      | • --     | Stop      | • immune   | Tuono <> --  |
| Furia       | • immune | Vecchiaia | • --       | Veleno <> -- |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • immune   |              |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --       |              |
| Mini        | • --     | ~~~~~     |            |              |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • costante |              |
| Paralisi    | • immune | Scan      | • --       |              |
| Piaga       | • --     |           |            |              |

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Verga della Luce  
 10 / 256 • Scudo Egida

COSA SI PUÒ OTTENERE

sempre • --  
 raro • Mantello elfico

ABILITÀ

1. Antimagia

Alicarnasso 1 genera quattro fulmini affiancati. La tecnica rimuove gli status Adagio, Bozzolo, Egida, Fretta, Furia, Immagine, Levitazione, Reflex, Rigene e Stop ad un personaggio.

2. Attacco critico

Alicarnasso 1 causa danni fisici doppi ad un personaggio.

3. Bozzolo

Alicarnasso 1 emette due lame di energia e da scintille verdi. La tecnica dona lo Status Bozzolo, il quale permette al nemico di subire la metà dei danni dagli attacchi magici.

4. Cracra

Alicarnasso 1 genera una serie di scintille verdi. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale riduce a 3 unità il parametro Attacco di tutti i personaggi mentre la Difesa, la Difesa magica e la possibilità di schivare totalmente un attacco fisico vengono azzerate.

5. Fretta

Alicarnasso 1 viene circondato da una serie di sfere arancioni. La tecnica dona lo Status Fretta, il quale dimezza il tempo necessario per caricare la barra del turno del nemico.

6. Polarità inversa

Alicarnasso 1 genera una serie di bande di energia gialla. La tecnica sposta in prima fila un personaggio situato nelle retrovie e viceversa.

7. Raccolta potere!

ogni volta che viene colpito da un'Invocazione, Alicarnasso 1 reagisce subito, causando notevoli danni fisici ad un personaggio.

8. Sancta

Alicarnasso 1 scaglia una serie di sfere bianche. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Sacro ad un personaggio.

.. Attacco fisico

Alicarnasso 1 causa danni fisici ad un personaggio.

Alicarnasso 1 è un cavaliere in abito viola. Il boss non è molto pericoloso, se affrontato con la giusta strategia. All'inizio della battaglia sarete colpiti dalla tecnica Cracra, che vi infliggerà lo Status Rana: curatevi subito con il comando !Recupera poi usate la magia blu Difesa totale e le invocazioni Carbuncle e Golem per proteggervi.

Una volta fatto, l'unica tecnica pericolosa di Alicarnasso 1 sarà la magia bianca Sancta, la quale però rimbalzerà su di voi, colpendo il boss. Per ferire il nemico, usate la magia blu Aeroga, la magia bianca Sancta e la magia nera Vampalia. Evitate di attaccare Alicarnasso 1 con le Invocazioni poichè il boss contrattaccherà subito, causandovi notevoli danni fisici.

---

Dopo aver sconfitto il nemico, uscite dalla porta a nord ovest. Nella camera seguente [CD.bI - Castello oblio /N] salite le scale per arrivare in cima al cortile. Qui [CD.aU - Castello oblio /A] equipaggiate i comandi !Bianca, !Blu ed !Invoca poi andate verso l'alto per affrontare l'ultimo boss di questa sezione.

---

|      |    |        |              |     |                    |
|------|----|--------|--------------|-----|--------------------|
| Liv  | >> | 39     | Forza        | 90  | TIPO               |
| PV   | >> | 50.000 | Magia        | 7   | Bestia magica      |
| PM   | >> | 10.000 | Difesa       | 30  |                    |
| ---- | +  | ----   | Difesa Mg    | 16  | ASPETTO            |
| Esp  | >> | 0      | %Schivata    | 0%  | Centauro demoniaco |
| Guil | >> | 0      | %Schivata Mg | 10% | marrone            |
|      |    |        | Agilità      | 35  |                    |

STATUS

- Adagio • --
- Ade • immune
- Bozzolo • --
- Cecità • --
- Confusione • immune
- Egida • --
- Fretta • --
- Furia • immune
- Immagine • --
- Levitazione • --
- Mini • immune
- Mutismo • --
- Paralisi • immune
- Piaga • --

ELEMENTI

|           |            |        |    |        |
|-----------|------------|--------|----|--------|
| Pietra    | • immune   | Acqua  | <> | debole |
| Rana      | • immune   | Aria   | <> | --     |
| Reflex    | • --       | Fuoco  | <> | --     |
| Rigene    | • --       | Gelo   | <> | --     |
| Sentenza  | • --       | Sacro  | <> | debole |
| Sonno     | • immune   | Terra  | <> | --     |
| Stop      | • immune   | Tuono  | <> | --     |
| Vecchiaia | • immune   | Veleno | <> | --     |
| Veleno    | • immune   |        |    |        |
| Zombie    | • --       |        |    |        |
| ~~~~~     |            |        |    |        |
| Corazza   | • costante |        |    |        |
| Scan      | • --       |        |    |        |

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Coda di fenice  
 10 / 256 • Scudo focum

COSA SI PUÒ OTTENERE

sempre • --  
 raro • Campanellina

ABILITÀ

1. Maremoto

ogni volta che subisce un attacco che non sia di tipo magico, il Bitania 1 può reagire subito, scagliando una serie di ondate. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Acqua a tutti i personaggi.

2. Mega vampalia

ogni volta che subisce un attacco di tipo magico, il Bitania 1 può reagire subito, generando una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.

3. Raggio atomico

il Bitania 1 scaglia orizzontalmente una serie di fasci luminosi arancioni. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

4. Scossa mentale < Magia Blu >

il Bitania 1 fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi inoltre infligge loro lo Status Paralisi e lo Status Piaga.

5. Sfregio eolico

il Bitania 1 scaglia un grande tornado di lame bianche. La tecnica causa moderati danni fisici di Elemento Aria a tutti i personaggi.

6. Tormenta



il Bitania 1 scaglia una serie di scintille azzurre. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

il Bitania 1 causa danni fisici ad un personaggio.

.. Cambio modalità

dopo aver usato per due volte consecutive lo Sfregio eolico, appare il messaggio 'Carica per Giga vampalia!': ciò indica che il nemico presente ora sullo schermo è il Bitania 2.

---

\                    /  
<    BITANIA 2    >  
/                    \

---

|             |    |        |              |    |                    |
|-------------|----|--------|--------------|----|--------------------|
| Liv         | >> | 30     | Forza        | 90 | TIPO               |
| PV          | >> | 50.000 | Magia        | 72 | Bestia magica      |
| PM          | >> | 10.000 | Difesa       | 0  |                    |
| -----+----- |    |        | Difesa Mg    | 0  | ASPETTO            |
| Esp         | >> | 0      | %Schivata    | 0% | Centauro demoniaco |
| Guil        | >> | 0      | %Schivata Mg | 0% | marrone            |
|             |    |        | Agilità      | 81 |                    |

STATUS

Adagio        • --  
Ade            • --  
Bozzolo       • --  
Cecità        • --  
Confusione   • immune  
Egida         • --  
Fretta        • --  
Furia         • immune  
Immagine     • --  
Levitazione   • --  
Mini          • immune  
Mutismo       • --  
Paralisi      • immune  
Piaga         • --

ELEMENTI

Acqua <> debole  
Aria <> --  
Fuoco <> --  
Gelo <> --  
Sacro <> debole  
Terra <> --  
Tuono <> --  
Veleno <> --

~~~~~

Corazza • --
Scan • --

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Ascia titanica
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

sempre • --
raro • Murasame

ABILITÀ

1. Giga vampalia

il Bitania 2 genera una serie di piccole esplosioni oscure. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.

.. Cambio modalità

dopo aver usato il Giga vampalia, il nemico presente sullo schermo diventa il Bitania 1.

Il Bitania è un grosso centauro marrone. Il boss è formato da due nemici: essi sono identici di aspetto ma possiedono parametri ed attacchi diversi. Il mostro che compare all'inizio della battaglia è il Bitania 1 e contro di lui occupatevi solo della fase difensiva: usate la magia blu Difesa totale ed invocate il Golem. Non attaccate il centauro bensì ripristinate i vostri PV e

rimuovete gli status negativi.

Non appena appare il messaggio 'Carica per Giga vampalia!', vuol dire che sullo schermo ora è presente il Bitania 2: questo nemico non possiede lo Status Corazza, è vulnerabile allo Status Ade e per eliminarlo all'istante potete invocare Odino. Al termine dello scontro comparirà la scalinata che vi porterà nella sezione finale della Crepa interdimensionale.

•• ULTIMO PIANO

All'interno di questa zona conclusiva, vi sposterete tra le varie stanze usando i teletrasporti, indicati da simboli mistici azzurri, situati sul pavimento; i nemici presenti in questa sezione non rilasciano Punti Esperienza ma fanno guadagnare un gran numero di PAB.

Nella prima camera [CD.bL - Ultimo piano /A] scendete le scale ed andate verso destra per trovare uno SHURIKEN DI FUUMA. In seguito procedete in direzione ovest, muovendovi in senso antiorario, sino a raggiungere il teletrasporto d'uscita. Su di esso incontrerete Gilgamesh, solo nel caso in cui l'abbiate affrontato durante la seconda visita al Castello Exdeath, nel Mondo 2. Prima di iniziare lo scontro, equipaggiate il comando !Ruba oppure !Scippo.

```
      \          /
     <  GILGAMESH FURIOSO 2  >
      /          \
```

| | | | | | |
|------|----|--------|--------------|-----|--------------------------|
| Liv | >> | 59 | Forza | 109 | TIPO |
| PV | >> | 37.000 | Magia | 0 | Umanoide |
| PM | >> | 0 | Difesa | 0 | |
| ---- | + | ---- | Difesa Mg | 35 | ASPETTO |
| Esp | >> | 0 | %Schivata | 5% | Cavaliere antico furioso |
| Guil | >> | 15 | %Schivata Mg | 0% | grigio |
| | | | Agilità | 47 | |

| STATUS | | ELEMENTI | |
|-------------|----------|-----------|------------|
| Adagio | • -- | Pietra | • immune |
| Ade | • immune | Rana | • immune |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- |
| Cecità | • immune | Rigene | • -- |
| Confusione | • immune | Sentenza | • -- |
| Egida | • -- | Sonno | • immune |
| Fretta | • -- | Stop | • immune |
| Furia | • immune | Vecchiaia | • immune |
| Immagine | • immune | Veleno | • immune |
| Levitazione | • immune | Zombie | • immune |
| Mini | • immune | ~~~~~ | |
| Mutismo | • immune | Corazza | • costante |
| Paralisi | • immune | Scan | • immune |
| Piaga | • -- | | |

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Scudo di Genji
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

sempre • --
raro • Arco magico

ABILITÀ

.. Attacco fisico

Gilgamesh Furioso 2 causa danni fisici ad un personaggio.

Gilgamesh è uno dei servitori di Exdeath ed in questo scontro appare subito con l'aspetto di un guerriero con otto braccia; il boss può causarvi danni solo tramite il semplice attacco fisico. Rubate subito lo Scudo di Genji poi colpite il nemico con le tecniche più potenti a disposizione. Dopo che i suoi PV attuali saranno inferiori a 30.000 unità, inizierà un breve filmato.

|| Gilgamesh detesta la Crepa interdimensionale perchè è piena di mostri e
 || chiede ai personaggi dove sia l'uscita. Una volta che tutto sarà finito,
 || il guerriero vorrebbe unirsi al gruppo degli eroi.

Al termine della sequenza, Gilgamesh si allontanerà dal teletrasporto, consentendovi così di utilizzarlo.

Nella camera seguente [CD.bM - Ultimo piano /B] procedete lungo il percorso e, giunti al primo bivio, andate prima a destra per raccogliere uno SHURIKEN DI FUUMA. Riprendete il cammino e, nei pressi dell'uscita, scendete le scale per trovare un ELISIR. All'interno della sala successiva [CD.bN - Ultimo piano /C] muovetevi in senso orario e poi scendete le scale accanto. Nel baule è presente Shinryu, un potente boss che, come Omega 1, è facoltativo e potrete anche affrontarlo successivamente. Per sconfiggerlo facilmente sono necessari:

- 4 Anelli di corallo
- la magia bianca Furia
- l'abilità !Mescola, assieme ad un Collirio ed una Zanna di drago
- l'invocazione Golem

```

      \ _____ /
      <  SHINRYU  >
      / _____ \
  
```

| | | | | | |
|-------|----|--------|--------------|-----|-------------------------|
| Liv | >> | 97 | Forza | 175 | TIPO |
| PV | >> | 55.500 | Magia | 128 | Drago |
| PM | >> | 51.000 | Difesa | 60 | |
| ----- | | | Difesa Mg | 60 | ASPETTO |
| Esp | >> | 0 | %Schivata | 20% | Drago demoniaco marrone |
| Guil | >> | 0 | %Schivata Mg | 95% | |
| | | | Agilità | 87 | |

| STATUS | | ELEMENTI | |
|-------------|----------|-----------|------------|
| Adagio | • -- | Pietra | • immune |
| Ade | • immune | Rana | • immune |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- |
| Confusione | • immune | Sentenza | • -- |
| Egida | • -- | Sonno | • immune |
| Fretta | • -- | Stop | • immune |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • immune |
| Immagine | • -- | Veleno | • immune |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- |
| Mini | • immune | ~~~~~ | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • costante |
| Paralisi | • immune | Scan | • immune |
| Piaga | • -- | | |

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Zanna di drago
 10 / 256 • Baffo di drago

COSA SI PUÒ OTTENERE

sempre • Sigillo del drago
 raro • --

ABILITÀ

1. Difesa totale < Magia Blu >
Shinryu genera due lame di energia e scintille gialle. La tecnica dona al nemico gli status Bozzolo, Egida e Levitazione.
2. Fulmine
Shinryu richiama un fulmine dal cielo. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Tuono pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.
3. Maelstrom
Shinryu genera una serie di tornadi grigi. La tecnica infligge a tutti i personaggi lo Status Critico, riducendo i loro PV attuali ad una sola cifra.
4. Maremoto
Shinryu scaglia una serie di ondate. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Acqua a tutti i personaggi.
5. Occhio maligno
Shinryu genera una serie di rocce. La tecnica infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un personaggio.
6. Raggio atomico
Shinryu scaglia orizzontalmente una serie di fasci luminosi arancioni. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.
7. Roulette < Magia Blu >
Shinryu fa comparire un cursore che scorrerà rapidamente e di continuo tutti i partecipanti allo scontro, tra mostri e personaggi. Una volta fermatosi, esso infliggerà al bersaglio indicato lo Status Ade, eliminandolo all'istante.
8. Soffio tossico
Shinryu genera una serie di esplosioni viola. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Veleno a tutti i personaggi inoltre infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere 1/16 dei loro PV massimi ad intervalli regolari.
9. Soffio zombie
ogni volta che viene colpito da un attacco magico, Shinryu reagisce subito, emettendo una serie di fumi viola. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi inoltre infligge lo Status Zombie, il quale azzerava i loro PV e li costringe ad attaccare in automatico i propri alleati, utilizzando il semplice attacco fisico. Lo status negativo tuttavia si attiverà solamente nel caso in cui i danni magici subiti azzerino i PV attuali del bersaglio.
10. Tormenta
Shinryu scaglia una serie di scintille azzurre. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo a tutti i personaggi.
11. Vampalia Liv.3 < Magia Blu >
Shinryu colpisce il bersaglio con una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali ad un personaggio, ma solo se quest'ultimo possiede un Livello multiplo di 3.
12. Vecchiaia Liv.2 < Magia Blu >

Shinryu emette un fumo giallo. La tecnica infligge lo Status Vecchiaia, il quale diminuisce gradualmente i parametri fisici di un personaggio, ma solo se quest'ultimo possiede un Livello multiplo di 2.

.. Attacco fisico

Shinryu causa danni fisici ad un personaggio.

Shinryu è un drago demoniaco, con parametri molto alti ed una gran varietà di attacchi in grado di sconfiggervi nel giro di pochi secondi. La strategia da eseguire è molto semplice:

- all'inizio dello scontro, Shinryu eseguirà la tecnica Maremoto, che verrà assorbita dagli Anelli di corallo dei personaggi.
- il primo personaggio ad agire dovrà usare la magia bianca Furia per infliggere al boss questo status negativo, in modo tale da costringerlo ad utilizzare solo il semplice attacco fisico, seppur potenziato.
- il secondo personaggio dovrà usare il comando !Mescola e combinare assieme il Collirio e la Zanna di drago per realizzare il Sospiro oscuro. La tecnica infliggerà al boss lo Status Cecità e lo Status Piaga, rendendolo quasi del tutto inoffensivo.
- il terzo personaggio invocherà Golem: nonostante la presenza dello Status Cecità, potrà capitare che alcuni attacchi fisici del boss vadano comunque a segno, eliminando un personaggio. Grazie a questa invocazione riuscirete a bloccare tali assalti: ricordatevi di usarla periodicamente perchè essa può proteggervi solo da una determinata quantità di danni.

Una volta fatto, usate le tecniche più potenti a vostra disposizione, come le invocazioni Bahamut e Leviatano, oppure la magia nera Vampalia, per colpire ripetutamente Shinryu, sino a sconfiggerlo. Al termine dello scontro otterrete il SIGILLO DEL DRAGO e la RAGNAROK

Successivamente procedete verso l'alto e, giunti al bivio, andate prima a sinistra per trovare uno SHURIKEN DI FUUMA nel baule, poi uscite tramite il teletrasporto a nord. In seguito [CD.bp - Ultimo piano /E] attraversate il percorso obbligato e, presso la biforcazione, recatevi a nord ovest, dove è situata una sfera luminosa: prima di esaminarla, equipaggiate i comandi !Bimagia, assieme ad !Invoca, !Blu, !Nera, !Ruba e !Tempo.

```
      \ _____ /
      <  NECROFOBO 1  >
      / _____ \
```

| | | | | | |
|-------|----|--------|--------------|-----|---------------|
| Liv | >> | 66 | Forza | 99 | TIPO |
| PV | >> | 44.044 | Magia | 50 | -- |
| PM | >> | 10.000 | Difesa | 50 | |
| ----- | | | Difesa Mg | 50 | ASPETTO |
| Esp | >> | 0 | %Schivata | 10% | Demone nobile |
| Guil | >> | 0 | %Schivata Mg | 75% | |
| | | | Agilità | 47 | |

| STATUS | | ELEMENTI |
|---------|----------|-----------------------------------|
| Adagio | • -- | Pietra • immune Acqua <> debole |
| Ade | • immune | Rana • immune Aria <> debole |
| Bozzolo | • -- | Reflex • -- Fuoco <> debole |
| Cecità | • -- | Rigene • -- Gelo <> debole |

| | | | | | | |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|----|--------|
| Confusione | • immune | Sentenza | • -- | Sacro | <> | debole |
| Egida | • -- | Sonno | • immune | Terra | <> | debole |
| Fretta | • -- | Stop | • immune | Tuono | <> | debole |
| Furia | • immune | Vecchiaia | • immune | Veleno | <> | debole |
| Immagine | • -- | Veleno | • immune | | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • costante | | | |
| Paralisi | • immune | Scan | • -- | | | |
| Piaga | • -- | | | | | |

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Elisir
 10 / 256 • Guanti malandrini

COSA SI PUÒ OTTENERE

sempre • --
 raro • Veste luminosa

ABILITÀ

1. Flash < Magia Blu >

solo quando rimane l'ultimo nemico presente, il Necrofobo 1 fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti. La tecnica infligge lo Status Cecità, il quale aumenta le probabilità che i successivi attacchi fisici di tutti i personaggi manchino il bersaglio.

2. Morte

solo quando rimane l'ultimo nemico presente, il Necrofobo 1 genera un grosso teschio umano sul bersaglio. La tecnica infligge lo Status Ade, il quale elimina un personaggio istantaneamente.

3. Onda vuota

solo quando rimane l'ultimo nemico presente, il Necrofobo 1 causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Necrofobo 1.

4. Uragano

solo quando rimane l'ultimo nemico presente, il Necrofobo 1 genera un tornado grigio. La tecnica infligge lo Status Critico, riducendo i PV attuali di un personaggio ad una sola cifra.

.. Attacco fisico

solo quando rimane l'ultimo nemico presente, il Necrofobo 1 causa danni fisici ad un personaggio.

\ /
 < BARRIERA 1 >
 / \

| | | | | | |
|------|----|-------|--------------|-----|-----------------|
| Liv | >> | 44 | Forza | 100 | TIPO |
| PV | >> | 8.800 | Magia | 5 | -- |
| PM | >> | 300 | Difesa | 30 | |
| ---- | + | ---- | Difesa Mg | 10 | ASPETTO |
| Esp | >> | 0 | %Schivata | 0% | Drone demoniaco |
| Guil | >> | 0 | %Schivata Mg | 10% | |
| | | | Agilità | 1 | |

STATUS

Adagio • --
 Ade • --

ELEMENTI

Pietra • -- Acqua <> --
 Rana • immune Aria <> --

| | | | | | | |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|----|--------|
| Bozzolo | • -- | Reflex | • costante | Fuoco | <> | -- |
| Cecità | • immune | Rigene | • -- | Gelo | <> | -- |
| Confusione | • immune | Sentenza | • -- | Sacro | <> | -- |
| Egida | • -- | Sonno | • immune | Terra | <> | immune |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> | -- |
| Furia | • immune | Vecchiaia | • immune | Veleno | <> | -- |
| Immagine | • immune | Veleno | • immune | | | |
| Levitazione | • immune | Zombie | • immune | | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • costante | | | |
| Paralisi | • immune | Scan | • immune | | | |
| Piaga | • -- | | | | | |

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Granpozione
10 / 256 • Anello Reflex

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

ABILITÀ

1. Buferaga

la Barriera 1 genera una serie di aculei di ghiaccio che cadono dal cielo. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Gelo a tutti i personaggi.

2. Fuocoga

la Barriera 1 genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

3. Sancta

la Barriera 1 fa rimbalzare su un mostro alleato una serie di sfere bianche. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Sacro ad un personaggio.

4. Tuonaga

la Barriera 1 genera una forte scarica elettrica, seguita da una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Tuono a tutti i personaggi.

5. Vampalia

la Barriera 1 fa rimbalzare su un mostro alleato una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali ad un personaggio.

Il Necrofobo 1 è un demone volante, accompagnato da quattro Barriere 1. Fino a quando quest'ultime sono presenti sullo schermo, il boss non potrà essere danneggiato in alcun modo.

Le Barriere 1 non attaccano mai direttamente bensì fanno rimbalzare su di esse le varie tecniche, in modo tale da aggirare il vostro eventuale Status Reflex. Il primo personaggio che deve agire è quello che possiede le abilità !Bimagia ed !Invoca: evocate due volte Bahamut, per eliminare tutte le Barriere 1 in un unico assalto.

Dopo essere rimasto da solo, il Necrofobo 1 non sarà più invulnerabile ed inizierà ad attaccare in prima persona. Il boss è molto rapido inoltre è in grado di usare due tecniche consecutivamente: infliggetegli subito lo Status Adagio e colpitelo con la magia blu Vecchiaia Liv.2, per indebolirlo con il passare del tempo. Per quanto riguarda la fase offensiva, il Necrofobo 1 risulta debole a qualsiasi Elemento perciò potete usare le magie nere Buferaga,

Fuocoga e Tuonaga per infliggergli ogni volta danni ingenti.

Nel caso in cui abbiate affrontato Gilgamesh durante la seconda visita al Castello Exdeath, una volta che il Necrofobo 1 possiederà meno di 9.999 PV, il guerriero dalle molte braccia interverrà nello scontro e si schiererà dalla vostra parte: sfruttate la presenza di Gilgamesh per rubargli l'Armatura di Genji mentre il demone tornerà ad essere invincibile.

|| Vedendo gli eroi in difficoltà contro il Necrofobo, il guerriero decide di
|| intervenire in loro favore. Prima di affrontare il demone, Gilgamesh saluta
|| personalmente ognuno dei personaggi per poi essere attaccato dalla magia
|| nera Vampalia del Necrofobo. Il guerriero sopravvive all'assalto nemico e
|| decide di immolarsi, eseguendo la magia blu Autodistruzione: il sacrificio
|| di Gilgamesh causa la sconfitta del Necrofobo.

Dopo la battaglia comparirà l'ultimo Punto di Salvataggio dell'avventura. Procedete verso l'alto per trovare l'uscita e, una volta giunti nella camera finale [CD.bP - Ultimo piano /E] andate in direzione nord per incontrare Exdeath.

|| Gli eroi sono finalmente faccia a faccia con il malvagio stregone, il quale
|| è riuscito ad impadronirsi del potere del Nulla. Exdeath assume così il suo
|| aspetto originario di albero ed inizia a risucchiare le località del mondo,
|| care ai personaggi: il Castello di Bal, il Covo dei pirati e la Catapulta.
||

|| Il gruppo prova ad opporsi ma viene assorbito nel Nulla. Al suo interno,
|| i personaggi vengono risvegliati dagli spiriti dei precedenti Guerrieri
|| della Luce: Dorgann, Kelger, Xezat e Galuf. Mentre loro bloccheranno il
|| Nulla, gli eroi dovranno occuparsi di Exdeath: il gruppo ricompare così
|| davanti all'albero maligno, il quale prova nuovamente a neutralizzarli.
|| A salvare i personaggi interviene lo spirito del Re di Tycoon e finalmente
|| può iniziare la battaglia finale.

Prima di cominciare lo scontro, fate indossare il cappello Fiocco a tutti gli eroi ed equipaggiate i comandi !Bianca, !Blu, !Invoca, !Magilama, !Nera ed infine !Ruba.

\ /
< EXDEATH - LUNA >
/ \

| | | | | | |
|------|----|--------|--------------|-----|----------------|
| Liv | >> | 77 | Forza | 111 | TIPO |
| PV | >> | 49.001 | Magia | 25 | Umanoide |
| PM | >> | 30.000 | Difesa | 35 | |
| ---- | | | Difesa Mg | 25 | ASPETTO |
| Esp | >> | 0 | %Schivata | 10% | Luna demoniaca |
| Guil | >> | 0 | %Schivata Mg | 15% | |
| | | | Agilità | 44 | |

| STATUS | | ELEMENTI | | |
|------------|----------|-----------|----------|--------------|
| Adagio | • -- | Pietra | • immune | Acqua <> -- |
| Ade | • immune | Rana | • immune | Aria <> -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco <> -- |
| Cecità | • immune | Rigene | • -- | Gelo <> -- |
| Confusione | • immune | Sentenza | • -- | Sacro <> -- |
| Egida | • -- | Sonno | • immune | Terra <> -- |
| Fretta | • -- | Stop | • immune | Tuono <> -- |
| Furia | • immune | Vecchiaia | • immune | Veleno <> -- |
| Immagine | • immune | Veleno | • immune | |

| | | | |
|-------------|----------|---------|------------|
| Levitazione | • immune | Zombie | • immune |
| Mini | • immune | ~~~~~ | |
| Mutismo | • immune | Corazza | • costante |
| Paralisi | • immune | Scan | • -- |
| Piaga | • -- | | |

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Coda di fenice
 10 / 256 • Scettro prodigioso

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

ABILITÀ -- A -- QUANDO IL NEMICO POSSIEDE PIÙ DI 30.000 PV

1. Buco bianco

Exdeath - Luna scaglia tre sfere bianche rotanti. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Ade e lo Status Pietra.

.. Attacco fisico

Exdeath - Luna causa danni fisici ad un personaggio.

ABILITÀ -- B -- QUANDO IL NEMICO POSSIEDE TRA I 30.000 PV ED I 10.000 PV

2. Buco bianco

Exdeath - Luna scaglia tre sfere bianche rotanti. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Ade e lo Status Pietra.

3. Rovina < Magia Blu >

Exdeath - Luna genera quattro fiammelle viola e dal bersaglio emerge uno spirito armato di falce. La tecnica infligge lo Status Sentenza, in grado di provocare con il passare del tempo lo Status Ade ad un personaggio.

4. Sancta

Exdeath - Luna scaglia una serie di sfere bianche. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Sacro ad un personaggio.

5. Vampalia

Exdeath - Luna colpisce il bersaglio con una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali ad un personaggio.

.. Attacco fisico

Exdeath - Luna causa danni fisici ad un personaggio.

ABILITÀ -- C -- QUANDO IL NEMICO POSSIEDE MENO DI 10.000 PV

6. Meteora

Exdeath - Luna genera una pioggia di meteore. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

Exdeath - Luna causa danni fisici ad un personaggio.

Exdeath è il malvagio stregone ed ora combatterà con l'aspetto di una luna demoniaca. Prima di cominciare l'offensiva, usate la magia blu Difesa totale, attivate lo Status Fretta su tutto il gruppo ed invocate Carbuncle. Una volta fatto, gli attacchi del boss non potranno ferirvi in alcun modo.

Per quanto riguarda la fase offensiva, usate le tecniche più potenti a vostra disposizione per ferirlo, curandovi se necessario. Quando Exdeath possiederà

meno di 30.000 PV, inizierà ad usare anche altre tecniche magiche: fate in modo che lo Status Bozzolo sia sempre attivo su tutti i personaggi per ridurre i danni subiti e continuate ad attaccarlo.

Al termine dello scontro, Exdeath verrà inghiottito dal potere del Nulla, dando vita a Neo Exdeath.

\ \_\_\_\_\_ /
< NEO EXDEATH - MINOTAURO >
/ \_\_\_\_\_ \

| | | | | | |
|-------------|----|--------|--------------|-----|-------------------------|
| Liv | >> | 81 | Forza | 99 | TIPO |
| PV | >> | 50.000 | Magia | 10 | -- |
| PM | >> | 65.000 | Difesa | 30 | |
| -----+----- | | | Difesa Mg | 25 | ASPETTO |
| Esp | >> | 0 | %Schivata | 10% | Agglomerato di creature |
| Guil | >> | 0 | %Schivata Mg | 76% | |
| | | | Agilità | 55 | |

STATUS

Adagio • --
Ade • immune
Bozzolo • --
Cecità • --
Confusione • immune
Egida • --
Fretta • --
Furia • immune
Immagine • --
Levitazione • --
Mini • immune
Mutismo • --
Paralisi • immune
Piaga • --

ELEMENTI

Pietra • immune
Rana • immune
Reflex • --
Rigene • --
Sentenza • --
Sonno • immune
Stop • --
Vecchiaia • immune
Veleno • immune
Zombie • --
~~~~~  
Corazza • costante  
Scan • --

Acqua <> --  
Aria <> --  
Fuoco <> --  
Gelo <> --  
Sacro <> --  
Terra <> --  
Tuono <> --  
Veleno <> --

#### COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --  
10 / 256 • Murakumo

#### COSA SI PUÒ OTTENERE

--

#### ABILITÀ

##### 1. Antimagia

Neo Exdeath - Minotauro genera quattro fulmini affiancati. La tecnica rimuove gli status Adagio, Bozzolo, Egida, Fretta, Furia, Immagine, Levitazione, Reflex, Rigene e Stop ad un personaggio.

##### 2. Onda vuota

Neo Exdeath - Minotauro causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico di Neo Exdeath - Minotauro.

##### .. Attacco fisico

Neo Exdeath - Minotauro causa danni fisici ad un personaggio.

---

---

\ \_\_\_\_\_ /  
< NEO EXDEATH - LEONE >  
/ \_\_\_\_\_ \

---

---

|      |    |        |              |     |                         |
|------|----|--------|--------------|-----|-------------------------|
| Liv  | >> | 83     | Forza        | 99  | TIPO                    |
| PV   | >> | 55.000 | Magia        | 10  | Drago                   |
| PM   | >> | 65.000 | Difesa       | 30  |                         |
| ---- | +  | ----   | Difesa Mg    | 20  | ASPETTO                 |
| Esp  | >> | 0      | %Schivata    | 10% | Agglomerato di creature |
| Guil | >> | 0      | %Schivata Mg | 75% |                         |
|      |    |        | Agilità      | 27  |                         |

STATUS

|             |   |        |
|-------------|---|--------|
| Adagio      | • | --     |
| Ade         | • | immune |
| Bozzolo     | • | --     |
| Cecità      | • | --     |
| Confusione  | • | immune |
| Egida       | • | --     |
| Fretta      | • | --     |
| Furia       | • | immune |
| Immagine    | • | --     |
| Levitazione | • | --     |
| Mini        | • | immune |
| Mutismo     | • | --     |
| Paralisi    | • | --     |
| Piaga       | • | --     |

ELEMENTI

|           |   |          |        |    |    |
|-----------|---|----------|--------|----|----|
| Pietra    | • | immune   | Acqua  | <> | -- |
| Rana      | • | immune   | Aria   | <> | -- |
| Reflex    | • | --       | Fuoco  | <> | -- |
| Rigene    | • | --       | Gelo   | <> | -- |
| Sentenza  | • | --       | Sacro  | <> | -- |
| Sonno     | • | immune   | Terra  | <> | -- |
| Stop      | • | --       | Tuono  | <> | -- |
| Vecchiaia | • | immune   | Veleno | <> | -- |
| Veleno    | • | immune   |        |    |    |
| Zombie    | • | --       |        |    |    |
| ~~~~~     |   |          |        |    |    |
| Corazza   | • | costante |        |    |    |
| Scan      | • | --       |        |    |    |

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --  
 10 / 256 • Lancia dragone

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

ABILITÀ

1. Antimagia

Neo Exdeath - Leone genera quattro fulmini affiancati. La tecnica rimuove gli status Adagio, Bozzolo, Egida, Fretta, Furia, Immagine, Levitazione, Reflex, Rigene e Stop ad un personaggio.

2. Gran croce

Neo Exdeath - Leone genera una serie di fulmini, seguiti da numerose esplosioni. La tecnica infligge ad ogni personaggio uno dei seguenti status negativi: Adagio, Ade, Cecità, Confusione, Critico, Furia, Mini, Mutismo, Paralisi, Piaga, Pietra, Rana, Sentenza, Sonno, Stop, Vecchiaia, Veleno oppure Zombie.

3. Meteora

Neo Exdeath - Leone genera una pioggia di meteore. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

Neo Exdeath - Leone causa danni fisici ad un personaggio.

---

\ /  
 < NEO EXDEATH - DRAGONE >  
 / \

---

|      |    |        |              |     |                         |
|------|----|--------|--------------|-----|-------------------------|
| Liv  | >> | 67     | Forza        | 99  | TIPO                    |
| PV   | >> | 55.000 | Magia        | 21  | Bestia magica           |
| PM   | >> | 65.000 | Difesa       | 30  |                         |
| ---- | +  | ----   | Difesa Mg    | 19  | ASPETTO                 |
| Esp  | >> | 0      | %Schivata    | 10% | Agglomerato di creature |
| Guil | >> | 0      | %Schivata Mg | 80% |                         |

| STATUS      |          |           |            | ELEMENTI |       |
|-------------|----------|-----------|------------|----------|-------|
| Adagio      | • immune | Pietra    | • --       | Acqua    | <> -- |
| Ade         | • immune | Rana      | • immune   | Aria     | <> -- |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --       | Fuoco    | <> -- |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • --       | Gelo     | <> -- |
| Confusione  | • immune | Sentenza  | • --       | Sacro    | <> -- |
| Egida       | • --     | Sonno     | • immune   | Terra    | <> -- |
| Fretta      | • --     | Stop      | • --       | Tuono    | <> -- |
| Furia       | • immune | Vecchiaia | • --       | Veleno   | <> -- |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • immune   |          |       |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --       |          |       |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |            |          |       |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • costante |          |       |
| Paralisi    | • immune | Scan      | • --       |          |       |
| Piaga       | • --     |           |            |          |       |

| COSA SI PUÒ RUBARE            | COSA SI PUÒ OTTENERE |
|-------------------------------|----------------------|
| 246 / 256 • Shuriken di Fuuma | --                   |
| 10 / 256 • --                 |                      |

ABILITÀ

1. Almagesto

Neo Exdeath - Dragone genera un'onda sismica. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Sacro a tutti i personaggi ed infligge loro anche lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV con il passare del tempo.

---

|  |   |                         |                               |  |
|--|---|-------------------------|-------------------------------|--|
|  | \ |                         | <td style="width: 20%;"></td> |  |
|  | < | NEO EXDEATH - SCHELETRI | >                             |  |
|  | / |                         | \                             |  |

---

|       |    |        |              |     |                         |
|-------|----|--------|--------------|-----|-------------------------|
| Liv   | >> | 86     | Forza        | 99  | TIPO                    |
| PV    | >> | 60.000 | Magia        | 15  | Umanoide                |
| PM    | >> | 65.000 | Difesa       | 30  |                         |
| ----- |    |        | Difesa Mg    | 20  | ASPETTO                 |
| Esp   | >> | 0      | %Schivata    | 10% | Agglomerato di creature |
| Guil  | >> | 0      | %Schivata Mg | 66% |                         |
|       |    |        | Agilità      | 35  |                         |

| STATUS      |          |           |          | ELEMENTI |       |
|-------------|----------|-----------|----------|----------|-------|
| Adagio      | • --     | Pietra    | • immune | Acqua    | <> -- |
| Ade         | • immune | Rana      | • immune | Aria     | <> -- |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --     | Fuoco    | <> -- |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • --     | Gelo     | <> -- |
| Confusione  | • immune | Sentenza  | • --     | Sacro    | <> -- |
| Egida       | • --     | Sonno     | • immune | Terra    | <> -- |
| Fretta      | • --     | Stop      | • --     | Tuono    | <> -- |
| Furia       | • immune | Vecchiaia | • immune | Veleno   | <> -- |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • --     |          |       |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --     |          |       |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |          |          |       |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • --     |          |       |
| Paralisi    | • immune | Scan      | • --     |          |       |
| Piaga       | • --     |           |          |          |       |



Neo Exdeath genera una serie di tornadi grigi. La tecnica infligge a tutti i personaggi lo Status Critico, riducendo i loro PV attuali ad una sola cifra.

#### 4. Meteora

Neo Exdeath genera una pioggia di meteore. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.

#### 5. Onda vuota

Neo Exdeath causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico di Neo Exdeath.

---

Neo Exdeath è un enorme agglomerato di entità ed è composto da quattro bersagli diversi:

- il Minotauro, la creatura umanoide grigia, situata in alto a destra
- il Leone, l'essere feroce rosso, posto dietro il Minotauro
- il Dragone, il serpente scheletrico grigio, che emerge sotto il Leone
- gli Scheletri, le due creature rosa, situate alla sinistra del Dragone

Ognuno di essi possiede i propri parametri e le proprie tecniche inoltre, quando sarà rimasto in vita solo l'ultima creatura, essa eseguirà alcuni attacchi delle altre entità. Per sconfiggere il boss finale del gioco dovrete concentrarvi su una creatura per volta.

Prima di cominciare l'offensiva, invocate il Golem, usate la magia blu Difesa totale ed attivate lo Status Fretta su tutto il gruppo: queste tecniche, assieme al cappello Fiocco, diminuiranno notevolmente i danni subiti dagli assalti dei boss.

Gli Scheletri sono il primo bersaglio da eliminare poichè non possiedono lo Status Corazza: usate la magia blu Artiglio letale per infliggere lo Status Critico, rubate loro la Ragnarok e poi usate un qualsiasi attacco per sconfiggerli. In seguito concentratevi sul Leone e sul Minotauro, i quali però non possiedono particolari debolezze: usate l'invocazione Bahamut e Leviatano, assieme alle magie Sancta e Vampalia.

Infine rimane il Dragone: la creatura è vulnerabile allo Status Pietra perciò attaccandola con la magilama Pietra, riuscirete ad eliminarla all'istante, prima che inizi ad utilizzare le tecniche delle altre entità.

=====

```
|\\\\|\\\\|
|
| EPILOGO |
|
|\\\\|\\\\|
```

Il contenuto del filmato finale dipenderà da quali personaggi saranno rimasti in vita al termine dello scontro. In questa sezione viene presentata la versione completa, dove tutti i personaggi sono sopravvissuti:

```
||
|| In principio
|| c'era solo il Nulla...
||
|| Ma dal Nulla
|| giunsero quattro essenze.
```

Esse formarono i cristalli.  
dando vita al mondo.

La speranza baciò la terra...  
Il coraggio accese le fiamme...  
Cura e devozione versarono  
acqua sui semi della vita...  
La sete di sapere sparse  
intelligenza e saggezza nel vento...

Anche se il Nulla minaccerà  
di inghiottire il mondo,  
la luce tornerà a brillare fino  
a quando le quattro essenze  
esisteranno negli uomini.

Le quattro essenze  
sorgeranno dal Nulla  
e riaccenderanno  
la luce.

Gli eroi si risvegliano all'interno del Nulla, ancora presente nonostante la scomparsa di Exdeath. I frammenti dei Cristalli emergono dai personaggi, rigenerando così le quattro gemme mistiche, nei luoghi in cui erano custodite le Tavole, e facendo ritornare le varie località risucchiate dal malvagio stregone.

I precedenti Guerrieri della Luce, assieme al Re di Tycoon, compaiono agli eroi, spronandoli a tornare nel loro mondo per continuare a proteggerlo. I cinque spiriti si uniscono in uno solo, formando un dragone, il quale riporterà i personaggi al di fuori del Nulla.

Un anno dopo la sconfitta di Exdeath, presso la Catapulta, Mid e Cid ricevono una lettera da parte di Krile, che racconta loro gli avvenimenti successivi: il dragone aveva condotto gli eroi al Castello di Bal, che da là hanno iniziato a girare per il mondo per assicurarsi che tutto sia tornato alla normalità:

#### VILLAGGIO MOGURI

Krile viene festeggiata dai moguri, sotto lo sguardo dei suoi compagni di avventura.

#### CASTELLO TYCOON

Faris e Lenna sono diventate le nuove sovrane del regno, per la gioia del Cancelliere. Il capitano dei pirati tuttavia è in pensiero per la sua ciurma ed alla prima occasione fugge dal castello.

#### CASTELLO DI BAL

Krile forse erediterà il trono di Galuf ma per adesso preferisce occuparsi del suo moguri e del suo drago volante.

#### LIX

Bartz rende omaggio alla lapide dei suoi genitori prima di ripartire per uno dei suoi viaggi.

#### COVO DEI PIRATI

Boko e Koko hanno avuto tre pulcini, tra lo stupore dei pirati.

#### MONTE NORD

Dalla sommità della montagna, Krile ripensa ai suoi compagni.

```

||
|| Cid e Mid ricordano alcuni degli eventi dell'avventura che hanno avuto per
|| protagonisti i vari eroi:
||
|| BARTZ
|| La comparsa di Exdeath presso la Grotta di Ghido, lo scontro con Kelger a
|| Quelb e la scoperta della natura di Faris a Tule.
||
|| LENNA
||
|| L'agguato di Magissa al Monte Nord, la raccolta della Dragonina per curare
|| Hiryu ed il discorso con Faris al Castello Tycoon.
||
|| FARIS
|| La prima volta che indossa abiti femminili al Castello Tycoon, l'ultimo
|| saluto a Syldra e la scoperta della sua identità presso il Cimitero navale.
||
|| KRILE
|| L'ottenimento del Bracciale di Galuf nella Gran foresta di Muur, il breve
|| battibecco con Bartz al Castello Tycoon ed il suo arrivo nelle Rovine di
|| Ronka.
||
|| Davanti all'Albero guardiano, Krile depone un mazzo di fiori in ricordo di
|| Galuf, ripensando alle imprese di suo nonno: la scalata tra le rovine di
|| Gohn, l'inizio della missione di salvataggio presso il Ponte magno ed il
|| sacrificio per salvare Krile nella Gran foresta di Muur. La ragazza viene
|| poi raggiunta da Bartz, Lenna e Faris, che la rincorono: tutti assieme
|| continueranno a proteggere i Cristalli. Alla fine, in groppa ai figli di
|| Boko ed al drago volante, i quattro eroi iniziano il loro viaggio.
||
|| (titoli di coda)

```

Durante la sequenza conclusiva, per ogni personaggio verranno mostrati i parametri in possesso durante lo scontro finale, assieme alle Abilità imparate. Al termine del filmato, vi verrà chiesto di salvare l'avventura e poi 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 e vi ritroverete nei dintorni di Tule. Esplorando di nuovo la Crepa interdimensionale, i forzieri risulteranno già aperti, i boss già sconfitti e potrete affrontare nuovamente Exdeath per rivedere l'Epilogo.

=====

-- Capitolo 71 --

REAME OSCURO (1) >> Oltre l'Arena

[@7C71]

===== Mondo 3 =====

\ Nemici \

| n°  | NOME             | PV    | DEBOLEZZE          |
|-----|------------------|-------|--------------------|
| 006 | Scoiattopatico   | 20    | ..                 |
| 057 | Mangiateschi     | 1     | ..                 |
| 132 | Drago blu        | 6.900 | ..                 |
| 133 | Drago rosso 1    | 7.500 | Acqua, Gelo, Terra |
| 134 | Drago giallo     | 8.500 | ..                 |
| 150 | Testa meccanica  | 7.210 | Acqua, Tuono       |
| 163 | Cronocontrollore | 2.600 | ..                 |
| 164 | Piromante        | 3.000 | ..                 |



|       |                       |        |       |     |
|-------|-----------------------|--------|-------|-----|
| 199   | Vilia                 | 19.000 | ..    |     |
| 201   | Rukh                  | 9.000  | ..    |     |
| 202   | Demone di mare        | 5.000  | Tuono |     |
| 203   | Razza                 | 30.000 | ..    |     |
| 204   | Granad                | 3.000  | ..    |     |
| 207   | Controlla-livello     | 5.000  | ..    |     |
| 215   | Aevis drago           | 7.000  | Acqua |     |
| 216   | Lama danzante         | 3.000  | ..    |     |
| 217   | Artiglio letale       | 4.000  | Acqua |     |
| 218   | Furia                 | 5.000  | Acqua |     |
| 219   | Yojimbo               | 3.960  | ..    |     |
| 220   | Gigante di ferro      | 18.000 | Acqua |     |
| 224   | Gorgimera             | 10.000 | Acqua |     |
| 225   | Psicoflagello         | 4.700  | ..    |     |
| 226   | Cristallia            | 3      | ..    |     |
| 227   | Belfagor              | 6.000  | ..    |     |
| 228   | Orbe                  | 10.000 | Fuoco |     |
| 229   | • Minidiavolo         | 6.500  | ..    |     |
| 230   | • Assassino 1         | 10.000 | ..    |     |
| 231   | • Animofago           | 7.000  | ..    |     |
| 232   | • Behemoth            | 15.000 | ..    | (a) |
| 233   | • Elementale oscuro 1 | 5.500  | Fuoco |     |
| 234   | • Elementale oscuro 2 | 5.500  | Gelo  |     |
| 235   | • Elementale oscuro 3 | 5.500  | Tuono |     |
| 236   | • Exoray 1            | 6.000  | Fuoco | (b) |
| 239   | • Zombisauro          | 20.000 | Sacro |     |
| 315 B | Gran aevis            | 42.000 | ..    |     |
| --+-  |                       | --+-   |       |     |
| 840   | • Assassino 2         | 10.000 | ..    |     |
| 841   | • Exoray 2            | 6.000  | Fuoco | (b) |
| 842   | • Exoray 3            | 6.000  | Fuoco | (b) |
| 843   | • Exoray 4            | 6.000  | Fuoco | (b) |
| 844   | • Exoray 5            | 6.000  | Fuoco | (b) |
| 845 B | Guilgaruga 2          | 32.768 | Gelo  |     |
| 846 B | Elementale oscuro 4   | 5.500  | ..    |     |

#### NOTE

a. come ultimo attacco prima di svanire, il Behemoth esegue sempre la magia temporale Meteora perciò è consigliato ripristinare i propri PV prima di eliminarlo.

b. ogni volta che subiscono danni, gli Exoray possono infliggere lo Status Zombie perciò è consigliato eliminarli con un solo assalto.

#### \ Oggetti \

|                      |                       |
|----------------------|-----------------------|
| rarietà Ammorbidente | x1. Guscio solido     |
| x1. Acqua santa      | x1. Infuso di difesa  |
| x1. Arco fatato      | x1. Infuso di forza   |
| x3. Colpo di tuono   | x1. Infuso di Golia   |
| x3. Colpo esplosivo  | x1. Infuso eroico     |
| x1. Colpo secco      | x4. Materia oscura    |
| x4. Elisir           | x1. Mazza di Zeus     |
| x1. Elmo grandioso   | x1. Shuriken di Fuuma |
| x2. Etere            | x1. Veste di Vishnu   |
| x1. Gladio           | x1. Villetta          |

#### \ Abilità \

```

magia blu ??? (Behemoth, Testa meccanica)
magia blu Aeroga (Elementale oscuro 1-2-3-4)
magia blu Antimaga Liv.4 (Controlla-livello)
magia blu Artiglio letale (Animofago, Artiglio letale)
magia blu Autodistruzione (Elementale oscuro 4, Granad)
magia blu Coro dello stagno (Vilia)
magia blu Difesa totale (Razza)
magia blu Lanciafiamme (Psicoflagello, Testa meccanica)
magia blu Missile (Testa meccanica)
magia blu Morte Liv.5 (Controlla-livello)
magia blu Poema minuscolo (Vilia)
magia blu Scossa mentale (Psicoflagello)
magia blu Trasfusione (Orbe)
magia blu Vento bianco (Elementale oscuro 1-2-3)
magia blu Vampalia Liv.3 (Controlla-livello, Drago rosso 1)
magia blu Vecchiaia Liv.2 (Controlla-livello)

```

```

=====
=====

```

Adesso dovrete tornare nel Reame oscuro, dove avevate raccolto i frammenti dei lavori Artigliere, Gladiatore ed Oracolo. Qui [RO.aB - Piano terra] spingete l'interruttore situato sulla colonna in basso ed ora potrete uscire dalla porta a nord ovest. Superate il Punto di Salvataggio [RO.aC - Anticamera] entrando così in una grande sala.

•• TEMPIO SIGILLATO

Al suo interno [RO.aD - Scalinata] procedete verso il basso e troverete tre porte: quella centrale per ora è bloccata e voi dovrete entrare nel portone di sinistra.

```

#####
# ..... #
# : ##### : #
# : ##### : #
# : ##### : #
# : ##### : #
# : ##### : #
##### : # b # a # : #####
# # : # ..... # ....: # #
# ....: # # # ##### #
# ##### # ..... ##### #
# ##### # # ##### #
# _____ ##### # #
###05.##### ##### #
# ##### # # # # #
# ##### # # # # #
# ##### # # # # #
# ##### # # # # #
# ##### # # # # #
# ##### # # # # #
# # #####---##### # # # # #
# # # # # # # # #
# # # # # # # # #
# # # # # # # # #
#####06.###

```

LEGENDA [RO.aE - Prigionii]

- a. Colpo esplosivo            05   ingresso
- b. Colpo secco                06   uscita
- .. passaggio segreto

In questa camera procedete verso destra, attraversate il passaggio segreto, il quale vi condurrà al baule del COLPO ESPLOSIVO {a}. Superate le due pareti successive, tramite altri sentieri nascosti, per raggiungere lo scrigno che contiene il COLPO SECCO {b}. Tornate nella sala precedente [RO.aD - Scalinata] ed ora entrate nella porta situata sulla destra. In seguito [RO.aF - Corridoio] muovetevi lungo il percorso obbligato e, giunti al bivio, andate verso sud, dove troverete due teletrasporti luminosi: entrambi conducono alla stessa destinazione ma in due zone distinte. Usate il teletrasporto di sinistra.

•• GROTTA DEI TITANI

Una volta qui [RO.aG - 1S] aprite lo scrigno nei dintorni per ottenere una MATERIA OSCURA. Procedete verso destra, scendete le scale e nel forziere troverete un ELISIR. Adesso raggiungete l'estremità occidentale del sentiero superiore e sfruttate le cascate per arrivare nella zona inferiore della sala. Una volta fatto, andate a sinistra per recuperare una VESTE DI VISHNU. Infine seguite il sentiero obbligato in direzione est, per arrivare all'uscita. Nella camera successiva [RO.aH - 2S] date ad un personaggio il comando !Cattura perchè dovrete imprigionare un Behemoth, che potrete incontrare sempre in questa sala. Qui andate verso sud, scendete lungo la scalinata e raccogliete l'ELISIR dal baule; in seguito tornate in cima e seguite il percorso obbligato sulla destra, sino a raggiungere l'uscita.

•• TEMPIO IN ROVINA

In questa camera [RO.aI - Sala dei custodi] troverete un mercante in possesso di un Ammorbidente, che però non potrete ottenere per ora. Recatevi nella zona di sud est ed usate il teletrasporto.

•• FIUME DELLE ANIME

```

                                     ###06.###
                                     #   ###
                                     #   #
                                     ### ><  #
                                     #   :   #
#####                               ### : ###
#####                               ##### ### : ###
###                               ##### ### : ###
#                               ##### ### : ###
#   ###   _____               ### : ###
#   #####13.#####               ##### : ###
#   #####_____#####             ##### : ###
###   #####                       ##### : ###
###   #####                       .....: ###
###   #####                       : #####
#                               ##### : #####
#   :   :                           ##### : #####
### : ### : ###                     ##### : #####
### : ### : #####                   : ##### : #####
### : ### : #####                   : ##### : #####
### : ### : #####                   : ##### : #####
### :.. # : #####                   : ##### : #####

```

```

##### : # : ##### : ##### : #####
##### : # : ..... # : ##### : # ##### #####
##### : ##### : # : ##### : #####
##### : ##### : # : ### ###
##### : # ### : # : ### #####
##### : # ### : # : # ##### #####
##### : ### : # : # ##### #
##### : # : # : # ##### #####
##### : # : # : # ##### #####
##### : # : # : # ##### #
##### : # : # : # ##### #
##### : # : # : # ##### #
### ### # : # ##### : #
### # c # : # ##### : ###
# ### # : ##### : #
# ##### : ### : ##### : #
# ##### : ### : ##### : #
##### : ### : ### ##### : #
### : ### : # ##### : #
### : ### : # b ##### : #
### : ..... : ..... : #
#####
#####
# #####
# ###
# 15. #
##### ###
##### ###
# ###
### #####
#####
# # # # # ##### # #

```

LEGENDA [RO.aL - 1S]

- a. Infuso di difesa 06 uscita
- b. Infuso di forza 13 uscita
- c. Infuso di Golia 14 uscita (buca)
- .. corrente marina 15 uscita (buca)
- >< ingresso

In questa camera [RO.aL - 1S] scendendo in acqua, sarete trasportati dalle correnti marine, le quali si muovono sempre dall'alto verso il basso. Dal punto di partenza, andate verso sud lungo la costa e scendete tramite la seconda rampa di scale. Giunti a destinazione, recatevi nella zona a nord est per trovare il baule dell'INFUSO DI DIFESA {a}. Successivamente andate verso il basso e scendete in acqua per arrivare nella zona inferiore della stanza.

Qui andate a sinistra per recuperare l'INFUSO DI FORZA {b} e poi lasciatevi cadere nella buca situata a sud ovest. Dopo essere atterrati [RO.aM - 2S] muovetevi in direzione nord ovest, sino a trovare il passaggio che vi riporterà nella sala precedente. Qui [RO.aL - 1S] scendete in acqua dalla seconda rampa di scale da sinistra per raggiungere direttamente lo scrigno dell'INFUSO DI GOLIA {c}. Scendete in acqua per arrivare di nuovo nella zona inferiore e lasciatevi cadere ancora nella buca a sud est.

```

#####
##### #
##### ### #
### ### #####
##### ### # _____ ##### ###
### ### #14.##### #####
# ##### _____ ##### #
# # # # # ##### ### ## # #

```

```

# # A # B # C # D ##### #
# ##### #
# ##### #
# ##### #
# #####•b• z ##### § #
# ##### #
# ### ##### E ##### #
# ##### #
# ##### #
# ##### #
### ##### #
##### #
##### #
##### #
##### #
##### F ##### 16.#
##### #
##### #
##### #
#####•c/e• #
##### #
#####•a• ### x #####
### ### ##### #
### ##### G # #####
### ##### #
### ##### <> #
# ##### #
# ##### #
# ##### H ##### #
# #####•f•#####
# y ##### #
# #####•g/h•#####
# #####
#####
#####
#####

```

LEGENDA [RO.aM - 2S]

- x. Materia oscura <> partenza A~H moli di partenza
- y. Guscio solido 14 uscita a~h destinazioni
- z. Elisir 16 uscita §. Boss (Guilgaruga)

Dopo essere atterrati [RO.aM - 2S] andate verso sinistra e raccogliete la MATERIA OSCURA {x} dal forziere. Da qui procedete in direzione sud e scendete le scale {H} per essere trasportati nella zona occidentale della stanza; muovetevi in senso orario per raggiungere il baule del GUSCIO SOLIDO {y}. Adesso recatevi nella parte più a nord di questa zona, dove sono situate alcune scale per andare in acqua: scendete attraverso la seconda rampa da sinistra {B} giungendo così su un'isoletta dove potrete recuperare un ELISIR {z}.

In seguito scendete in acqua {E} per tornare nella zona orientale. Da qui recatevi a nord est ed attraversate il corridoio verso sud per incontrare un boss. Prima di iniziare lo scontro, formate un gruppo composto da:

- due personaggi con le abilità !Bianca e !Canto
- un personaggio con le abilità !Bianca e !Tempo
- un personaggio con le abilità !Blu ed !Invoca

Donate a tutti loro lo Status Levitazione, spostateli in seconda fila e poi cominciate la battaglia.

\ \_\_\_\_\_ /  
 < GUILGARUGA 2 >  
 / \_\_\_\_\_ \

|      |    |        |              |     |                       |
|------|----|--------|--------------|-----|-----------------------|
| Liv  | >> | 57     | Forza        | 115 | TIPO                  |
| PV   | >> | 32.768 | Magia        | 90  | Non-morto             |
| PM   | >> | 8.000  | Difesa       | 40  |                       |
| ---- | +  | ----   | Difesa Mg    | 40  | ASPETTO               |
| Esp  | >> | 0      | %Schivata    | 40% | Tartaruga verde scuro |
| Guil | >> | 5.000  | %Schivata Mg | 40% |                       |
|      |    |        | Agilità      | 66  |                       |

STATUS

- Adagio • --
- Ade • immune
- Bozzolo • attivo
- Cecità • immune
- Confusione • immune
- Egida • attivo
- Fretta • --
- Furia • immune
- Immagine • --
- Levitazione • immune
- Mini • immune
- Mutismo • immune
- Paralisi • immune
- Piaga • --

ELEMENTI

|                    |                   |
|--------------------|-------------------|
| Pietra • immune    | Acqua <> assorbe  |
| Rana • immune      | Aria <> assorbe   |
| Reflex • --        | Fuoco <> assorbe  |
| Rigene • --        | Gelo <> debole    |
| Sentenza • --      | Sacro <> immune   |
| Sonno • immune     | Terra <> assorbe  |
| Stop • --          | Tuono <> assorbe  |
| Vecchiaia • immune | Veleno <> assorbe |
| Veleno • immune    |                   |
| Zombie • immune    |                   |
| ~~~~~              |                   |
| Corazza • costante |                   |
| Scan • --          |                   |

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --  
 10 / 256 • Guscio solido

COSA SI PUÒ OTTENERE

sempre • Elmo grandioso  
 raro • --

ABILITÀ

1. Tartaruga

ogni volta che subisce danni, la Guilgaruga 2 reagisce all'istante, causando danni fisici ed infliggendo gli status Cecità, Confusione, Paralisi, Piaga, Vecchiaia e Veleno ad un personaggio. Il nemico esegue questa tecnica due volte consecutivamente.

2. Terremoto

come ultimo attacco prima di svanire, la Guilgaruga 2 genera un'onda sismica. La tecnica causa danni fisici di Elemento Terra a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

la Guilgaruga 2 causa danni fisici ad un personaggio.

La Guilgaruga 2 è una grossa tartaruga verde scuro. La caratteristica del boss è quella di contrattaccare ogni vostro assalto con la tecnica Tartaruga che, oltre a causarvi danni fisici, vi infliggerà anche diversi status negativi. In aggiunta, come attacco finale, la Guilgaruga 2 eseguirà il Terremoto.

All'inizio della battaglia, donate al gruppo lo Status Fretta, infliggete lo Status Adagio al boss e poi iniziate l'offensiva:

- i due personaggi con l'abilità !Canto eseguiranno sempre la canzone Requiem oppure useranno la Magia Bianca per curare gli alleati.



```

# : # #####_### :.... ##### ##### #
# : # #####18.##### ##### ##### #
# : # #####_##### ##### ##### #
# : # ##### ##### ##### ##### #
# :....### c d ### ##### ##### #
##### ### ### ##### a b ### #
##### ### ###_##### ### ### #
##### ### ###19. ##### ### ### #
##### ### ###_##### ##### ..... ### #
##### ### ### ##### ##### ### ### #
##### ##### ##### ##### ##### ##### #
##### ##### ##### ##### ##### ##### #
##### ##### ##### ##### ##### ##### #
##### # # ##### ##### # # #
##### ##### ##### 20. ##### #
##### #####_##### ##### #
##### #####_#####21.##### #####
#####_#####

```

LEGENDA [RO.a0 - Sala delle anime]

- a. Colpo esplosivo 17 ingresso
- b. Colpo esplosivo 18 uscita (buca)
- c. Colpo di tuono 19 uscita (buca)
- d. Colpo di tuono 20 uscita (buca)
- .. passaggio segreto 21 uscita

Una volta qui [RO.a0 - Sala delle anime] procedete verso il basso e recatevi nella zona orientale della camera: attraversate il passaggio segreto per accedere nella nicchia in sicurezza e recuperare due COLPI ESPLOSIVI {a, b}. Ritornate nella parte superiore della sala ed ora seguite il lungo sentiero nascosto sulla sinistra. Entrate nella nicchia occidentale dal basso e nei due bauli troverete i COLPI DI TUONO {c, d}; in seguito tornate nel corridoio centrale ed uscite dal passaggio a sud. Nella camera inferiore [RO.aP - Sala del dubbio] andate subito a sinistra, recuperate l'ETERE dal baule e tornate nella sala precedente. Una volta fatto [RO.a0 - Sala delle anime] recatevi nella zona ovest e lasciatevi cadere dalla buca superiore {18}.

```

#####
# #
# #
# b #
# #
# #
### ##
### ##
### #####
### #####
# #####
# ### #####
##### #####
##### #
##### #YD.###
##### ##### #
##### ##### 22. ##### #
##### #####_##### ### #####
##### #####ZZZZZZ##### # d ###YYYYYYY #
##### #####ZZZZZZ##### ### #####
##### #####ZZZZZZ##### ### #####
##### #ZD.# ##### ### #####
##### # ##### ### #####

```







- [RO.aQ] Tempio sigillato - Arena  
uscite dalla porta a sud.
- [RO.aD] Tempio sigillato, Scalinata  
entrate nella porta ad est.
- [RO.aF] Tempio sigillato, Corridoio  
raggiungete i due teletrasporti ed usate quello in basso.
- [RO.aG] Grotta dei Titani, 1S  
entrate nella caverna ad est.
- [RO.aH] Grotta dei Titani, 2S  
procedete lungo il sentiero orientale ed uscite da sud est.

Arrivati in [RO.aI - Tempio in Rovina, Sala dei custodi] recatevi nella zona centrale ed andate verso l'alto per rincontrare l'uomo dell'Ammorbidente: prima di parlare con lui, equipaggiate le abilità !Fuga, Preveggenza e Scatto. Rispondete 'Si' per ricevere la rarità AMMORBIDENTE: adesso avrete 5 minuti per tornare alla statua del serpente. Eseguite lo Scatto per muovervi rapidamente ed usate l'abilità !Fuga per scappare dalle battaglie.

Per raggiungere la destinazione [RO.aQ - Tempio sigillato, Arena]

- [RO.aI] Tempio in Rovina, Sala dei custodi  
usate il teletrasporto a sud est.
- [RO.aL] Fiume delle anime, 1S  
uscite dal passaggio subito a nord.
- [RO.aE] Tempio sigillato, Prigioni  
attraversate il corridoio verso ovest.
- [RO.aD] Tempio sigillato, Scalinata  
entrate infine nel portone centrale.

Una volta tornati dalla statua di pietra [RO.aQ - Tempio sigillato, Arena]:

- fate indossare il Fiocco e l'Anello angelico a tutti i personaggi
- equipaggiate a tutti gli eroi il comando !Bimagia
- il primo personaggio ad agire dovrà possedere anche l'abilità !Tempo ed equipaggiare l'arco Aevicida
- gli altri tre personaggi useranno invece il comando !Bianca

```

      \ _____ /
      <  GRAN AEVIS  >
      / _____ \

```

---

|      |    |        |              |     |                    |
|------|----|--------|--------------|-----|--------------------|
| Liv  | >> | 97     | Forza        | 120 | TIPO               |
| PV   | >> | 42.000 | Magia        | 100 | Aevis              |
| PM   | >> | 20.000 | Difesa       | 60  |                    |
| ---- |    |        | Difesa Mg    | 40  | ASPETTO            |
| Esp  | >> | 0      | %Schivata    | 30% | Serpente alato blu |
| Guil | >> | 0      | %Schivata Mg | 20% |                    |
|      |    |        | Agilità      | 88  |                    |

| STATUS     |          | ELEMENTI                            |
|------------|----------|-------------------------------------|
| Adagio     | • --     | Pietra • immune    Acqua <> --      |
| Ade        | • immune | Rana • immune     Aria <> assorbe   |
| Bozzolo    | • --     | Reflex • --        Fuoco <> assorbe |
| Cecità     | • immune | Rigene • --        Gelo <> assorbe  |
| Confusione | • immune | Sentenza • --      Sacro <> --      |

|             |            |           |            |        |            |
|-------------|------------|-----------|------------|--------|------------|
| Egida       | • --       | Sonno     | • immune   | Terra  | <> --      |
| Fretta      | • --       | Stop      | • immune   | Tuono  | <> assorbe |
| Furia       | • immune   | Vecchiaia | • immune   | Veleno | <> --      |
| Immagine    | • --       | Veleno    | • immune   |        |            |
| Levitazione | • costante | Zombie    | • immune   |        |            |
| Mini        | • immune   | ~~~~~     |            |        |            |
| Mutismo     | • immune   | Corazza   | • costante |        |            |
| Paralisi    | • immune   | Scan      | • --       |        |            |
| Piaga       | • --       |           |            |        |            |

#### COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --  
10 / 256 • Villetta

#### COSA SI PUÒ OTTENERE

sempre • Arco fatato  
raro • --

#### ABILITÀ

##### 1. Ala sospiro

il Gran aevis scaglia frontalmente un vortice d'aria. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Aria pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

##### 2. Attacco d'ala

il Gran aevis causa danni fisici ad un personaggio e gli infligge anche lo Status Veleno, il quale gli fa perdere 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari.

##### 3. Botto

il Gran aevis emette un raggio di luce grigia. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Ade oppure lo Status Paralisi.

##### 4. Maelstrom

il Gran aevis genera una serie di tornadi grigi. La tecnica infligge a tutti i personaggi lo Status Critico, riducendo i loro PV attuali ad una sola cifra.

##### 5. Occhio maligno

il Gran aevis genera una serie di rocce. La tecnica infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un personaggio.

##### 6. Paraclito

ogni volta che subisce danni esse un personaggio si trova in Status Ade, il Gran aevis reagisce subito, evocando un piccolo angelo. La tecnica riporta in vita quell'eroe, ripristinandogli 1/8 dei suoi PV massimi. Tuttavia c'è il 50% di possibilità che quel personaggio subisca lo Status Zombie, il quale azzerà i suoi PV e lo costringe ad attaccare in automatico i propri alleati, utilizzando il semplice attacco fisico.

##### 7. Polvere zombie

il Gran aevis emette una nube di polvere dorata. La tecnica infligge lo Status Zombie, il quale azzerà i PV di tutti i personaggi e li costringe ad attaccare in automatico i propri alleati, utilizzando il semplice attacco fisico.

##### 8. Soffio tossico

il Gran aevis genera una serie di esplosioni viola. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Veleno a tutti i personaggi inoltre infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere 1/16 dei loro PV massimi ad intervalli regolari.

### 9. Soffio zombie

il Gran aevis emette una serie di fumi viola. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi inoltre infligge lo Status Zombie, il quale azzerava i loro PV e li costringe ad attaccare in automatico i propri alleati, utilizzando il semplice attacco fisico. Lo status negativo tuttavia si attiverà solamente nel caso in cui i danni magici subiti azzerino i PV attuali del bersaglio.

### .. Rigenerazione Elementali oscuri

il Gran aevis rigenera i due Elementali oscuri 4. Il nemico usa questa tecnica solo quando entrambi i suoi alleati sono stati distrutti.

---

|  |   |                     |   |
|--|---|---------------------|---|
|  | \ |                     | / |
|  | < | ELEMENTALE OSCURO 4 | > |
|  | / |                     | \ |

---

|             |    |        |              |    |                          |
|-------------|----|--------|--------------|----|--------------------------|
| Liv         | >> | 74     | Forza        | 80 | TIPO                     |
| PV          | >> | 5.500  | Magia        | 35 | --                       |
| PM          | >> | 10.000 | Difesa       | 70 |                          |
| -----+----- |    |        | Difesa Mg    | 0  | ASPETTO                  |
| Esp         | >> | 0      | %Schivata    | 0% | Globo fluttuante porpora |
| Guil        | >> | 0      | %Schivata Mg | 0% |                          |
|             |    |        | Agilità      | 60 |                          |

### STATUS

Adagio • --  
Ade • immune  
Bozzolo • --  
Cecità • immune  
Confusione • immune  
Egida • --  
Fretta • --  
Furia • immune  
Immagine • --  
Levitazione • --  
Mini • immune  
Mutismo • immune  
Paralisi • immune  
Piaga • --

### ELEMENTI

Pietra • immune  
Rana • immune  
Reflex • --  
Rigene • --  
Sentenza • --  
Sonno • immune  
Stop • --  
Vecchiaia • immune  
Veleno • immune  
Zombie • immune  
~~~~~  
Corazza • costante
Scan • --

Acqua <> --
Aria <> --
Fuoco <> immune
Gelo <> immune
Sacro <> --
Terra <> --
Tuono <> immune
Veleno <> --

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --
10 / 256 • Granpozione

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

ABILITÀ

1. Aeroga < Magia Blu >
l'Elementale oscuro 4 scaglia tre colonne di scintille oscillanti.
La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Aria ad un personaggio.
2. Autodistruzione < Magia Blu >
solo quando rimane l'ultimo nemico presente, l'Elementale oscuro 4 produce un'esplosione. La tecnica causa ad un personaggio danni fisici non elementali pari alla quantità di PV attuali del nemico, il quale perde la vita.
3. Vento bianco
l'Elementale oscuro 4 genera cinque piccoli tornadi. La tecnica ripristina al nemico ed ai suoi alleati una quantità di PV pari ai PV attuali

Il Gran aevis è un grosso serpente alato blu ed in questo scontro combatterà assieme a due Elementali oscuri 4: il boss è in grado di rigenerare i suoi alleati ma solo se entrambi vengono sconfitti.

I nemici sono molto rapidi nell'attaccare quindi il primo personaggio dovrà subito infliggere loro lo Status Adagio e donare al gruppo lo Status Fretta. Una volta fatto, tramite la magia bianca Sancta, eliminate uno degli Elementali oscuri 4 e causate danni notevoli all'altro, senza però sconfiggerlo. Ora, tramite il comando !Bimagia potrete sia guarire i personaggi, a seconda delle necessità, sia ferire il boss con la magia bianca Sancta. L'eroe con il comando !Tempo invece userà l'attacco fisico dell'Aevicida per infliggere danni notevoli al Gran aevis.

Dopo aver sconfitto il boss, l'Elementale oscuro 4 eseguirà subito la tecnica Autodistruzione, terminando così lo scontro e facendovi ottenere l'ARCO FATATO.

Adesso attraversate il passaggio lasciato libero dal Gran aevis, e seguite il percorso in senso orario. Giunti nei pressi dell'uscita, attraversate prima il sentiero a nord est per raggiungere il baule dell'ETERE {e}. Infine scendete le scale per accedere nella seconda parte della località.

-- Capitolo 72 --

REAME OSCURO (2) >> L'ultimo ostacolo [07C72]

==== Mondo 3 =====

\ Nemici \

| n° | NOME | PV | DEBOLEZZE |
|-------|---------------------|--------|--------------|
| 150 | Testa meccanica | 7.210 | Acqua, Tuono |
| 207 | Controlla-livello | 5.000 | .. |
| 209 | Muffa | 5.000 | Acqua, Fuoco |
| 212 | Gran dragone | 10.000 | Acqua |
| 213 | Achelone | 3.200 | Acqua |
| 214 | Ninja | 5.000 | .. |
| 215 | Aevis drago | 7.000 | Acqua |
| 219 | Yojimbo | 3.960 | .. |
| 220 | Gigante di ferro | 18.000 | Acqua |
| 225 | Psicoflagello | 4.700 | .. |
| 229 | Minidiavolo | 6.500 | .. |
| 230 | Assassino 1 | 10.000 | .. |
| 231 | Animofago | 7.000 | .. |
| 233 | Elementale oscuro 1 | 5.500 | Fuoco |
| 234 | Elementale oscuro 2 | 5.500 | Gelo |
| 235 | Elementale oscuro 3 | 5.500 | Tuono |
| 236 | Exoray 1 | 6.000 | Fuoco |
| 237 • | Duellante | 15.000 | .. |
| 240 • | Drago violaceo | 17.000 | .. (a) |
| 241 • | Corazzata | 22.000 | .. (b) |
| 316 B | Archeodemone 1 | 50.000 | .. |
| --+- | | --+- | |
| 840 | Assassino 2 | 10.000 | .. |
| 841 | Exoray 2 | 6.000 | Fuoco |

| | | | |
|-----|----------|-------|-------|
| 842 | Exoray 3 | 6.000 | Fuoco |
| 843 | Exoray 4 | 6.000 | Fuoco |
| 844 | Exoray 5 | 6.000 | Fuoco |

NOTE

- a. come ultimo attacco prima di svanire, il Drago violaceo esegue sempre la magia nera Vampalia perciò è consigliato ripristinare i propri PV prima di eliminarlo.
- b. l'ascia Spaccaterra si può ottenere solamente rubandola alla Corazzata. Quest'ultima contrattacca subito, ogni volta che subisce danni fisici, perciò è consigliato colpirla usando solo le tecniche magiche.

\ Oggetti \

| | |
|----------------------------|-----------------------|
| rarietà Chiave sotterraneo | x1. Gala iper |
| x2. Acqua santa | x1. Guscio solido |
| x1. Anello di corallo | x1. Kagenui |
| x1. Apocalisse | x1. Longinus |
| x1. Coda di fenice | x1. Mantello stregone |
| x1. Colpo esplosivo | x3. Materia oscura |
| x2. Colpo di tuono | x1. Sfera del caos |
| x1. Colpo secco | x2. Shuriken di Fuuma |
| x1. Corona regale | x1. Testo d'acqua |
| x2. Etere | x5. Villetta |

\ Abilità \

| | |
|---------------------------|---|
| magia blu ??? | (Archeodemone 1, Testa meccanica) |
| magia blu Aeroga | (Elementale oscuro 1-2-3) |
| magia blu Artiglio letale | (Animofago) |
| magia blu Antimaga Liv.4 | (Controlla-livello) |
| magia blu Difesa totale | (Corazzata) |
| magia blu Lanciafiamme | (Drago violaceo, Gran dragone, Psicoflagello) |
| magia blu Missile | (Testa meccanica) |
| magia blu Morte Liv.5 | (Controlla-livello) |
| magia blu Scossa mentale | (Psicoflagello) |
| magia blu Vampalia Liv.3 | (Controlla-livello) |
| magia blu Vampiro | (Achelone) |
| magia blu Vecchiaia Liv.2 | (Controlla-livello) |
| magia blu Vento bianco | (Elementale oscuro 1-2-3) |

=====

=====

•• CUORE DI RONKA

Una volta qui [RO.aR - Sala del tesoro] andate verso il basso per trovare quattro bauli contenenti, da sinistra, uno SHURIKEN DI FUUMA, due ETERI ed un altro SHURIKEN DI FUUMA. Procedete in direzione sud e recuperate la MATERIA OSCURA, dal forziere a sinistra, ed una VILLETTA, da quello a destra. Da questa zona, andate verso il basso, per raccogliere un'altra VILLETTA, un MANTELLO STREGONE ed un COLPO DI TUONO.

In seguito recatevi nella parte orientale della sala, dove potrete ottenere due ACQUE SANTE, e poi proseguite in direzione sud per accedere nella camera successiva. Qui [RO.aS - Cuore di Ronka, 1S] andate in basso a sinistra per recuperare il KAGENUI. Tornate indietro [RO.aR - Sala del tesoro] ed ora

Inserite la pietra nello scrigno di sud est {sK}, aprendo così il corridoio più occidentale. Al suo interno andate prima verso l'alto per raccogliere una GALA IPER {a} e poi seguite il percorso per recuperare anche un COLPO SECCO {b}. Tornate ai bauli e stavolta posizionate il masso in quello di nord ovest {sZ} per poter entrare nel corridoio accanto al precedente, dove otterrete un COLPO ESPLOSIVO {c}. Infine inserite la pietra nello scrigno di sud ovest {sY} ed entrate nella seconda porta da destra per raggiungere l'uscita.

```
#####
#           #           #           #           #           #           #           #
#           #           #           #           #           #           #           #
#           #           #           #           #           #           #           #
#           #           #           #           #           #           #           #
###  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #
###  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #
###  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #
###  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #
#           #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #
###  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #
#           #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #
###  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #
#           #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #
###  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #
###  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #
###  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #
#           #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #
###  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #
#           #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #
###  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #
#           #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #
###  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #
#           #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #
###  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #
###  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #
#           #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #
###  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #
#           #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #
###  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #
#           #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #
###  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #
#           #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #
###  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #####  #
#####
```

LEGENDA [RO.aT - 2S]

- 30 ingresso
- 31 uscita (carrucola)
- 32 uscita (carrucola)
- a. Villetta
- b. Apocalisse
- .. passaggio segreto

- 33 uscita (carrucola)
- 34 uscita (carrucola)
- 35 uscita (carrucola)
- 37 uscita

Una volta qui [RO.aT - 2S] andate subito a destra per ottenere la VILLETTA {a} e poi procedete in direzione ovest, scendendo attraverso la prima carrucola che incontrerete {31}. Nella sala inferiore [RO.aU - Area teletrasporto] muovetevi verso sud poi andate a destra, dove sono presenti quattro carrucole: usate la seconda da sinistra per risalire. Rientrati nella camera superiore [RO.aT - 2S] seguite il passaggio segreto occidentale per arrivare al forziere che contiene l'APOCALISSE {b}. Adesso fate il percorso al contrario per tornare allo scrigno che conteneva la Villetta e da qui prima recatevi nell'angolo di nord ovest della sala e poi attraversate il lungo corridoio verso sud per uscirne.

•• CASCADE ABISSALI

All'interno della sala seguente [RO.aV - 1S] andate subito verso destra ed iniziate la lunga discesa, rimanendo sempre nella zona orientale del percorso; nel primo forziere troverete una VILLETTA mentre nel secondo una CORONA REGALE. Uscite da sud est ed in seguito [RO.aZ - 2S] raggiungete la parte inferiore della sala, ignorate la caverna e poi scendete tramite la rampa di scale in basso a destra. Nella sala inferiore [RO.bA - Sala del tesoro] procedete verso sud, dove sono presenti cinque forzieri contenenti, da sinistra, una MATERIA OSCURA, un GUSCIO SOLIDO, una seconda MATERIA OSCURA, un TESTO D'ACQUA ed una VILLETTA.

Dopo aver raccolto tutti gli Oggetti, tornate nella sala precedente [RO.aZ - 2S] ed andate verso sinistra, dove si trova una cascata: oltrepassatela per arrivare al baule che contiene un ANELLO DI CORALLO. Adesso inserite un Ladro nel gruppo, oppure equipaggiate l'abilità Scatto, e premete l'interruttore sulla parete: esso fermerà la cascata per alcuni istanti, durante i quali dovrete correre e raggiungere la zona a sinistra del corso d'acqua, prima della sua ricomparsa.

Una volta fatto, entrate nella caverna successiva e qui [RO.bB - Sala della quiete /A] parlate con l'uomo per ricevere la rarità CHIAVE SOTTERRANEO e per curare il gruppo. Recatevi nella parte superiore della camera e recuperate il LONGINUS dal baule mentre nella stanza a nord [RO.bC - Sala della quiete /B] troverete un Punto di Salvataggio. Adesso dovrete fare tutta la strada al contrario per tornare nella stanza con le celle [RO.aE - Tempio sigillato, Prigionieri]:

- [RO.bB] Cascate abissali, Sala della quiete /A
uscite dall'apertura sulla destra.
- [RO.aZ] Cascate abissali, 2S
salite le scale situate più a nord.
- [RO.aV] Cascate abissali, 1S
uscite da nord ovest.
- [RO.aT] Cuore di Ronka, 2S
scendete tramite una carrucola qualsiasi.
- [RO.aU] Area teletrasporto
raggiungete la zona nord ed usate il teletrasporto al centro.
- [RO.aD] Tempio sigillato, Scalinata
entrate nella porta di sud ovest.

Giunti a destinazione [RO.aE - Tempio sigillato, Prigionieri] recatevi alla cella centrale:

- indossate solo Armi non associate ad alcun Elemento
- equipaggiate il cappello Fiocco a tutti i personaggi
- equipaggiate le abilità !Blu, !Invoca, !Nera e !Tempo

Ora, tramite la Chiave sotterraneo, potrete aprire la cella per affrontare il boss.

```
      \ _____ /  
      <  ARCHEODEMONE 1  >  
      / _____ \
```

| | | | | | |
|------|----|--------|--------------|-----|--------------------------|
| Liv | >> | 17 | Forza | 180 | TIPO |
| PV | >> | 50.000 | Magia | 90 | Bestia magica, Non-morto |
| PM | >> | 62.000 | Difesa | 40 | |
| ---- | + | ---- | Difesa Mg | 0 | ASPETTO |
| Esp | >> | 0 | %Schivata | 0% | Centauro demoniaco |
| Guil | >> | 0 | %Schivata Mg | 0% | porpora |
| | | | Agilità | 80 | |

STATUS

| | |
|-------------|------------|
| Adagio | • -- |
| Ade | • immune |
| Bozzolo | • -- |
| Cecità | • -- |
| Confusione | • immune |
| Egida | • costante |
| Fretta | • -- |
| Furia | • immune |
| Immagine | • -- |
| Levitazione | • -- |
| Mini | • immune |
| Mutismo | • immune |
| Paralisi | • immune |
| Piaga | • -- |

ELEMENTI

| | | | | |
|-----------|----------|--------|----|---------|
| Pietra | • immune | Acqua | <> | assorbe |
| Rana | • immune | Aria | <> | assorbe |
| Reflex | • -- | Fuoco | <> | assorbe |
| Rigene | • -- | Gelo | <> | assorbe |
| Sentenza | • -- | Sacro | <> | assorbe |
| Sonno | • immune | Terra | <> | assorbe |
| Stop | • immune | Tuono | <> | assorbe |
| Vecchiaia | • immune | Veleno | <> | assorbe |
| Veleno | • immune | | | |
| Zombie | • immune | | | |

~~~~~

|         |            |
|---------|------------|
| Corazza | • costante |
| Scan    | • --       |

#### COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --  
10 / 256 • Coda di fenice

#### COSA SI PUÒ OTTENERE

sempre • Sfera del caos  
raro • --

#### ABILITÀ

1. ??? < Magia Blu >

l'Archeodemone 1 causa ad un personaggio danni magici non elementali pari alla differenza tra i PV massimi ed i PV attuali del nemico: meno PV attuali l'Archeodemone possiede, più aumenta la quantità di danni subita. Stranamente, quando il nemico esegue questa tecnica, non appare il rispettivo nome sullo schermo.

2. Giga vampalia

l'Archeodemone 1 genera una serie di piccole esplosioni oscure. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.

3. Maledizione

l'Archeodemone 1 scaglia un teschio fantasma. La tecnica infligge ad un personaggio uno dei seguenti status negativi, scelto casualmente dal gioco: Cecità, Confusione, Furia, Mini, Mutismo, Piaga, Rana, Sonno, Vecchiaia o Veleno.

4. Mega vampalia

l'Archeodemone 1 genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.

5. Meteora

l'Archeodemone 1 genera una pioggia di meteore. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.

6. Morte

l'Archeodemone 1 genera un grosso teschio umano sul bersaglio. La tecnica infligge lo Status Ade, il quale elimina un personaggio istantaneamente. Nel caso in cui il nemico venga colpito da un attacco fisico di elemento Acqua, Aria, Sacro e Terra, l'Archeodemone 1 eseguirà la tecnica su sè stesso e ripristinerà tutti i suoi PV.

7. Sancta

l'Archeodemone 1 scaglia una serie di sfere bianche. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Sacro ad un personaggio.

8. Tocco parassita

l'Archeodemone 1 genera una sfera rossa che estrae globuli rossi dal bersaglio per poi assorbirla. La tecnica sottrae PV ad un personaggio e li dona al nemico. L'Archeodemone 1 esegue il Tocco parassita anche ogni volta che possiede meno di 20.000 PV.

9. Uragano

l'Archeodemone 1 genera un tornado grigio. La tecnica infligge lo Status Critico, riducendo i PV attuali di un personaggio ad una sola cifra.

10. Vampalia

l'Archeodemone 1 colpisce il bersaglio con una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali ad un personaggio.

L'Archeodemone 1 è un grosso centauro marrone. La caratteristica del boss è quella di poter ripristinare completamente i propri PV, tramite la tecnica Morte, quando subisce attacchi fisici di alcuni Elementi: per questo motivo usate solo le magie per danneggiare l'Archeodemone 1.

All'inizio dello scontro, donate lo Status Fretta al gruppo ed infliggete lo Status Adagio al boss, usate la magia blu Difesa totale ed invocate Carbuncle: in questa situazione, l'unica tecnica davvero pericolosa dell'Archeodemone sarà il Giga vampalia. Per quanto riguarda la fase offensiva, invocate Bahamut ed usate la magia nera Vampalia per infliggere rapidamente danni ingenti al boss. Al termine della battaglia otterrete la SFERA DEL CAOS.

---

La sconfitta dell'Archeodemone farà comparire un teletrasporto nella stanza dell'uomo che vi ha consegnato la Chiave sotterraneo [RO.bB - Cascade abissali, Sala della quiete /A]. Ora tornate da lui ed uscite da sinistra per accedere nella terza parte della località.

\ Nemici \

| n°    | NOME               | PV     | DEBOLEZZE          |
|-------|--------------------|--------|--------------------|
| 086   | Drago corazzato    | 19.999 | ..                 |
| 132   | Drago blu          | 6.900  | ..                 |
| 133   | Drago rosso 1      | 7.500  | Acqua, Gelo, Terra |
| 134   | Drago giallo       | 8.500  | ..                 |
| 143   | Lamia regina       | 2.100  | Gelo               |
| 146   | Archeosauro        | 9.960  | Fuoco, Terra       |
| 150   | Testa meccanica    | 7.210  | Acqua, Tuono       |
| 212   | Gran dragone       | 10.000 | Acqua              |
| 215   | Aevis drago        | 7.000  | Acqua              |
| 222   | Drago di cristallo | 17.500 | ..                 |
| 223   | Necromante         | 6.900  | Acqua              |
| 229   | Minidiavolo        | 6.500  | ..                 |
| 238 • | Medusa             | 7.500  | ..                 |
| 239   | Zombisauro         | 20.000 | Sacro              |
| 240   | Drago violaceo     | 17.000 | ..                 |
| 321 B | Omega Mk.II 1      | 65.000 | Tuono              |
| 321 B | Omega Mk.II 2      | 65.000 | Gelo               |
| 321 B | Omega Mk.II 3      | 65.000 | Fuoco              |
| 322 B | Neo Shinryu        | 65.000 | ..                 |
| --+-  |                    | --+-   |                    |
| 847 • | Omega 2            | 55.530 | Tuono              |

\ Oggetti \

- |                      |                       |
|----------------------|-----------------------|
| x1. Acqua santa      | x1. Infuso eroico     |
| x4. Cenere           | x2. Materia oscura    |
| x1. Coda di fenice   | x1. Maximilian        |
| x4. Colpo di tuono   | x1. Scudo della forza |
| x1. Colpo esplosivo  | x2. Testo di fuoco    |
| x3. Elisir           | x1. Testo di tuono    |
| x1. Ferula demoniaca | x1. Ultima            |
| x1. Fiocco           |                       |

\ Abilità \

- |                          |                                         |
|--------------------------|-----------------------------------------|
| magia blu ???            | (Testa meccanica)                       |
| magia blu 1.000 aghi     | (Lamia regina)                          |
| magia blu Difesa totale  | (Neo Shinryu)                           |
| magia blu Lanciafiamme   | (Drago violaceo, Gran dragone, Omega 2) |
| magia blu Missile        | (Testa meccanica)                       |
| magia blu Rovina         | (Neo Shinryu)                           |
| magia blu Vampalia Liv.3 | (Archeosauro, Drago rosso 1)            |

•• TOMBA DEI RICORDI

```

#####43.#####
#           ##### c #####           #
#           ###           ###           #
# #####           #####           #
# #####           #####           #
# #           #####           # #

```

```

# # ##### # #
##### # ##### # ##### # #####
### ## # ##### ##### #
### ## # ##### ##### #####
# ##### ##### ##### ..... #
# ##### ##### ##### # : #
# ##### ##### ##### ##### # : #
### ##### ##### ##### ##### # : #
### #####vvv##### ##### # : #
#-P-#####vvv##### # ##### : #
# ##### # ##### # ##### : #
# ##### ..... ##### ##### ##### # : #
#_##### # : ##### ##### # : #
#46.##### : ##### # : #
# : ##### # : #
# : ##### # : #
# : ##### # : #
# : ##### a ##### b ##### : #
# : ##### # # ..... : #
# : ..... # # #####
##### #
# # #_##### #
#####42.#####

```

LEGENDA [RO.bD - Via dell'incubo]

- |                     |    |                   |    |          |
|---------------------|----|-------------------|----|----------|
| a. Cenere           | .. | passaggio segreto | 42 | ingresso |
| b. Elisir           | P. | porta             | 43 | uscita   |
| c. Ferula demoniaca | vv | scivolo           | 46 | uscita   |

In questa camera [RO.bD - Via dell'incubo] attraversate subito il passaggio segreto sulla sinistra per recuperare la CENERE {a}. Tornate indietro e andate verso l'alto dove, all'interno della zona centrale, vedrete diverse Omega 2 muoversi liberamente: esse sono identiche al potente boss affrontato nella Crepa interdimensionale. Nel caso in cui vogliate affrontarle, ricordatevi che tre personaggi devono eseguire costantemente la canzone Dolce ballata mentre il rimanente attaccherà con la magilama Tuonaga.

Raggiungete la parete più orientale ed entrate nel passaggio segreto, alla fine del quale è situato il baule dell'ELISIR {b}. Tornate nella zona centrale ed andate a nord per recuperare la FERULA DEMONIACA {c}. Infine raggiungete l'uscita a nord ovest per proseguire.

Nella stanza successiva [RO.bE - Via del defunto] andate verso l'alto e premete il pulsante per disattivare la barriera magica nella sala con la cascata. In seguito procedete in senso antiorario, ignorate il primo interruttore e spingete il secondo per sollevare la porta della camera precedente. Tornate al suo interno [RO.bD - Via dell'incubo] ed ora recatevi nella zona occidentale, dove ora potrete attraversare il corridoio verso sud.

```

#####
# ..... #
# : ##### : #
# : ##### : #####
# : ##### : ##### #
##### : ##### : ..... a #
# ##### : ##### : ##### #
# b ..... : ##### : ##### #
# ##### : ##### : #####
# ##### : ##### : #

```

```

##### : ##### : #
##### : ##### 46.##### : #
##### :.....##### : #
##### :##### : #
##### :##### .....: #
##### :##### : #
##### :##### : #
##### :##### : #
# ..... c 48.##### : #
# : ##### : #
# : ##### : #
# : ##### : #
# : ##### .....: #
# : ##### : #
# : ##### : #
# : ##### : #
# : ##### 49.##### : #
# : ##### : #
# :..... d##### : #
##### 50.##### : #
######## : #
######## : #
######## : #
#####47.#

```

LEGENDA [RO.bF - Via dell'iniquità]

- a. Materia oscura 46 ingresso
- b. Colpo di tuono 47 uscita
- c. Infuso eroico 48 uscita (buca)
- d. Materia oscura 49 uscita (buca)
- .. passaggio segreto 50 uscita (buca)

Una volta qui [RO.bF - Via dell'iniquità] procedete verso il basso ed entrate nel passaggio segreto sulla destra, muovendovi poi in senso antiorario. Dopo essere giunti nella zona di nord est, andate a destra per recuperare una MATERIA OSCURA {a} mentre a sinistra della sezione di nord ovest è situato un COLPO DI TUONO {b}. Ora tornate all'ingresso della camera, procedete verso ovest e raccogliete l'INFUSO EROICO {c}, stando attenti alla buca. Da qui, entrate nel sentiero nascosto sulla sinistra, in modo tale da raggiungere il forziere che contiene una seconda MATERIA OSCURA {d}. Adesso lasciatevi cadere in una qualsiasi delle due buche vicine per atterrare nella sala inferiore.

```

#####
#####
#####
# #
# ##### #
# # # #
# # § # #
# # # #
# # # #
# # # #
# ##### #
# ##### #
#####
#<x>#####
########
########<z>###
########
###<y>#####

```





|             |            |           |            |        |    |           |
|-------------|------------|-----------|------------|--------|----|-----------|
| Bozzolo     | • costante | Reflex    | • costante | Fuoco  | <> | variabile |
| Cecità      | • immune   | Rigene    | • --       | Gelo   | <> | variabile |
| Confusione  | • immune   | Sentenza  | • --       | Sacro  | <> | assorbe   |
| Egida       | • --       | Sonno     | • immune   | Terra  | <> | assorbe   |
| Fretta      | • --       | Stop      | • --       | Tuono  | <> | variabile |
| Furia       | • immune   | Vecchiaia | • immune   | Veleno | <> | assorbe   |
| Immagine    | • --       | Veleno    | • immune   |        |    |           |
| Levitazione | • --       | Zombie    | • --       |        |    |           |
| Mini        | • immune   | ~~~~~     |            |        |    |           |
| Mutismo     | • immune   | Corazza   | • costante |        |    |           |
| Paralisi    | • immune   | Scan      | • --       |        |    |           |
| Piaga       | • --       |           |            |        |    |           |

#### COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --  
10 / 256 • Elisir

#### COSA SI PUÒ OTTENERE

sempre • Scudo della forza  
raro • --

#### ABILITÀ

##### 1. Accerchiamento

ogni volta che subisce danni oppure il comando !Raffica, Omega MK.II reagisce subito e genera un cerchio giallo. La tecnica infligge lo Status Oblio, il quale rimuove completamente un personaggio dal campo di battaglia.

##### 2. Attacco delta

Omega MK.II genera un triangolo di energia che scaglia contro il bersaglio. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un personaggio.

##### 3. Bomba speziata

ogni volta che subisce danni, Omega MK.II reagisce subito e produce una esplosione. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo.

##### 4. Botto

Omega MK.II emette un raggio di luce grigia. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Ade oppure lo Status Paralisi.

##### 5. Cambio barriera

Omega MK.II fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti, in seguito esce dallo schermo per poi rientrarvi. Il Cambio barriera sostituisce sul campo di battaglia Omega MK.II con un'altra forma del boss scelta casualmente dal gioco. Il nemico esegue questa tecnica anche quando subisce un attacco dell'Elemento al quale risulta attualmente debole.

##### 6. Cannone a onde

Omega MK.II accumula energia e scaglia un potente fascio luminoso azzurro. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi, pari alla metà dei loro PV massimi, inoltre infligge lo Status Piaga, che fa perdere costantemente PV a tutti loro con il passare del tempo.

##### 7. Lanciafiamme < Magia Blu >

Omega MK.II emette una serie di fiammate. La tecnica causa danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

##### 8. Maelstrom

Omega MK.II genera una serie di tornadi grigi. La tecnica infligge a tutti i personaggi lo Status Critico, riducendo i loro PV attuali ad una sola cifra.

9. Pugno missile

ogni volta che subisce danni, Omega MK.II reagisce subito, scagliando un missile a forma di pugno. La tecnica causa danni magici pari alla metà dei PV attuali di un personaggio inoltre gli infligge lo Status Confusione, il quale lo obbliga ad attaccare i suoi alleati oppure a curare i nemici.

10. Raggio atomico

Omega MK.II scaglia orizzontalmente una serie di fasci luminosi arancioni. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

11. Terremoto

Omega MK.II genera un'onda sismica. La tecnica causa danni fisici di Elemento Terra a tutti i personaggi.

12. Vento d'iride

Omega MK.II scaglia un piccolo tornado viola, seguito da una sfera rotante. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Cecità e lo Status Mutismo.

.. Elisir

ogni volta che subisce il comando !Raffica, Omega MK.II reagisce subito, circondandosi con una serie di scintille rotanti verdi e gialle. La tecnica ripristina completamente i PV ed i PM del nemico.

Omega MK.II è un ragno robotico celeste. Il boss possiede tre forme diverse, che varia utilizzando la tecnica Cambio barriera. Quando essa viene eseguita, Omega MK.II esce dallo schermo e rientra dopo pochi istanti: il boss conserverà i suoi PV attuali e gli eventuali status posseduti mentre cambierà solamente l'Elemento al quale risulterà debole, che potrà essere uno tra Fuoco, Gelo e Tuono. La strategia da eseguire è molto semplice:

- i tre personaggi di supporto dovranno utilizzare di continuo la canzone Dolce ballata, per infliggere temporaneamente lo Status Stop al boss, impedendogli così di attaccare. Nel caso in cui subiate danni, usate uno di questi eroi per ripristinare i PV del gruppo e curare gli status negativi, mentre gli altri due continueranno ad eseguire la Dolce ballata.
- durante il suo primo turno, il personaggio d'attacco attiverà la magilama Vampalia mentre nei successivi eseguirà il comando !Raffica. Se fatto in maniera corretta, sarà possibile eliminare il boss nel giro di pochi turni.

Al termine dello scontro riceverete lo SCUDO DELLA FORZA.

---

Adesso uscite dalla porta a sud e fate tutta la strada al contrario, sino a tornare nella sala con la cascata disattivabile. Una volta qui [RO.aZ - Cascate abissali, 2S] entrate nella caverna sulla destra, che non risulterà più bloccata da una barriera magica.

•• ANTRO DI SHINRYU

Al suo interno [RO.bH - Entrata] procedete verso est e per ora non scendete nel magma. Ignorate il pulsante lungo la parete e raggiungete la zona in alto, dove è situato un ELISIR, poi tornate ai gradini per scendere nel fluido

incandescente: donate a tutto il gruppo lo Status Levitazione e procedete in senso antiorario nel magma. Ignorate la piccola isola con lo scrigno e risalite dalle scale sulla destra: qui premete il pulsante per generare un ponte tra la piccola isola e la zona a nord.

Tornate nel liquido incandescente e questa volta raggiungete i gradini situati a nord est; in seguito procedete lungo il percorso inferiore per arrivare al forziere del COLPO DI TUONO. Adesso raggiungete nuovamente la zona occidentale, dove avete raccolto l'Elisir, ed andate in direzione sud: grazie al ponte, potrete raggiungere lo scrigno che contiene un FIOCCO. Infine andate in alto e premete il pulsante ignorato in precedenza: esso aprirà una buca sotto di voi, che vi farà raggiungere la camera inferiore.

Una volta atterrati [RO.bI - Sala del tesoro] andate in basso a destra, scendete nel magma e procedete in direzione sud ovest, per raggiungere i gradini che vi condurranno all'isola centrale. Qui saranno presenti dieci scrigni, i quali conterranno, partendo dalla fila superiore e muovendosi da sinistra verso destra: un TESTO DI FUOCO, un TESTO DI TUONO, un MAXIMILIAN, la CENERE, un altro TESTO DI FUOCO, una CODA DI FENICE, un COLPO DI TUONO, un ELISIR, un COLPO ESPLOSIVO ed una seconda CENERE.

Ora tornate nella zona in cui siete atterrati e muovetevi in senso antiorario, sino a trovare le scale che vi riporteranno nella sala precedente. Dopo averlo fatto [RO.bH - Entrata] donate di nuovo lo Status Levitazione a tutto il gruppo, scendete nella lava e raggiungete l'uscita situata nella zona nord est. All'interno dell'ultima camera [RO.bL - Tana di Shinryu] procedete verso l'alto e, nel forziere, affronterete il potente boss Neo Shinryu. Prima di iniziare lo scontro, posizionate tutto il gruppo in seconda fila e preparatevi in questo modo:

(dove non è indicato alcun Oggetto, è possibile equipaggiare ciò che si vuole)

|               | BARTZ             | FARIS       |         |
|---------------|-------------------|-------------|---------|
| =====         |                   |             | ATTACCO |
| Mano destra   | Arpa di Apollo    | ..          |         |
| Mano sinistra | ..                | Scudo Egida |         |
| Testa         | Fiocco            | Fiocco      |         |
| Corpo         | ..                | ..          |         |
| Accessorio    | Mantello stregone | ..          |         |
| ~~~~~         |                   |             |         |
| Lavoro        | Tuttofare         | Tuttofare   |         |
| Abilità 1     | !Mescola          | !Combina    |         |
| Abilità 2     | !Tempo            | !Tempo      |         |

|               | KRILE           | LENNA             |        |
|---------------|-----------------|-------------------|--------|
| =====         |                 |                   | DIFESA |
| Mano destra   | Masamune        | ..                |        |
| Mano sinistra | ..              | Scudo della forza |        |
| Testa         | Forcina dorata  | Forcina dorata    |        |
| Corpo         | Veste di Vishnu | ..                |        |
| Accessorio    | ..              | ..                |        |
| ~~~~~         |                 |                   |        |
| Lavoro        | Tuttofare       | Mimo              |        |
| Abilità 1     | !Blu            | !Bimagia          |        |
| Abilità 2     | !Tempo          | !Bianca & !Tempo  |        |

\ \_\_\_\_\_ /  
 < NEO SHINRYU >  
 / \_\_\_\_\_ \

|      |    |        |              |      |                        |
|------|----|--------|--------------|------|------------------------|
| Liv  | >> | 97     | Forza        | 200  | TIPO                   |
| PV   | >> | 65.000 | Magia        | 8    | Drago                  |
| PM   | >> | 60.000 | Difesa       | 100  |                        |
| ---- | +  | ----   | Difesa Mg    | 100  | ASPETTO                |
| Esp  | >> | 0      | %Schivata    | 20%  | Drago demoniaco dorato |
| Guil | >> | 0      | %Schivata Mg | 120% |                        |
|      |    |        | Agilità      | 95   |                        |

#### STATUS

|             |   |        |
|-------------|---|--------|
| Adagio      | • | --     |
| Ade         | • | immune |
| Bozzolo     | • | --     |
| Cecità      | • | --     |
| Confusione  | • | immune |
| Egida       | • | --     |
| Fretta      | • | --     |
| Furia       | • | immune |
| Immagine    | • | --     |
| Levitazione | • | --     |
| Mini        | • | immune |
| Mutismo     | • | --     |
| Paralisi    | • | immune |
| Piaga       | • | --     |

#### ELEMENTI

|           |   |          |        |    |         |
|-----------|---|----------|--------|----|---------|
| Pietra    | • | immune   | Acqua  | <> | --      |
| Rana      | • | immune   | Aria   | <> | --      |
| Reflex    | • | --       | Fuoco  | <> | --      |
| Rigene    | • | --       | Gelo   | <> | --      |
| Sentenza  | • | --       | Sacro  | <> | assorbe |
| Sonno     | • | immune   | Terra  | <> | --      |
| Stop      | • | immune   | Tuono  | <> | --      |
| Vecchiaia | • | immune   | Veleno | <> | --      |
| Veleno    | • | immune   |        |    |         |
| Zombie    | • | immune   |        |    |         |
| ~~~~~     |   |          |        |    |         |
| Corazza   | • | costante |        |    |         |
| Scan      | • | --       |        |    |         |

#### COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --  
10 / 256 • Elisir

#### COSA SI PUÒ OTTENERE

--

#### ABILITÀ +- A +- QUANDO IL NEMICO POSSIEDE PIÙ DI 15.000 PV

##### 1. Ala sospiro

Neo Shinryu scaglia frontalmente un vortice d'aria. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Aria pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

##### 2. Almagesto

Neo Shinryu genera un'onda sismica. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Sacro a tutti i personaggi ed infligge loro anche lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV con il passare del tempo.

##### 3. Buco bianco

ogni volta che subisce danni, Neo Shinryu può reagire subito e scagliare tre sfere bianche rotanti. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Ade e lo Status Pietra.

##### 4. Difesa totale < Magia Blu >

Neo Shinryu genera due lame di energia e scintille gialle. La tecnica dona al nemico gli status Bozzolo, Egida e Levitazione.

##### 5. Fulmine

Neo Shinryu richiama un fulmine dal cielo. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Tuono pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

##### 6. Maelstrom

Neo Shinryu genera una serie di tornadi grigi. La tecnica infligge a tutti i personaggi lo Status Critico, riducendo i loro PV attuali ad una sola cifra.

7. Maledizione

Neo Shinryu scaglia un teschio fantasma. La tecnica infligge ad un personaggio uno dei seguenti status negativi, scelto casualmente dal gioco: Cecità, Confusione, Furia, Mini, Mutismo, Piaga, Rana, Sonno, Vecchiaia o Veleno.

8. Maremoto

Neo Shinryu scaglia una serie di ondate. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Acqua a tutti i personaggi.

9. Polvere zombie

ogni volta che subisce il comando !Raffica, Neo Shinryu può reagire subito emettendo una nube di polvere dorata. La tecnica infligge lo Status Zombie, il quale azzerà i PV di tutti i personaggi e li costringe ad attaccare in automatico i propri alleati, utilizzando il semplice attacco fisico.

10. Rovina < Magia Blu >

ogni volta che subisce il comando !Raffica, Neo Shinryu può reagire subito generando quattro fiammelle viola e dal bersaglio emerge uno spirito armato di falce. La tecnica infligge lo Status Sentenza, in grado di provocare con il passare del tempo lo Status Ade ad un personaggio.

11. Soffio tossico

Neo Shinryu genera una serie di esplosioni viola. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Veleno a tutti i personaggi inoltre infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere 1/16 dei loro PV massimi ad intervalli regolari.

12. Soffio zombie

Neo Shinryu emette una serie di fumi viola. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi inoltre infligge lo Status Zombie, il quale azzerà i loro PV e li costringe ad attaccare in automatico i propri alleati, utilizzando il semplice attacco fisico. Lo status negativo tuttavia si attiverà solamente nel caso in cui i danni magici subiti azzerino i PV attuali del bersaglio.

13. Terremoto

Neo Shinryu genera un'onda sismica. La tecnica causa danni fisici di Elemento Terra a tutti i personaggi.

14. Tormenta

Neo Shinryu scaglia una serie di scintille azzurre. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo a tutti i personaggi.

15. Vampa

Neo Shinryu genera una colonna fiammeggiante. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Fuoco pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

ABILITÀ -- B -- QUANDO IL NEMICO POSSIEDE MENO DI 15.000 PV

16. Attacco critico

Neo Shinryu causa danni fisici doppi ad un personaggio.

17. Giga vampalia

come ultimo attacco prima di svanire, Neo Shinryu genera una serie di piccole esplosioni oscure. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.

#### 18. Meteora

come ultimo attacco prima di svanire, Neo Shinryu genera una pioggia di meteore. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.

#### 19. Mutismo

Neo Shinryu fa brillare di celeste per alcuni istanti. La tecnica infligge sia ai personaggi che al nemico lo Status Mutismo, il quale impedisce di utilizzare le magie; Neo Shinryu comunque può continuare ad eseguire le proprie tecniche speciali.

#### .. Attacco fisico

Neo Shinryu causa danni fisici ad un personaggio.

Neo Shinryu è un drago demoniaco dorato, con parametri molto alti ed una gran varietà di attacchi in grado di sconfiggervi nel giro di pochi secondi.

Durante la battaglia, pure se non sono visibili sullo schermo, sono presenti un totale di quattro nemici:

- Neo Shinryu (vulnerabile)
- Neo Shinryu (invulnerabile)
- due bersagli fasulli

Anche se il cursore indicherà sempre e solo Neo Shinryu, non saprete mai quale dei quattro bersagli verrà colpito dalla vostra tecnica, fino a quando essa non verrà eseguita.

All'inizio della battaglia, grazie alla katana Masamune, Krile sarà la prima ad agire: usate la magia temporale Rapidità, seguita dalla magia blu Difesa totale e della magia temporale Andantega. Successivamente Neo Shinryu eseguirà il Maelstrom, infliggendovi lo Status Critico. Da ora in poi, il compito dei vari personaggi sarà il seguente:

#### BARTZ

userà subito la magia temporale Rapidità, per poter agire due volte in rapida successione. Nel primo turno eseguirà l'attacco fisico dell'Arpa di Apollo, il quale causerà sempre 9.999 PV di danno a Neo Shinryu: se la tecnica dovesse andare a segno, bisognerà usarla di nuovo. Nel caso in cui essa colpisca uno degli altri tre bersagli, dovrete usare il comando !Mescola ed eseguire una delle seguenti tecniche:

Dolce bacio + Zanna di drago --> Dona lo Status Corazza  
Elisir + Zanna di drago --> Raddoppia PV e PM

#### FARIS

userà subito la magia temporale Rapidità, per poter agire due volte in rapida successione. Nel primo turno userà il comando !Combina e la tecnica Cannone dragone (Colpo di tuono + Zanna di drago), la quale causerà sempre danni ingenti al boss: se la tecnica dovesse andare a segno, bisognerà usarla di nuovo. Nel caso in cui essa colpisca uno degli altri tre bersagli, nel secondo turno eseguirete il comando !Difesa.

#### LENNA

tramite la !Bimagia e la magia bianca dovrà curare costantemente il gruppo, facendo in modo che mantengano sempre una notevole quantità di PV, e rimuovere gli eventuali status negativi. Se possibile, infliggerà lo Status Adagio al boss con la magia temporale Adagioga.

#### KRILE

tramite la magia blu Vento bianco curerà i personaggi e mentre con la magia blu Difesa totale, manterrà alta la difesa del gruppo.

Dopo che possiederà meno di 15.000 PV, Neo Shinryu eseguirà la tecnica Mutismo per impedire l'utilizzo delle tecniche magiche ed inizierà ad usare solo gli attacchi fisici: la strategia non cambierà tuttavia ricordatevi di mantenere sempre alti i vostri PV perchè, una volta sconfitto, il boss eseguirà le tecniche Giga vampalia e Meteora in rapida successione. Alla fine dello scontro riceverete la spada ULTIMA.

++-----++

Adesso fate tutta la strada al contrario per tornare dall'uomo che vi ha donato

la Chiave sotterraneo. Una volta qui [RO.bB - Cascate abissali, Sala della quiete /A] utilizzate il teletrasporto situato nella zona inferiore per accedere nella parte conclusiva della località.

=====  
 -- Capitolo 74 --  
 REAME OSCURO (4) >> Colui che governa il Nulla [07C74]  
 ===== Mondo 3 =====

Nemici

| n°    | NOME                   | PV     | DEBOLEZZE |
|-------|------------------------|--------|-----------|
| 212   | Gran dragone           | 10.000 | Acqua     |
| 221   | Re Behemoth            | 18.000 | Acqua     |
| 222   | Drago di cristallo     | 17.500 | ..        |
| 230   | Assassino 1            | 10.000 | ..        |
| 232   | Behemoth               | 15.000 | ..        |
| 239   | Zombisauro             | 20.000 | Sacro     |
| 240   | Drago violaceo         | 17.000 | ..        |
| 241   | Corazzata              | 22.000 | ..        |
| 242 • | Ade                    | 33.333 | Sacro     |
| 317 B | Guardiano              | 55.000 | ..        |
| 318 B | Lanciatore Superiore 2 | 20.000 | ..        |
| 319 B | Lanciatore Centrale 2  | 20.000 | ..        |
| 320 B | Cannone a onde         | 22.000 | ..        |
| 323 B | Enuo 1 - Corpo         | 60.000 | ..        |
| 323 B | Enuo 1 - Mano destra   | 60.000 | ..        |
| 323 B | Enuo 1 - Mano sinistra | 60.000 | ..        |
| 323 B | Enuo 2                 | 60.000 | ..        |
| ---   |                        | ---    |           |
| 840   | Assassino 2            | 10.000 | ..        |

Oggetti

- x1. Elisir
- x1. Mutsunokami
- x1. Sfera di cristallo
- x1. Veste signorile

Abilità

- lavoro Necromante
- magia blu ??? (Behemoth, Re Behemoth)
- magia blu Aeroga (Enuo 1 - Corpo)

```

magia blu Antimaga Liv.4      (Enuo 2)
magia blu Coro dello stagno  (Enuo 2 - Mano destra)
magia blu Difesa totale      (Corazzata)
magia blu Favilla oscura    (Ade)
magia blu Flash              (Lanciatore centrale 2)
magia blu Idrorespiro       (Enuo 1 - Corpo)
magia blu Lanciafiamme      (Drago violaceo, Gran dragone)
magia blu Missile            (Lanciatore centrale & superiore 2)
magia blu Morte Liv.5       (Enuo 2)
magia blu Roulette          (Ade)
magia blu Rovina             (Ade)
magia blu Senza guardia     (Guardiano)
magia blu Vampalia Liv.3    (Enuo 2)

```

```

=====
=====

```

•• CORTE DELL'OBLIO

Al suo interno [RO.bM - Cancellò d'ombra] procedete verso il basso e presso il bivio andate prima a destra per recuperare un MUTSUNOKAMI. Dopo averlo fatto, muovetevi in direzione ovest, raccogliete l'ELISIR e proseguite lungo il sentiero per raggiungere un teletrasporto che vi porterà nella zona est della camera. Da qui attraversate il percorso obbligato, che vi condurrà ad un altro teletrasporto, ed infine uscite da sinistra.

Nella sala successiva [RO.bN - Scalinata del fato] andate in direzione nord e, giunti al bivio, seguite prima tutto il sentiero orientale per trovare il baule della VESTE SIGNORILE. Successivamente tornate indietro e questa volta attraversate il percorso occidentale, al termine del quale sarà presente in alto una luce che farà iniziare lo scontro con un boss. Prima di cominciare la battaglia, equipaggiate i comandi !Bimagia, !Blu, !Invoca, !Raffica e !Tempo.

```

      \ _____ /
      <  GUARDIANO  >
      / _____ \

```

```

Liv  >>  97          Forza      110          TIPO
PV   >>  55.000     Magia       50           --
PM   >>  60.000     Difesa      40
-----+-----
Esp  >>  0          %Schivata  0%          Base del cannone
Guil >>  0          %Schivata  10%
                                Agilità    78

```

STATUS

ELEMENTI

|             |          |           |            |        |    |         |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|----|---------|
| Adagio      | • immune | Pietra    | • immune   | Acqua  | <> | --      |
| Ade         | • immune | Rana      | • immune   | Aria   | <> | --      |
| Bozzolo     | • immune | Reflex    | • immune   | Fuoco  | <> | --      |
| Cecità      | • immune | Rigene    | • immune   | Gelo   | <> | --      |
| Confusione  | • immune | Sentenza  | • --       | Sacro  | <> | --      |
| Egida       | • immune | Sonno     | • immune   | Terra  | <> | --      |
| Fretta      | • immune | Stop      | • immune   | Tuono  | <> | assorbe |
| Furia       | • immune | Vecchiaia | • immune   | Veleno | <> | --      |
| Immagine    | • immune | Veleno    | • immune   |        |    |         |
| Levitazione | • immune | Zombie    | • immune   |        |    |         |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |            |        |    |         |
| Mutismo     | • immune | Corazza   | • costante |        |    |         |
| Paralisi    | • immune | Scan      | • --       |        |    |         |
| Piaga       | • --     |           |            |        |    |         |



COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --  
 10 / 256 • Colpo di tuono

COSA SI PUÒ OTTENERE

sempre • Sfera di cristallo  
 raro • --

ABILITÀ

1. Accerchiamento

il Guardiano genera un cerchio giallo. La tecnica infligge lo Status Oblio, il quale rimuove completamente un personaggio dal campo di battaglia.

2. Antima

il Guardiano scaglia una piccola sfera oscura che contiene fulmini. La tecnica causa ad un personaggio danni magici pari alla metà dei suoi PV attuali.

3. Antimaga

il Guardiano scaglia una grande sfera oscura che contiene fulmini. La tecnica causa danni magici pari ai 7/8 dei PV attuali di tutti i personaggi.

4. Attacco delta

il Guardiano genera un triangolo di energia che scaglia contro il bersaglio. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un personaggio.

5. Fulminazione

il Guardiano genera una piccola scarica elettrica. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Tuono ad un personaggio.

6. Polarità inversa

il Guardiano genera una serie di bande di energia gialla. La tecnica sposta in prima fila un personaggio situato nelle retrovie e viceversa.

7. Raggio atomico

il Guardiano scaglia orizzontalmente una serie di fasci luminosi arancioni. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

8. Senza guardia < Magia Blu >

il Guardiano genera una serie di lame di energia viola. La tecnica dimezza il valore dei parametri Difesa e Difesa magica di un personaggio.

.. Rigenerazione armatura

dopo che il Cannone a onde ed i due Lanciatori sono stati distrutti, il Guardiano esegue tre tecniche tra quelle a sua disposizione, per poi rigenerare completamente tutte le componenti andate distrutte.

---

|  |   |                |   |
|--|---|----------------|---|
|  | \ |                | / |
|  | < | CANNONE A ONDE | > |
|  | / |                | \ |

---

|      |    |        |              |     |                     |
|------|----|--------|--------------|-----|---------------------|
| Liv  | >> | 97     | Forza        | 120 | TIPO                |
| PV   | >> | 22.000 | Magia        | 100 | --                  |
| PM   | >> | 55.000 | Difesa       | 20  |                     |
| ---- | +  | ----   | Difesa Mg    | 0   | ASPETTO             |
| Esp  | >> | 0      | %Schivata    | 0%  | Cannone futuristico |
| Guil | >> | 0      | %Schivata Mg | 0%  | bianco              |
|      |    |        | Agilità      | 44  |                     |

## STATUS

Adagio • immune  
 Ade • immune  
 Bozzolo • immune  
 Cecità • immune  
 Confusione • immune  
 Egida • immune  
 Fretta • immune  
 Furia • immune  
 Immagine • immune  
 Levitazione • immune  
 Mini • immune  
 Mutismo • immune  
 Paralisi • immune  
 Piaga • --

Pietra • immune  
 Rana • immune  
 Reflex • immune  
 Rigene • immune  
 Sentenza • --  
 Sonno • immune  
 Stop • immune  
 Vecchiaia • immune  
 Veleno • immune  
 Zombie • immune  
 ~~~~~~  
 Corazza • costante
 Scan • --

ELEMENTI

Acqua <> --
 Aria <> --
 Fuoco <> --
 Gelo <> --
 Sacro <> --
 Terra <> --
 Tuono <> assorbe
 Veleno <> --

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --

10 / 256 • Colpo di tuono

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

ABILITÀ

1. Cannone a onde

subito dopo che appare il messaggio 'Fuoco', il Cannone a onde accumula energia e scaglia un potente fascio luminoso azzurro. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi, pari alla metà dei loro PV massimi, inoltre infligge lo Status Piaga, che fa perdere costantemente PV a tutti loro con il passare del tempo. Il nemico esegue questo attacco due volte in rapida successione.

\ /
 < LANCIASTORE CENTRALE 2 >
 / \

| | | | | | |
|-------------|----|--------|--------------|-----|------------------------|
| Liv | >> | 97 | Forza | 110 | TIPO |
| PV | >> | 20.000 | Magia | 50 | -- |
| PM | >> | 50.000 | Difesa | 20 | |
| -----+----- | | | Difesa Mg | 10 | ASPETTO |
| Esp | >> | 0 | %Schivata | 0% | Ugello centrale bianco |
| Guil | >> | 0 | %Schivata Mg | 10% | |
| | | | Agilità | 52 | |

STATUS

Adagio • immune
 Ade • immune
 Bozzolo • immune
 Cecità • immune
 Confusione • immune
 Egida • immune
 Fretta • immune
 Furia • immune
 Immagine • immune
 Levitazione • immune
 Mini • immune
 Mutismo • immune
 Paralisi • immune
 Piaga • --

Pietra • immune
 Rana • immune
 Reflex • immune
 Rigene • immune
 Sentenza • --
 Sonno • immune
 Stop • immune
 Vecchiaia • immune
 Veleno • immune
 Zombie • immune
 ~~~~~~  
 Corazza • costante  
 Scan • --

## ELEMENTI

Acqua <> --  
 Aria <> --  
 Fuoco <> --  
 Gelo <> --  
 Sacro <> --  
 Terra <> --  
 Tuono <> assorbe  
 Veleno <> --

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --

10 / 256 • Colpo esplosivo

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

ABILITÀ

1. Bomba speziata

il Lanciatore centrale 2 produce un'esplosione. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo.

2. Flash < Magia Blu >

il Lanciatore centrale 2 fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti. La tecnica infligge lo Status Cecità, il quale aumenta le probabilità che i successivi attacchi fisici di tutti i personaggi manchino il bersaglio.

3. Missile < Magia Blu >

il Lanciatore centrale 2 scaglia un missile. La tecnica causa danni magici pari ai 3/4 dei PV attuali di un personaggio.

.. Missile speciale

il Lanciatore centrale 2 scaglia un missile. La tecnica causa danni magici pari alla metà dei PV attuali di un personaggio inoltre gli infligge lo Status Vecchiaia, il quale diminuisce gradualmente i suoi parametri fisici.

---

```

\
< LANCIATORE SUPERIORE 2 >
/

```

---

|      |    |        |              |     |                         |
|------|----|--------|--------------|-----|-------------------------|
| Liv  | >> | 97     | Forza        | 110 | TIPO                    |
| PV   | >> | 20.000 | Magia        | 50  | --                      |
| PM   | >> | 50.000 | Difesa       | 20  |                         |
| ---- | +  | ----   | Difesa Mg    | 10  | ASPETTO                 |
| Esp  | >> | 0      | %Schivata    | 0%  | Ugello superiore bianco |
| Guil | >> | 0      | %Schivata Mg | 10% |                         |
|      |    |        | Agilità      | 52  |                         |

STATUS

ELEMENTI

|             |          |           |            |        |    |         |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|----|---------|
| Adagio      | • immune | Pietra    | • immune   | Acqua  | <> | --      |
| Ade         | • immune | Rana      | • immune   | Aria   | <> | --      |
| Bozzolo     | • immune | Reflex    | • immune   | Fuoco  | <> | --      |
| Cecità      | • immune | Rigene    | • immune   | Gelo   | <> | --      |
| Confusione  | • immune | Sentenza  | • --       | Sacro  | <> | --      |
| Egida       | • immune | Sonno     | • immune   | Terra  | <> | --      |
| Fretta      | • immune | Stop      | • immune   | Tuono  | <> | assorbe |
| Furia       | • immune | Vecchiaia | • immune   | Veleno | <> | --      |
| Immagine    | • immune | Veleno    | • immune   |        |    |         |
| Levitazione | • immune | Zombie    | • immune   |        |    |         |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |            |        |    |         |
| Mutismo     | • immune | Corazza   | • costante |        |    |         |
| Paralisi    | • immune | Scan      | • --       |        |    |         |
| Piaga       | • --     |           |            |        |    |         |

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --

10 / 256 • Colpo esplosivo

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

## ABILITÀ

1. Missile < Magia Blu >  
il Lanciatore superiore 2 scaglia un missile. La tecnica causa danni magici pari ai 3/4 dei PV attuali di un personaggio.
  2. Pugno missile  
il Lanciatore superiore 2 scaglia un missile a forma di pugno. La tecnica causa danni magici pari alla metà dei PV attuali di un personaggio inoltre gli infligge lo Status Confusione, il quale lo obbliga ad attaccare i suoi alleati oppure a curare i nemici.
  3. Vento d'iride  
il Lanciatore superiore 2 scaglia un piccolo tornado viola, seguito da una sfera rotante. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Cecità e lo Status Mutismo.
- .. Missile speciale  
il Lanciatore superiore 2 scaglia un missile. La tecnica causa danni magici pari alla metà dei PV attuali di un personaggio inoltre gli infligge lo Status Vecchiaia, il quale diminuisce gradualmente i suoi parametri fisici.
- 

Il boss è composto da quattro parti:

- il Guardiano, il corpo del mortaio
- il Cannone a onde, la canna del mortaio
- il Lanciatore centrale 2, il cilindro montato nel corpo
- il Lanciatore superiore 2, il cilindro montato sul corpo

All'inizio dello scontro potrete danneggiare solo l'armatura, composta da tutte le componenti del boss, ad eccezione del Guardiano. Quest'ultimo diventerà vulnerabile solo dopo aver distrutto le tre parti della sua corazza inoltre sarà anche in grado di rigenerarla completamente dopo tre turni.

Per questo motivo dovrete essere rapidi nell'infliggere rapidamente danni ingenti a tutti i nemici: quando comincia la battaglia, donate a tutto il gruppo lo Status Fretta ed usate la magia blu Difesa totale per proteggervi. Il primo bersaglio da distruggere è il Cannone a onde, seguito poi dai due Lanciatori: invocate più volte Bahamut ed eseguite le tecniche più potenti a disposizione per eliminarli.

Quando il Guardiano diventerà vulnerabile utilizzate la !Bimagia per evocare due volte Bahamut ed eseguite la magia temporale Rapidità, seguita da due !Raffiche. Probabilmente il boss riuscirà a rigenerare una volta la sua armatura ma la seconda volta che rimarrà indifeso, riuscirete ad eliminarlo. Al termine della battaglia riceverete la SFERA DI CRISTALLO.

---

Recatevi poi nella stanza finale [RO.b0 - Il nulla] e preparatevi ad affrontare l'ultimo boss del gioco. Prima di iniziare lo scontro, posizionate tutto il gruppo in seconda fila ed organizzatevi in questo modo: per sconfiggere Enuo dovrete equipaggiare gli Oggetti che aumentano il più possibile il parametro Magia.

(dove non è indicato alcun Oggetto, è possibile equipaggiare ciò che si vuole)

|               | BARTZ    | FARIS  |              |
|---------------|----------|--------|--------------|
|               |          |        | ===== DIFESA |
| Mano destra   | Masamune | ..     |              |
| Mano sinistra | ..       | ..     |              |
| Testa         | Fiocco   | Fiocco |              |
| Corpo         | ..       | ..     |              |

Accessorio Anello angelico Anello angelico

~~~~~

Lavoro Tuttofare Tuttofare
Abilità 1 !Blu !Blu
Abilità 2 !Tempo !Invoca

KRILE LENNA

ATTACCO

Mano destra Squilla runica Verga del saggio
Mano sinistra
Testa Fiocco Fiocco
Corpo
Accessorio Anello angelico Anello angelico

~~~~~

Lavoro Tuttofare Mimo
Abilità 1 !Bianca !Bimagia
Abilità 2 !Tempo !Bianca

ENUO 1 - CORPO

Liv >> 97 Forza 220 TIPO
PV >> 60.000 Magia 45 --
PM >> 65.000 Difesa 100
Difesa Mg 30 ASPETTO
Esp >> 0 %Schivata 20% Negromante supremo
Guil >> 0 %Schivata Mg 120%
Agilità 65

STATUS

ELEMENTI

Adagio • -- Pietra • immune Acqua <> --
Ade • immune Rana • immune Aria <> --
Bozzolo • -- Reflex • immune Fuoco <> --
Cecità • immune Rigene • -- Gelo <> --
Confusione • immune Sentenza • -- Sacro <> --
Egida • -- Sonno • immune Terra <> --
Fretta • -- Stop • -- Tuono <> --
Furia • immune Vecchiaia • immune Veleno <> --
Immagine • immune Veleno • immune
Levitazione • immune Zombie • immune
Mini • immune
Mutismo • immune Corazza • costante
Paralisi • immune Scan • immune
Piaga • --

COSA SI PUÒ RUBARE

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

--

ABILITÀ

1. Aeroga < Magia Blu >

Enuo 1 - Corpo scaglia tre colonne di scintille oscillanti. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Aria ad un personaggio.

2. Bio

Enuo 1 - Corpo genera una serie di cellule verdi. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Veleno ed infligge lo Status Piaga, il quale fa

perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo.

3. Buferaga

Enuo 1 - Corpo genera una serie di aculei di ghiaccio che cadono dal cielo. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Gelo ad un personaggio.

4. Fuocoga

Enuo 1 - Corpo genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

5. Idrorespiro < Magia Blu >

Enuo 1 - Corpo genera una serie di bolle di sapone. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi.

6. Meteora

Enuo 1 - Corpo genera una pioggia di meteore. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.

7. Sancta

Enuo 1 - Corpo scaglia una serie di sfere bianche. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Sacro ad un personaggio.

8. Tuonaga

Enuo 1 - Corpo genera una forte scarica elettrica, seguita da una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Tuono ad un personaggio.

9. Vampalia

Enuo 1 - Corpo colpisce il bersaglio con una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali ad un personaggio.

\ /  
< ENUO 1 - MANO DESTRA >  
/ \

|      |    |        |              |      |                    |
|------|----|--------|--------------|------|--------------------|
| Liv  | >> | 97     | Forza        | 220  | TIPO               |
| PV   | >> | 60.000 | Magia        | 100  | --                 |
| PM   | >> | 65.000 | Difesa       | 100  |                    |
| ---- |    |        | Difesa Mg    | 30   | ASPETTO            |
| Esp  | >> | 0      | %Schivata    | 20%  | Negromante supremo |
| Guil | >> | 0      | %Schivata Mg | 120% |                    |
|      |    |        | Agilità      | 24   |                    |

| STATUS      |          | ELEMENTI  |            |        |    |    |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|----|----|
| Adagio      | • immune | Pietra    | • immune   | Acqua  | <> | -- |
| Ade         | • immune | Rana      | • immune   | Aria   | <> | -- |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • immune   | Fuoco  | <> | -- |
| Cecità      | • immune | Rigene    | • --       | Gelo   | <> | -- |
| Confusione  | • immune | Sentenza  | • --       | Sacro  | <> | -- |
| Egida       | • --     | Sonno     | • immune   | Terra  | <> | -- |
| Fretta      | • --     | Stop      | • --       | Tuono  | <> | -- |
| Furia       | • immune | Vecchiaia | • immune   | Veleno | <> | -- |
| Immagine    | • immune | Veleno    | • immune   |        |    |    |
| Levitazione | • immune | Zombie    | • immune   |        |    |    |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |            |        |    |    |
| Mutismo     | • immune | Corazza   | • costante |        |    |    |
| Paralisi    | • immune | Scan      | • immune   |        |    |    |
| Piaga       | • --     |           |            |        |    |    |

--

--

ABILITÀ

1. Adagioga

Enuo 1 - Mano destra genera una serie di sfere grigie rotanti. La tecnica infligge lo Status Adagio, il quale raddoppia il tempo necessario per caricare la barra del turno di tutti i personaggi.

2. Antimaga

Enuo 1 - Mano destra scaglia una grande sfera oscura che contiene fulmini. La tecnica causa ad un personaggio danni magici pari ai 7/8 dei suoi PV attuali.

3. Bozzolo

Enuo 1 - Mano destra viene circondato da due lame di energia e da scintille verdi. La tecnica dona lo Status Bozzolo, il quale permette al nemico di subire la metà dei danni dagli attacchi magici.

4. Buco bianco

Enuo 1 - Mano destra scaglia tre sfere bianche rotanti. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Ade e lo Status Pietra.

5. Coro dello stagno < Magia Blu >

Enuo 1 - Mano destra genera una serie di note musicali verdi. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale riduce a 3 unità il parametro Attacco di un personaggio mentre la Difesa, la Difesa magica e la possibilità di schivare totalmente un attacco fisico vengono azzerate.

6. Egida

Enuo 1 - Mano destra viene circondato da un mirino giallo, seguito da sfere gialle. La tecnica dona lo Status Egida, il quale permette al nemico di subire la metà dei danni dagli attacchi fisici.

7. Fretta

Enuo 1 - Mano destra viene circondato da una serie di sfere arancioni. La tecnica dona lo Status Fretta, il quale dimezza il tempo necessario per caricare la barra del turno del nemico.

8. Furia

Enuo 1 - Mano destra genera quattro fulmini porpora. La tecnica infligge lo Status Furia, che aumenta del 50% la potenza offensiva di un personaggio, il quale potrà eseguire solo il semplice attacco fisico.

9. Occhio maligno

Enuo 1 - Mano destra genera una serie di rocce. La tecnica infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un personaggio.

10. Osmosi

Enuo 1 - Mano destra colpisce il bersaglio con una serie di sfere celesti che poi vengono assorbite dal nemico. La tecnica sottrae PM ad un personaggio e li dona ad Enuo 1 - Mano destra.

11. Rigene

Enuo 1 - Mano destra viene circondato da una serie di scintille rotanti verdi e blu. La tecnica dona lo Status Rigene, il quale restituisce PV al nemico ad intervalli regolari.

12. Veleno

Enuo 1 - Mano destra emette un fumo viola. La tecnica infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere ad un personaggio 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari.

---

\  
< ENUO 1 - MANO SINISTRA >  
/\

---

|      |    |        |              |      |                    |
|------|----|--------|--------------|------|--------------------|
| Liv  | >> | 97     | Forza        | 220  | TIPO               |
| PV   | >> | 60.000 | Magia        | 15   | --                 |
| PM   | >> | 65.000 | Difesa       | 100  |                    |
| ---- | +  | ----   | Difesa Mg    | 30   | ASPETTO            |
| Esp  | >> | 0      | %Schivata    | 20%  | Negromante supremo |
| Guil | >> | 0      | %Schivata Mg | 120% |                    |
|      |    |        | Agilità      | 20   |                    |

#### STATUS

|             |          |
|-------------|----------|
| Adagio      | • immune |
| Ade         | • immune |
| Bozzolo     | • --     |
| Cecità      | • immune |
| Confusione  | • immune |
| Egida       | • --     |
| Fretta      | • --     |
| Furia       | • immune |
| Immagine    | • immune |
| Levitazione | • immune |
| Mini        | • immune |
| Mutismo     | • immune |
| Paralisi    | • immune |
| Piaga       | • --     |

#### ELEMENTI

|           |            |        |    |    |
|-----------|------------|--------|----|----|
| Pietra    | • immune   | Acqua  | <> | -- |
| Rana      | • immune   | Aria   | <> | -- |
| Reflex    | • immune   | Fuoco  | <> | -- |
| Rigene    | • --       | Gelo   | <> | -- |
| Sentenza  | • --       | Sacro  | <> | -- |
| Sonno     | • immune   | Terra  | <> | -- |
| Stop      | • --       | Tuono  | <> | -- |
| Vecchiaia | • immune   | Veleno | <> | -- |
| Veleno    | • immune   |        |    |    |
| Zombie    | • immune   |        |    |    |
| ~~~~~     |            |        |    |    |
| Corazza   | • costante |        |    |    |
| Scan      | • immune   |        |    |    |

#### COSA SI PUÒ RUBARE

--

#### COSA SI PUÒ OTTENERE

--

#### ABILITÀ

##### 1. Giga vampalia

Enuo 1 - Mano sinistra genera una serie di piccole esplosioni oscure.  
La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.

##### 2. Gran croce

Enuo 1 - Mano sinistra genera una serie di fulmini, seguiti da numerose esplosioni. La tecnica infligge ad ogni personaggio uno dei seguenti status negativi: Adagio, Ade, Cecità, Confusione, Critico, Furia, Mini, Mutismo, Paralisi, Piaga, Pietra, Rana, Sentenza, Sonno, Stop, Vecchiaia, Veleno oppure Zombie.

---

Enuo è il negromante che in passato aveva cercato di controllare il Nulla. Durante la battaglia, pure se non sono visibili sullo schermo, sono presenti un totale di tre nemici:

- Corpo
- Mano destra
- Mano sinistra

Anche se il cursore indicherà sempre e solo Enuo, quando userete una tecnica a bersaglio multiplo, essa considererà pure le altre due parti ma non le potrà danneggiare. Le tre sezioni sono entità distinte, ognuna con i propri parametri



ed i propri attacchi, tuttavia condividono gli stessi PV e PM perciò, una volta eliminata una, anche le altre due risulteranno sconfitte.

All'inizio della battaglia, grazie alla katana Masamune, Bartz sarà il primo ad agire: usate la magia temporale Rapidità, seguita dalla magia blu Difesa totale e della magia temporale Andantega. Enuo utilizzerà uno dei suoi attacchi e, da ora in poi, il compito dei vari personaggi sarà il seguente:

#### BARTZ

si occuperà di mantenere attiva la Difesa totale e lo Status Fretta su tutto il gruppo e inoltre lo curerà con la magia blu Vento Bianco, se necessario; in aggiunta userà gli Elisir per ripristinare i PM dei personaggi. Per quanto riguarda la fase offensiva, eseguirà la magia blu Aeroga per danneggiare Enuo.

#### FARIS

si occuperà di mantenere attivo lo Status Reflex su tutto il gruppo, usando la invocazione di Carbuncle, poichè gran parte delle tecniche del boss potranno essere respinte. Così come Bartz, anche Faris eseguirà le magia blu Vento bianco e Difesa totale: ricordate però che quest'ultima rimbalzerà sullo Status Reflex perciò utilizzate gli Elisir per curarvi. Per quanto riguarda la fase offensiva, invocherà Bahamut per danneggiare Enuo.

#### KRILE

utilizzerà la magia temporale Rapidità, seguita da due magie bianche Sancta per colpire il boss. In caso di necessità, sfrutterà la Magia Bianca e quella Temporale a supporto del gruppo.

#### LENNA

sfrutterà il comando !Bimagia, per scagliare due volte la magia bianca Sancta per colpire il boss. In caso di necessità, utilizzerà la Magia Bianca per curare i personaggi.

Con questa strategia, Enuo non riuscirà a causarvi danni ingenti mentre voi sarete in grado di sconfiggerlo nel giro di pochi turni.

---

Una volta che comparirà il messaggio "Il potere del Nulla sta crescendo!" vuol dire che la prima forma di Enuo verrà sostituita dalla seconda e la battaglia continuerà.

---

```
      \ _____ /
     <   ENUO 2   >
      / _____ \
```

---

|             |    |        |              |      |                    |
|-------------|----|--------|--------------|------|--------------------|
| Liv         | >> | 97     | Forza        | 220  | TIPO               |
| PV          | >> | 60.000 | Magia        | 50   | --                 |
| PM          | >> | 65.000 | Difesa       | 100  |                    |
| -----+----- |    |        | Difesa Mg    | 30   | ASPETTO            |
| Esp         | >> | 0      | %Schivata    | 20%  | Negromante supremo |
| Guil        | >> | 0      | %Schivata Mg | 120% |                    |
|             |    |        | Agilità      | 76   |                    |

#### STATUS

|            |            |
|------------|------------|
| Adagio     | • immune   |
| Ade        | • immune   |
| Bozzolo    | • costante |
| Cecità     | • immune   |
| Confusione | • immune   |
| Egida      | • costante |
| Fretta     | • --       |

|          |          |
|----------|----------|
| Pietra   | • immune |
| Rana     | • immune |
| Reflex   | • immune |
| Rigene   | • --     |
| Sentenza | • --     |
| Sonno    | • immune |
| Stop     | • immune |

#### ELEMENTI

|       |    |    |
|-------|----|----|
| Acqua | <> | -- |
| Aria  | <> | -- |
| Fuoco | <> | -- |
| Gelo  | <> | -- |
| Sacro | <> | -- |
| Terra | <> | -- |
| Tuono | <> | -- |

|             |          |           |            |           |    |
|-------------|----------|-----------|------------|-----------|----|
| Furia       | • immune | Vecchiaia | • immune   | Veleno <> | -- |
| Immagine    | • immune | Veleno    | • immune   |           |    |
| Levitazione | • immune | Zombie    | • immune   |           |    |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |            |           |    |
| Mutismo     | • immune | Corazza   | • costante |           |    |
| Paralisi    | • immune | Scan      | • immune   |           |    |
| Piaga       | • --     |           |            |           |    |

#### COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --  
10 / 256 • Maglia ossea

#### COSA SI PUÒ OTTENERE

--

#### ABILITÀ

##### 1. Almagesto

Enuo 2 genera un'onda sismica. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Sacro a tutti i personaggi ed infligge loro anche lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV con il passare del tempo.

##### 2. Antimaga Liv.4 < Magia Blu >

Enuo 2 scaglia una grande sfera oscura che contiene fulmini. La tecnica causa danni magici pari ai 7/8 dei PV attuali di tutti i personaggi, ma solo se quest'ultimi possiedono un Livello multiplo di 4.

##### 3. Attacco delta

Enuo 2 genera un triangolo di energia che scaglia contro il bersaglio. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un personaggio.

##### 4. Buco bianco

Enuo 2 scaglia tre sfere bianche rotanti. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Ade e lo Status Pietra. Il nemico può eseguire il Buco bianco anche come contrattacco automatico, ogni volta che subisce danni.

##### 5. Danza macabra

ogni volta che subisce danni, Enuo 2 può reagire subito, facendo brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti. La tecnica infligge lo Status Zombie, il quale azzerà i PV di un personaggio e lo costringe ad attaccare in automatico i propri alleati, utilizzando il semplice attacco fisico.

##### 6. Dimensione zero

Enuo 2 causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo. La tecnica va sempre a segno, potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico di Enuo 2 inoltre ignora il parametro Difesa del bersaglio.

##### 7. Gelo profondo

Enuo 2 scaglia una grande sfera rotante blu, che poi si congela. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Gelo ad un personaggio e gli infligge anche lo Status Stop, il quale impedisce per diversi secondi di svolgere qualsiasi azione.

##### 8. Gran croce

Enuo 2 genera una serie di fulmini, seguiti da numerose esplosioni. La tecnica infligge ad ogni personaggio uno dei seguenti status negativi: Adagio, Ade, Cecità, Confusione, Critico, Furia, Mini, Mutismo, Paralisi, Piaga, Pietra, Rana, Sentenza, Sonno, Stop, Vecchiaia, Veleno oppure Zombie.

9. Liquefazione

Enuo 2 scaglia due getti di magma incrociati. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio inoltre gli infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV con il passare del tempo.

10. Maelstrom

Enuo 2 genera una serie di tornadi grigi. La tecnica infligge a tutti i personaggi lo Status Critico, riducendo i loro PV attuali ad una sola cifra.

11. Meteora

Enuo 2 genera una pioggia di meteore. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.

12. Morte Liv.5 < Magia Blu >

Enuo 2 genera un grosso teschio umano. La tecnica infligge lo Status Ade, il quale elimina un personaggio istantaneamente, ma solo se questi possiede un Livello multiplo di 5.

13. Sancta

Enuo 2 scaglia una serie di sfere bianche. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Sacro ad un personaggio.

14. Spada mortale

ogni volta che subisce danni, Enuo 2 può reagire subito, causando danni fisici ad un personaggio ed infliggendogli anche lo Status Ade, il quale lo elimina all'istante.

15. Tocco parassita

Enuo 2 genera una sfera rossa che estrae globuli rossi dal bersaglio per poi assorbirla. La tecnica sottrae PV ad un personaggio e li dona al nemico.

16. Uragano

ogni volta che subisce danni, Enuo 2 può reagire subito, generando un tornado grigio. La tecnica infligge lo Status Critico, riducendo i PV attuali di un personaggio ad una sola cifra.

17. Vampalia

Enuo 2 colpisce il bersaglio con una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali ad un personaggio.

18. Vampalia Liv.3 < Magia Blu >

Enuo 2 colpisce il bersaglio con una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali ad un personaggio, ma solo se quest'ultimo possiede un Livello multiplo di 3.

In questa seconda fase dello scontro:

- .il bersaglio sullo schermo sarà solo uno
- .Enuo subirà la metà dei danni dai vostri attacchi
- .il boss attaccherà due volte consecutivamente

La strategia da applicare è identica a quella della fase iniziale della battaglia, con la sola differenza che Faris non dovrà più evocare Carbuncle, poichè solo poche tecniche del boss ora potranno essere respinte.

---

Una volta sconfitto Enuo, tornerete automaticamente nella prima stanza del Reame oscuro. Qui [RO.aB - Piano terra] raccogliete il frammento di Cristallo alla vostra sinistra per ricevere il lavoro NECROMANTE.

| NECROMANTE               |            |    |          |
|--------------------------|------------|----|----------|
| ABILITÀ                  | PARAMETRI  |    |          |
| Liv 1 15 PAB !Patto      | Forza      | 28 | [##### ] |
| Liv 2 30 PAB !Arti nere  | Agilità    | 25 | [##### ] |
| Liv 3 45 PAB !Arti nere  | Resistenza | 45 | [##### ] |
| Liv 4 60 PAB !Arti nere  | Magia      | 53 | [##### ] |
| Liv 5 100 PAB !Arti nere |            |    |          |
| Liv 6 200 PAB !Arti nere |            |    |          |
| Liv 7 300 PAB Non-morto  |            |    |          |

-- Capitolo 75 --

INTERMEZZO >> Le tecniche del Necromante

[@7C75]

==== Mondo 3 =====

\ Nemici \

| n°  | NOME                    | PV     | DEBOLEZZE   |
|-----|-------------------------|--------|-------------|
| 087 | Anima di Exdeath        | 20.000 | Sacro       |
| 099 | Objet d'Art             | 3.300  | Tuono       |
| 104 | Drago zombie 1          | 4.590  | Fuoco       |
| 225 | Psicoflagello           | 4.700  | ..          |
| 229 | Minidiavolo             | 6.500  | ..          |
| 230 | Assassino 1             | 10.000 | ..          |
| 236 | Exoray 1                | 6.000  | Fuoco       |
| 241 | Corazzata               | 22.000 | ..          |
| 242 | Ade                     | 33.333 | Sacro       |
| 839 | Fiamma liquida - Mano 3 | 9.000  | Acqua, Gelo |
| 841 | Exoray 2                | 6.000  | Fuoco       |
| 842 | Exoray 3                | 6.000  | Fuoco       |
| 843 | Exoray 4                | 6.000  | Fuoco       |
| 844 | Exoray 5                | 6.000  | Fuoco       |

\ Abilità \

|                           |                           |
|---------------------------|---------------------------|
| arte nera Furia del caos  | (Minidiavolo)             |
| arte nera Fusione oscura  | (Anima di Exdeath)        |
| arte nera Gelo profondo   | (Assassino 1)             |
| arte nera Giorno finale   | (Ade)                     |
| arte nera Liquefazione    | (Fiamma liquida - Mano 3) |
| arte nera Maledizione     | (Corazzata)               |
| arte nera Nebbia oscura   | (Exoray)                  |
| arte nera Tocco parassita | (Psicoflagello)           |
| arte nera Velo maligno    | (Drago zombie 1)          |
| arte nera Vento infernale | (Objet d'Art)             |

Il Lavoro appena ottenuto possiede il comando !Arti nere, che permette di usare particolari attacchi magici. Per apprenderli è necessario che il Necromante sia colui che infligge il colpo di grazia a determinati mostri: al personaggio che svolge questo Lavoro equipaggiate il comando !Invoca, in modo tale che tramite Odino oppure Bahamut possa sconfiggere il bersaglio rapidamente.

All'interno del Reame oscuro potrete trovare diversi mostri dai quali imparare le Arti nere:

REAME OSCURO •• TOCCO PARASSITA - Psicoflagello

proprio all'interno della camera dove avete recuperato il frammento del Necromante [RO.aB - Piano terra] comparirà un uomo che vi chiederà di eliminare un nemico che lo perseguita: esaminate la fiamma per iniziare lo scontro con lo Psicoflagello. Il Tocco parassita sottrae PV al nemico e li dona al personaggio che l'ha eseguito.

REAME OSCURO •• FURIA DEL CAOS - Minidiavolo; GELO PROFONDO - Assassino 1

raggiungete la camera dove avete affrontato il Gran aevis e qui [RO.aQ - Tempio sigillato, Arena] cercate il Minidiavolo e l'Assassino 1. La Furia del caos causa notevoli danni magici di Elemento Tuono ed infligge lo Status Paralisi mentre il Gelo profondo causa notevoli danni magici di Elemento Gelo ed infligge lo Status Stop.

REAME OSCURO •• NEBBIA OSCURA - Exoray

tornate nella camera dove avete trovato il Mantello stregone [RO.aR - Cuore di Ronka, Sala del tesoro] ed al suo interno dovrete eliminare il gruppo di Exoray. La Nebbia oscura causa lo Status Confusione e lo Status Vecchiaia.

REAME OSCURO •• GIORNO FINALE - Ade; MALEDIZIONE - Corazzata

rientrate nella prima camera della zona finale della località [RO.bM - Corte dell'oblio, Cancelli d'ombra] per affrontare Ade e la Corazzata. Il Giorno finale causa notevoli danni magici non elementali mentre la Maledizione infligge uno status negativo.

Dopo aver appreso queste ultime Arti nere uscite dal Reame oscuro poichè i bersagli rimanenti sono situati in altre località.

TORRE DELLA FENICE •• LIQUEFAZIONE - Fiamma liquida - Mano 3

recuperate il chocobo nero dal Paese fantasma e raggiungete questa località. All'interno della sala iniziale [TE.aA - Piano terra] esaminate il lato destro del muro centrale, sperando di riuscire ad affrontare la Fiamma liquida - Mano 3. Se ciò non dovesse accadere, uscite e rientrate nella stanza per riprovare. La Liquefazione causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ed infligge lo Status Piaga.

CASTELLO DEI SIGILLI •• FUSIONE OSCURA - Anima di Exdeath

dalla Torre della fenice, volate verso sinistra, atterrate nella foresta a nord del Castello dei sigilli ed entrate in questa località. Nella camera che precede il luogo dove sono custodite le Dodici Armi della Leggenda [CS.aB - Salone] eliminate l'Anima di Exdeath. La Fusione oscura causa notevoli danni magici non elementali.

VALLE DEI DRAGHI •• VELO MALIGNO - Drago zombie 1

dal Castello dei sigilli, volate verso sud ovest, sino a tornare nella Valle dei draghi. In questa località entrate nella prima caverna sulla destra e qui [VD.aB - Grotta /A] affrontate il Drago zombie 1. Il Velo maligno causa notevoli danni magici di Elemento Veleno ed infligge lo Status Veleno.

CASTELLO DI BAL •• VENTO INFERNALE - Objet d'Art

dalla Valle dei draghi, volate in direzione sud per raggiungere il Castello di Bal. Al suo interno recatevi nel sotterraneo [CB.aL - 2S] ed eliminate gli Objet d'Art. Il Vento infernale causa notevoli danni di Elemento Aria ed infligge lo Status Pietra.

Infine tornate al Paese fantasma per lasciare il chocobo nero, recuperare il vostro veicolo e rientrare nel Reame oscuro.

=====  
 -- Capitolo 76 --

REAME OSCURO (5) >> Prova di sopravvivenza [07C76]

=====  
 Mondo 3 =====

\ Nemici \

| n°  | NOME                         | PV     | DEBOLEZZE    |
|-----|------------------------------|--------|--------------|
| 848 | • Rapace - Aperto 2          | 12.000 | ..           |
| 849 | • Rapace - Chiuso 2          | 12.000 | ..           |
| 850 | • Garula 3                   | 10.000 | ..           |
| 851 | • Sirena Blu 2               | 14.000 | ..           |
| 852 | • Sirena Marrone 2           | 14.000 | Fuoco        |
| 853 | • Forza 2                    | 16.000 | ..           |
| 854 | • Magissa 2                  | 13.000 | ..           |
| 855 | • Guilgaruga 3               | 40.000 | Gelo         |
| 856 | • Fiamma liquida - Mano 2    | 13.000 | ..           |
| 857 | • Fiamma liquida - Tornado 2 | 13.000 | Gelo         |
| 858 | • Fiamma liquida - Uomo 2    | 13.000 | Gelo         |
| 859 | • Cannone laser 3            | 30.000 | Tuono        |
| 860 | • Lanciatore Centrale 3      | 12.000 | ..           |
| 861 | • Lanciatore Superiore 3     | 12.000 | ..           |
| 862 | • Purobolos 2                | 6.000  | ..           |
| 863 | • Minotauro 2                | 24.000 | ..           |
| 864 | • Nereid 2                   | 18.000 | Fuoco        |
| 865 | • Phobos 2                   | 18.000 | Terra        |
| 866 | • Tritone 2                  | 18.000 | Gelo         |
| 867 | • Byblos 2                   | 12.000 | Fuoco        |
| 868 | • Tirannosauro 2             | 22.000 | Fuoco        |
| 869 | • Baccello di drago 2        | 20.000 | ..           |
| 870 | • Fiore di drago 6           | 3.000  | ..           |
| 871 | • Fiore di drago 7           | 3.000  | ..           |
| 872 | • Fiore di drago 8           | 3.000  | ..           |
| 873 | • Fiore di drago 9           | 3.000  | ..           |
| 874 | • Fiore di drago 10          | 3.000  | ..           |
| 875 | • Archeodemone 2             | 50.000 | ..           |
| 876 | • Apanda 2                   | 35.000 | Fuoco        |
| 877 | • Manticora 2                | 13.000 | ..           |
| 878 | • Adamanthart 2              | 18.000 | Gelo         |
| 879 | • Jackanapes 3               | 6.000  | ..           |
| 880 | • Calofisteri 2              | 24.000 | ..           |
| 881 | • Bitania 3                  | 55.000 | Acqua, Sacro |
| 882 | • Bitania 4                  | 55.000 | Acqua, Sacro |
| 883 | • Onnisciente 2              | 23.000 | Aria         |
| 884 | • Wendigo 2                  | 30.000 | ..           |
| 885 | • Buco 2                     | 18.000 | ..           |
| 886 | • Verme di sabbia 2          | 18.000 | ..           |
| 887 | • Atomos 2                   | 25.000 | ..           |
| 888 | • Alicarnasso 2              | 44.444 | ..           |

|                    |        |                    |
|--------------------|--------|--------------------|
| 889 • Cristallo 5  | 15.000 | ..                 |
| 890 • Cristallo 6  | 15.000 | ..                 |
| 891 • Cristallo 7  | 15.000 | ..                 |
| 892 • Cristallo 8  | 15.000 | ..                 |
| 893 • Melusine 5   | 24.000 | Fuoco              |
| 894 • Melusine 6   | 24.000 | Gelo               |
| 895 • Melusine 7   | 24.000 | Tuono              |
| 896 • Melusine 8   | 24.000 | ..                 |
| 897 • Catastrofe 2 | 33.333 | ..                 |
| 898 • Azulmagia 2  | 40.000 | Veleno             |
| 899 • Necrofobo 2  | 55.055 | tutti gli Elementi |
| 900 • Barriera 2   | 12.000 | ..                 |

\ Oggetti \

x1. Medaglia dell'onore

=====

Presso la stanza dove avete ottenuto il frammento del Necromante [RO.aB - Piano terra] adesso potrete accedere nella porta centrale ed entrare nel Chiostro dei morti.

Questa sezione del Reame oscuro è divisa in sei piani, in ognuno dei quali affronterete versioni potenziata di cinque boss che avete incontrato durante l'avventura. All'interno dello stesso piano, le varie battaglie verranno svolte consecutivamente perciò potrete curarvi, oppure modificare l'equipaggiamento, solamente prima o dopo aver completato tutti gli scontri.

NOTE VARIE

- i boss del Chiostro dei morti si comporteranno come le loro versioni originali ma alcune loro tecniche potrebbero risultare potenziate.
- al termine di uno scontro rimarranno attivi solo gli status che non svaniscono alla fine di una battaglia (ad esempio Cecità, Levitazione, Veleno e così via).
- dopo aver sconfitto tutti i boss di un piano, sarà possibile tornare al Piano terra tramite il teletrasporto inferiore. Tuttavia, una volta fatto, successivamente bisognerà ricominciare il Chiostro dei morti dalla prima stanza.
- i nemici affrontati in questa sezione non possiedono Oggetti che si possono ricevere oppure rubare.
- se durante l'avventura non avete affrontato il Jackanapes 1 oppure il Necrofobo 1, potrete comunque sbloccare le rispettive schede del Bestiario, sconfiggendoli nel Chiostro dei morti.

Per completare facilmente queste sfide:

- .tutti i personaggi devono svolgere il lavoro Tuttofare, indossare il Fiocco e possedere lo Status Levitazione
- .Bartz deve equipaggiare le abilità !Magilama e !Raffica
- .Faris deve equipaggiare le abilità !Blu e !Tempo
- .Krile deve equipaggiare le abilità !Nera e !Invoca
- .Lenna deve equipaggiare le abilità !Bianca e !Bimagia

Una volta fatto:

- .Bartz attiverà la magilama Vampalia, oppure quella dell'Elemento al quale il bersaglio è debole, e poi eseguirà la !Raffica
- .Faris userà la magia blu Difesa totale
- .Krile attaccherà usando le Magie Nere elementali al quale il nemico è debole
- .Lenna curerà il gruppo oppure attaccherà con la magia bianca Sancta

---

[RO.bP] 1° PIANO

---

12.000 PV <> Rapace - Aperto 2

12.000 PV <> Rapace - Chiuso 2

questo boss non possiede alcuna debolezza e ricordatevi di non attaccarlo mai quando si protegge con le ali. Una !Raffica sarà sufficiente per eliminarlo.

10.000 PV <> Garula 3

questo boss non possiede alcuna debolezza inoltre, una volta che avrà meno di 5.000 PV, inizierà a contrattaccare in automatico. Una !Raffica sarà sufficiente per eliminarlo.

14.000 PV <> Sirena Blu 2

14.000 PV <> Sirena Marrone 2 / debole al Fuoco

rispetto alla versione originale, la Sirena Blu ora potrà usare le tecniche Buferaga, Energiga e Tuonaga ma riuscirete comunque ad eliminarla in pochi turni.

16.000 PV <> Forza 2

13.000 PV <> Magissa 2

rispetto allo scontro presso il Monte Nord, Forza sarà presente sul campo di battaglia sin dall'inizio mentre Magissa potrà eseguire le tecniche Aeroga, Buferaga, Fuocoga e Tuonaga. In ogni caso, i due nemici non rappresentano una minaccia per il gruppo.

40.000 PV <> Guilgaruga 3 / debole al Gelo

se per un qualche motivo non l'avete fatto, ricordatevi di attivare lo Status Levitazione su tutto il gruppo, per evitare la tecnica Terremoto, che il boss eseguirà come ultimo attacco prima di svanire.

---

[RO.bQ] 2° PIANO

---

13.000 PV <> Fiamma liquida - Mano 2

13.000 PV <> Fiamma liquida - Tornado 2 / debole al Gelo

13.000 PV <> Fiamma liquida - Uomo 2 / debole al Gelo

in questa battaglia ricordatevi che la Mano userà la tecnica Fuocoga per attaccarvi mentre il Tornado la eseguirà per curarsi. Una !Raffica sarà sufficiente per eliminarlo.

30.000 PV <> Cannone laser 3 / debole al Tuono

12.000 PV <> Lanciatore Centrale 3

12.000 PV <> Lanciatore Superiore 3

il primo bersaglio da distruggere è sempre il Cannone laser 3, in modo tale da non permettergli di eseguire la tecnica Cannone a onde.



6.000 PV <> Purobolos 2

in questa battaglia, i Purobolos potranno curarsi con la tecnica Energiga e, per eliminarli, ricordatevi che dovete utilizzare attacchi che li colpiscano tutti contemporaneamente, come l'invocazione Bahamut.

24.000 PV <> Minotauro 2

questo boss non possiede alcuna differenza rispetto a quello affrontato presso la Torre forca. Una !Raffica sarà sufficiente per eliminarlo.

18.000 PV <> Nereid 2 / debole al Fuoco

18.000 PV <> Phobos 2 / debole alla Terra

18.000 PV <> Tritone 2 / debole al Gelo

questi boss non possiedono alcuna differenza rispetto a quelli affrontati presso la Fossa del Mar Grande e, per eliminarli, ricordatevi che dovete usare attacchi che li colpiscano tutti assieme, come l'invocazione Odino.

---

[RO.bR] 3° PIANO

---

12.000 PV <> Byblos 2 / debole al Fuoco

questo boss non possiede alcuna differenza rispetto a quello affrontato presso la Biblioteca degli Antichi. Una !Raffica sarà sufficiente per eliminarlo.

22.000 PV <> Tirannosauro 2 / debole al Fuoco

questo boss non possiede alcuna differenza rispetto a quello affrontato presso il Canale sotterraneo. Una !Raffica sarà sufficiente per eliminarlo.

20.000 PV <> Baccello di drago 2

3.000 PV <> Fiore di drago 6

3.000 PV <> Fiore di drago 7

3.000 PV <> Fiore di drago 8

3.000 PV <> Fiore di drago 9

3.000 PV <> Fiore di drago 10

questi boss non possiedono alcuna differenza rispetto a quelli affrontati presso la Valle dei draghi. Con la prima !Raffica sarete in grado di eliminare il Baccello di drago ancor prima che riesca ad evocare i Fiori di drago. In caso contrario, invocato Odino per sconfiggere tutti i nemici con un solo attacco.

50.000 PV <> Archeodemone 2

questo boss non possiede alcuna differenza rispetto a quello affrontato presso il Reame oscuro ma rappresenta lo scontro più impegnativo del Chiostro dei morti. All'inizio della battaglia, donate lo Status Fretta al gruppo ed infliggete lo Status Adagio al boss, usate la magia blu Difesa totale ed invocate Carbuncle: in questa situazione, l'unica tecnica davvero pericolosa dell'Archeodemone sarà il Giga vampalia. Per quanto riguarda la fase offensiva, invocate Bahamut ed usate le magie Meteora e Vampalia per causare rapidamente danni ingenti al boss.

35.000 PV <> Apanda 2 / debole al Fuoco

questo boss non possiede alcuna differenza rispetto a quello affrontato presso il Reame oscuro. Invocate periodicamente Ifrit per fermare l'offensiva di Apanda mentre lo colpite con tecniche di Elemento Fuoco.

13.000 PV <> Manticora 2

questo boss non possiede alcuna differenza rispetto a quello affrontato presso il Meteorite di Gohn. Una !Raffica sarà sufficiente per eliminarlo.

18.000 PV <> Adamanthart 2 / debole al Gelo

questo boss non possiede alcuna differenza rispetto a quello affrontato presso il Meteorite di Tycoon. Una !Raffica sarà sufficiente per eliminarlo.

6.000 PV <> Jackanapes 3

questo boss non possiede alcuna differenza rispetto a quello affrontato presso il Castello Walz. Una !Raffica sarà sufficiente per eliminarlo.

24.000 PV <> Calofisteri 2

questo boss non possiede alcuna differenza rispetto a quello affrontato presso la Crepa interdimensionale. Un paio di !Raffiche saranno sufficienti per eliminarlo.

55.000 PV <> Bitania 3 / debole all'Acqua ed al Sacro

55.000 PV <> Bitania 4 / debole all'Acqua ed al Sacro

questo boss non possiede alcuna differenza rispetto a quello affrontato presso la Crepa interdimensionale. All'inizio occupatevi solo della fase difensiva e, non appena appare il messaggio 'Carica per Giga vampalia!', invocate Odino per sconfiggere il nemico all'istante.

23.000 PV <> Onnisciente 2 / debole all'Aria

questo boss non possiede alcuna differenza rispetto a quello affrontato presso la Torre forca. Adesso però potrete sfruttare gli attacchi fisici: usate la !Raffica della magilama Novox per infliggerli rapidamente danni ingenti ed impedirgli di usare le magie.

30.000 PV <> Wendigo 2

usate la magia blu Difesa totale per proteggervi e colpite il boss con la !Raffica della magilama Vampalia: anche se questo causerà il contrattacco del Wendigo, riuscirete ugualmente ad infliggergli più danni di quanto lui possa causarvene.

18.000 PV <> Buco 2

18.000 PV <> Verme di sabbia 2

usate la magia blu Idrorespiro per eliminare facilmente i due boss.

25.000 PV <> Atomos 2

Atomos è vulnerabile allo Status Sonno perciò la magilama Sonno sarà utile per renderlo pressochè inoffensivo.

44.444 PV <> Alicarnasso 2

la !Raffica della magilama Vampalia, assieme alla !Bimagia della magia bianca Sancta riusciranno a sconfiggere il boss nel giro di pochi turni.

---

[RO.bU] 6° PIANO

---

15.000 PV <> Cristallo 5  
15.000 PV <> Cristallo 6  
15.000 PV <> Cristallo 7  
15.000 PV <> Cristallo 8

i boss possono essere eliminati contemporaneamente invocando Odino.

24.000 PV <> Melusine 5 / debole al Fuoco  
24.000 PV <> Melusine 6 / debole al Gelo  
24.000 PV <> Melusine 7 / debole al Tuono  
24.000 PV <> Melusine 8

la prima Melusine che appare sullo schermo è quella debole all'Elemento Fuoco perciò attaccatela con la !Raffica della magilama Fuocoga per terminare subito lo scontro.

33.333 PV <> Catastrofe 2

attivate lo Status Levitazione su tutto il gruppo e poi invocate Carbuncle. In questo modo il boss non riuscirà mai ad attaccarvi e potrete eliminarlo facilmente.

40.000 PV <> Azulmagia 2 / debole al Veleno

il boss è debole all'Elemento Veleno perciò è sufficiente una !Raffica della magilama Bio per eliminarlo.

55.055 PV <> Necrofobo 2 / debole a tutti gli Elementi

12.000 PV <> Barriera 2

usate la !Raffica della magilama Vampalia per distruggere prima tutte le Barriere. Una volta fatto, invocate Carbuncle e poi iniziate ad attaccare il Necrofobo.

Dopo aver sconfitto questo ultimo boss, salite sul teletrasporto a nord per tornare automaticamente nella salainiziale [RO.aB - Piano terra] dove l'uomo vi donerà la MEDAGLIA DELL'ONORE. Adesso potrete ripetere ancora le sfide del Chiostro dei morti ma non riceverete nulla dopo averle completate.

=====  
-- Capitolo 77 --

GROTTA SCONOSCIUTA >> Resoconto

[@7C77]

=====  
===== Mondo 3 =====

Uscite dal Reame oscuro, raggiungete il golfo situato subito a sud di Karnak ed immergetevi per trovare una piccola caverna sottomarina, che non è segnata sul Mappamondo. Una volta al suo interno [GS.aA - Fondo del mare] procedete verso sud e più avanti [GS.aB - Sala dei numeri] rivolgetevi all'anziano Clio per scoprire alcune statistiche della vostra avventura e rispondete 'Si' per visualizzarle:

Battaglie

- quantità di scontri svolti, comprendenti sia quelli vinti, sia quelli dai



Questi Oggetti servono per ripristinare i PV ed i PM dei personaggi e per rimuovere gli status negativi. Le Medicine si possono trovare all'interno delle località, possono essere ricevute o rubate dai nemici e possono essere comprate o vendute presso i Negozi. All'interno del Menù Oggetti, esse non sono raffigurate da alcun simbolo:

- Acqua santa
- Ago dorato
- Antidoto
- Coda di fenice
- Collirio
- Dolce bacio
- Elisir
- Etere
- Granpozione
- Mazzuolo
- Pozione
- Tenda
- Villetta

Se non viene specificato diversamente, le Medicine possono essere utilizzate sia durante la battaglia, sia dal Menù Oggetti, e curano un solo personaggio. Quelle che ripristinano i PV oppure i PM dei personaggi non possono essere usate quando essi sono già completamente curati. Per le Medicine coinvolte nelle rispettive Abilità, vengono anche elencate le tecniche che si ottengono eseguendo i comandi !Combina oppure !Mescola.

----- Medicine -----

ACQUA SANTA

"Rimuove lo stato Zombie."

Il bersaglio viene avvolto da scintille gialle e da fumi grigi. La Medicina cura lo Status Zombie e ripristina alcuni PV.

COMBINAZIONI PER IL !MESCOLA

- + Acqua santa --> Acqua santa Plus
- + Antidoto --> Forza divina
- + Coda di fenice --> Scudo vitale
- + Collirio --> Forza elementale
- + Dolce bacio --> Bacio sacro
- + Elisir --> Elisir
- + Etere --> Etere Plus
- + Granpozione --> Granpozione Plus
- + Guscio solido --> Sidro di Bacco
- + Materia oscura --> Pozione falsa 1
- + Pozione --> Pozione Plus
- + Zanna di drago --> Alito sacro

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 150 Guil

<> vendita: 75 Guil

•• MONDO 2

- Castello di Bal / Medicine Est
- Castello Surgate / Medicine Sud
- Legor / Medicine Est
- Muur / Medicine Ovest
- Quelb / Medicine Sud

•• MONDO 3

Castello di Bal / Medicine Est  
Castello Surgate / Medicine Sud  
Legor / Medicine Est  
Muur / Medicine Ovest  
Paese fantasma / Medicine Sud  
Quelb / Medicine Sud

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [RO.aQ] • Reame oscuro - Tempio sigillato, Arena  
entrando dall'accesso ovest, procedere verso sinistra e poi andare in alto,  
lungo la parete più occidentale. Seguire il percorso obbligato per arrivare  
ad uno scrigno: ignorarlo ed avanzare verso il basso, raggiungendo così un  
secondo forziere contenente l'Acqua santa.

MN3 • [RO.aR] • Reame oscuro - Cuore di Ronka, Sala del tesoro (x2)  
entrando dall'accesso superiore, procedere verso il basso e, dalla zona  
centrale, avanzare in direzione est per trovare due bauli, che contengono  
entrambi un'Acqua santa.

MN3 • [RO.bG] • Reame oscuro - Tomba dei ricordi, Sala del trono  
partendo dall'ingresso nord di [RO.bF] Tomba dei ricordi, Via dell'iniquità,  
procedere verso il basso e poi in direzione ovest, lasciandosi cadere nella  
buca. Atterrati così in [RO.bG] Tomba dei ricordi, Sala del trono, premere i  
due pulsanti situati in alto e poi raggiungere la zona di sud est della  
camera, dove è situato lo scrigno dell'Acqua santa.

A CHI SI PUÒ RUBARE

unico • Animofago  
unico • Exoray 3  
unico • Exoray 5  
246 / 256 • Emobudino  
246 / 256 • Necromante  
246 / 256 • Orco fatato  
246 / 256 • Pericolo mortale  
10 / 256 • Alte Roite  
10 / 256 • Gran mummia  
10 / 256 • Il dannato

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

raro • Ammonite  
raro • Animofago  
raro • Dechirer  
raro • Emobudino  
raro • Exoray 3  
raro • Exoray 5  
raro • Il dannato  
raro • Licaone  
raro • Mummia  
raro • Necromante  
raro • Oiseaurare 1  
raro • Ombra

----- Medicine -----

AGO DORATO

"Rimuove lo stato Pietra."

Il bersaglio viene circondato da fumi verdi. La Medicina cura lo Status Pietra.

COMBINAZIONI PER IL !COMBINA

+ Colpo di tuono --> Cannone ago  
+ Colpo esplosivo --> Raffica ago  
+ Colpo secco --> Colpo ago

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 150 Guil (75 Guil solo a Lix)

<> vendita: 75 Guil

•• MONDO 1

Carwen  
Istoria  
Jakol  
Karnak  
Lix  
Mezzaluna  
Walz

•• MONDO 2

Castello di Bal / Medicine Ovest  
Castello Surgate / Medicine Nord  
Legor / Medicine Ovest  
Muur / Medicine Est  
Quelb / Medicine Nord

•• MONDO 3

Carwen  
Castello di Bal / Medicine Ovest  
Castello Surgate / Medicine Nord  
Jakol  
Karnak  
Legor / Medicine Ovest  
Mezzaluna  
Muur / Medicine Est  
Paese fantasma / Medicine Nord  
Quelb / Medicine Nord

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN1 • [MN.aB] • Monte Nord - Caverna /A

entrando dall'ingresso orientale, procedere verso l'alto e, giunti al bivio, attraversare il sentiero inferiore per trovare il baule che contiene l'Ago dorato.

A CHI SI PUÒ RUBARE

unico • Medusa  
246 / 256 • Basilisco  
246 / 256 • Coeurl 2  
246 / 256 • Drago d'ossa 1  
246 / 256 • Golem  
246 / 256 • Golem di pietra  
246 / 256 • Nereid 1  
246 / 256 • Phobos 1  
246 / 256 • Porcospino  
246 / 256 • Tritone 1  
246 / 256 • Viso di pietra  
10 / 256 • Cactus  
10 / 256 • Ibis di mare  
10 / 256 • Mitragliatore  
10 / 256 • Orukat

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

sempre • Catastrofe 1  
raro • Ape silenziosa  
raro • Artiglio letale  
raro • Golem adamantino 2  
raro • Ibis di mare  
raro • Medusa  
raro • Mitragliatore  
raro • Objet d'Art  
raro • Porcospino

----- Medicine -----

ANTIDOTO

-----  
"Rimuove lo stato Veleno."

Il bersaglio viene avvolto da scintille gialle e da fumi grigi. La Medicina cura lo Status Veleno.

#### COMBINAZIONI PER IL !MESCOLO

|                  |     |                    |
|------------------|-----|--------------------|
| + Acqua santa    | --> | Forza divina       |
| + Antidoto       | --> | Antidoto           |
| + Coda di fenice | --> | Anti-gelo          |
| + Collirio       | --> | Sali               |
| + Dolce bacio    | --> | Unguento lieve     |
| + Elisir         | --> | Elisir             |
| + Etere          | --> | Anti-veleno        |
| + Granpozione    | --> | Neutralizzatore    |
| + Guscio solido  | --> | Zuppa di tartaruga |
| + Materia oscura | --> | Veleno             |
| + Pozione        | --> | Neutralizzatore    |
| + Zanna di drago | --> | Soffio tossico     |

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 30 Guil (15 Guil solo a Lix)

<> vendita: 15 Guil

#### •• MONDO 1

Carwen  
Istoria  
Jakol  
Karnak  
Lix  
Mezzaluna  
Walz

#### •• MONDO 2

Castello di Bal / Medicine Ovest  
Castello Surgate / Medicine Nord  
Legor / Medicine Ovest  
Muur / Medicine Est  
Quelb / Medicine Nord

#### •• MONDO 3

Carwen  
Castello di Bal / Medicine Ovest  
Castello Surgate / Medicine Nord  
Jakol  
Karnak  
Legor / Medicine Ovest  
Mezzaluna  
Muur / Medicine Est  
Paese fantasma / Medicine Nord  
Quelb / Medicine Nord

#### DOVE SI PUÒ TROVARE

MN1 • [CR.aA] • Carwen - Piazza principale

giunti nella cittadina, superare il primo arco e poi attraversare quello situato sulla destra. Più avanti si noterà una fila di barili: esaminare il secondo da sinistra per trovare l'Antidoto.

MN1 • [CN.aQ] • Cimitero navale - Relitto /P (x2)

nella parte inferiore della stanza sono presenti tre forzieri: i due Antidoti



sono situati in quello di sinistra ed in quello centrale. Bisogna recuperare questi Oggetti prima di iniziare il Mondo 2 poichè dopo non sarà più possibile.

A CHI SI PUÒ RUBARE

unico • Exoray 2  
unico • Zombisauro  
246 / 256 • Aspide  
246 / 256 • Biosoldato 2  
246 / 256 • Lythos  
246 / 256 • Nix  
246 / 256 • Pitone  
246 / 256 • Wyrn  
10 / 256 • Desertipede  
10 / 256 • Mandragora

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

sempre • Orso desertico  
raro • Aquila tossica  
raro • Aspide  
raro • Biosoldato 1  
raro • Exoray 2  
raro • Felino volante  
raro • Formicaleone  
raro • Muffa  
raro • Rosa di mare  
raro • Scavatore 2

----- Medicine -----

CODA DI FENICE

"Risveglia dopo un KO."

Il bersaglio viene raggiunto da un piccolo angelo. La tecnica riporta in vita un personaggio e gli ripristina 1/4 dei suoi PV massimi.

COMBINAZIONI PER IL !MESCOLA

+ Acqua santa --> Scudo vitale  
+ Antidoto --> Anti-gelo  
+ Coda di fenice --> Coda di fenice  
+ Collirio --> Anti-tuono  
+ Dolce bacio --> Soffio vitale  
+ Elisir --> Reincarnazione  
+ Etere --> Reincarnazione  
+ Granpozione --> Resurrezione  
+ Guscio solido --> Panacea  
+ Materia oscura --> Pozione letale  
+ Pozione --> Resurrezione  
+ Zanna di drago --> Difesa di drago

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 1.000 Guil

<> vendita: 500 Guil

•• MONDO 1

Carwen  
Istoria  
Jakol  
Karnak  
Mezzaluna  
Walz

•• MONDO 2

Castello di Bal / Medicine Ovest  
Castello Surgate / Medicine Nord  
Legor / Medicine Ovest  
Muur / Medicine Est  
Quelb / Medicine Nord

•• MONDO 3

Carwen  
Castello di Bal / Medicine Ovest  
Castello Surgate / Medicine Nord  
Jakol  
Karnak  
Legor / Medicine Ovest  
Mezzaluna  
Muur / Medicine Est  
Paese fantasma / Medicine Nord  
Quelb / Medicine Nord

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN1 • [BA.aI] • Biblioteca degli Antichi - 1S /F  
entrando dall'accesso superiore, scendere le scale e, giunti al bivio,  
procedere lungo il sentiero occidentale, superare la seconda biforcazione,  
ed al termine della strada è situato il baule contenente la Coda di fenice.  
Questo Oggetto può essere recuperato anche nel Mondo 3 ma bisogna farlo prima  
di ottenere la Prima tavola dalla Piramide di Muur poichè dopo non sarà più  
consentito.

MN1 • [CY.aE] • Castello Tycoon - Stanza /B  
entrati nella camera, raggiungere la zona occidentale ed esaminare il barile  
di destra per trovare la Coda di fenice. Bisogna recuperare questo Oggetto  
prima di iniziare il Mondo 2 poichè dopo non sarà più possibile.

MN1 • [CY.aN] • Castello Tycoon - 3° piano  
una volta nella camera, esaminare il vaso centrale, tra quelli situati ad est  
dell'ingresso, per trovare la Coda di fenice. Bisogna recuperare questo  
Oggetto prima di iniziare il Mondo 2 poichè dopo non sarà più possibile.

MN1 • [CW.aF] • Castello Walz - Magazzino  
arrivati nella sala, esaminare il barile più in alto, tra quelli situati  
lungo la parete orientale, per trovare la Coda di fenice. Bisogna recuperare  
questo Oggetto prima di iniziare il Mondo 2 poichè dopo non sarà più  
possibile.

MN1 • [CN.aF] • Cimitero navale - Relitto /E  
una volta giunti in questa camera, scendere tramite le scale sulla sinistra  
ed andare verso l'alto per raggiungere il baule della Coda di fenice.  
Bisogna recuperare questo Oggetto prima di iniziare il Mondo 2 poichè dopo  
non sarà più possibile.

MN1 • [CN.aQ] • Cimitero navale - Relitto /P  
nella parte inferiore della stanza sono presenti tre forzieri: la Coda di  
fenice è contenuta in quello di destra. Bisogna recuperare questo Oggetto  
prima di iniziare il Mondo 2 poichè dopo non sarà più possibile.

MN1 • [MT.aA] • Meteorite di Tycoon - Cratere  
dopo aver salvato Lenna, raggiungere la zona orientale della stanza e  
costeggiare il bordo verso il basso, fino ad entrare in un passaggio segreto,  
che condurrà al baule della Coda di fenice. Bisogna recuperare questo Oggetto  
prima di iniziare il Mondo 2 poichè dopo non sarà più possibile.

MN1 • [MN.aB] • Monte Nord - Caverna /A  
entrando dall'ingresso orientale, attraversare il sentiero subito a sinistra,  
al termine del quale si troverà il forziere contenente la Coda di fenice.

MN1 • [NC.aG] • Nave a calore - Paratia /C

partendo dalla zona sud est di [NC.aD] Paratia /A, salire le scale ed uscire dalla porta situata a nord est. Giunti in [NC.aI] Ascensore /C, attivare la leva per cambiare piano. Uscendo poi da sud, si accederà infine in [NC.aG - Paratia /C] dove, sul lato destro, è presente il baule che contiene la Coda di fenice.

MN1 • [RR.aE] • Rovine di Ronka - Terzo livello

entrando dall'ingresso centrale, procedere verso sud, attraverso un primo passaggio segreto, e più avanti muoversi lungo il sentiero più a sinistra. In seguito andare in direzione est e, giunti al bivio, ignorare le due uscite superiori e successivamente si raggiungerà lo scrigno della Coda di fenice. Bisogna recuperare questo Oggetto prima di completare la località poichè dopo non sarà più possibile.

MN1 • [TU.aA] • Tule - Piazza principale

recarsi presso l'edificio più a nord della cittadina, costeggiare il lato sinistro dell'abitazione e raggiungere poi il cespuglio solitario in alto: esaminarlo per ottenere la Coda di fenice.

MN1 • [TU.aB] • Tule - Club dei novellini: Piano terra

all'interno della sala, rispondere 'Si' per poterla esplorare. Esaminare la botte situata lungo la parete sinistra per trovare la Coda di fenice.

---

MN2 • [CO.aA] • Canale sotterraneo - Fiume

una volta atterrati in questa stanza, seguire il percorso obbligato e, dopo essere stati trasportati per la seconda volta dal fiume, si arriverà in una zona dove sono presenti tre strade distinte. Scendere lungo le scale sulla destra e procedere verso sud, sino ad arrivare nella parte inferiore della camera. Da qui, andare a nord ovest per raggiungere il forziere che contiene la Coda di fenice. Bisogna recuperare questo Oggetto prima di iniziare il Mondo 3 poichè dopo non sarà più possibile.

MN2 • [GM.aC] • Gran foresta di Muur - Interno /A

dopo essere entrati dall'accesso inferiore, andare in direzione nord, costeggiando il bordo sinistro. Superare il baule e continuare a muoversi lungo i cespugli occidentali, sino a raggiungere una piccola apertura tra di loro: oltrepassarla per trovare lo scrigno che contiene la Coda di fenice. Bisogna recuperare questo Oggetto prima che scoppi l'incendio nella località poichè dopo non sarà più possibile.

MN2 • [VD.aL] • Valle dei draghi - Grotta /H

entrando dall'accesso superiore, scendere lungo la scalinata orientale e procedere verso il basso, superando il passaggio segreto. Una volta fatto, aprire lo scrigno sulla destra per recuperare la Coda di fenice.

MN2 • [VM.aB] • Villaggio moguri - Casa orientale

partendo da [VM.aA] Foresta, andare nella parte destra della stanza e rivolgersi al moguri, il quale poi aprirà l'accesso alla propria casa. Entrare così in [VM.aB] Casa orientale, dove sono presenti sei forzieri: la Coda di fenice si trova in quello situato in alto, lungo la parete ovest. Bisogna recuperare questo Oggetto prima di iniziare il Mondo 3 poichè dopo non sarà più possibile.

---

MN3 • [CI.aD] • Cascade Istoria - 3S

entrando dall'accesso superiore, procedere lungo il percorso e, giunti al bivio, andare in direzione est per recuperare la Coda di fenice dal baule.

MN3 • [FG.aG] • Fossa del Mar Grande - 6S

entrando dall'accesso superiore, inserire nel gruppo un Geomante oppure equipaggiare l'abilità Piè leggero ad un solo personaggio, oppure donare a tutto il gruppo lo Status Levitazione, in modo tale da non subire danni dal contatto con il magma. Seguire il percorso e, giunti al bivio, procedere in direzione sud e poi muoversi verso nord est. Una volta scesi nella seconda zona con il magma, andare a sinistra per trovare il forziere della Coda di fenice.

MN3 • [RO.aR] • Reame oscuro - Cuore di Ronka, Sala del tesoro

entrando dall'accesso superiore, procedere verso il basso e, dalla zona centrale, avanzare in direzione ovest per trovare due bauli: la Coda di fenice è contenuta in quello di sinistra.

MN3 • [RO.bI] • Reame oscuro - Antro di Shinryu, Sala del tesoro

una volta giunti in questa sala, donare lo Status Levitazione a tutto il gruppo e scendere nel magma tramite i gradini situati nella zona superiore. Raggiungere l'isola sulla sinistra, dove sono presenti un gran numero di scrigni: la Coda di fenice è situata nella fila inferiore, all'interno del primo baule da sinistra.

MN3 • [TE.aE] • Torre della fenice - 4° Piano

esaminare l'anfora situata sul lato destro della stanza. Dopo aver sconfitto la Pentola magica, oppure donandole uno o più Elisir, si riceverà una Coda di fenice al termine dello scontro.

MN3 • [TE.aL] • Torre della fenice - 9° Piano

esaminare l'anfora situata sul lato destro della stanza. Dopo aver sconfitto la Pentola magica, oppure donandole uno o più Elisir, si riceverà una Coda di fenice al termine dello scontro.

MN3 • [TE.aQ] • Torre della fenice - 14° Piano

esaminare l'anfora situata sul lato sinistro della sala. Dopo aver sconfitto la Pentola magica, oppure donandole uno o più Elisir, si riceverà una Coda di fenice al termine dello scontro.

MN3 • [TE.aV] • Torre della fenice - 19° Piano

esaminare l'anfora situata sul lato destro della stanza. Dopo aver sconfitto la Pentola magica, oppure donandole uno o più Elisir, si riceverà una Coda di fenice al termine dello scontro.

#### A CHI SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Bitania 1  
246 / 256 • Exdeath - Luna  
246 / 256 • Ifrit 1  
246 / 256 • Pantera  
246 / 256 • Re Behemoth  
10 / 256 • Archeodemone 1  
10 / 256 • Archeosauro  
10 / 256 • Behemoth  
10 / 256 • Catoblepas  
10 / 256 • Coeurl 1  
10 / 256 • Gargolla  
10 / 256 • Scavatore 1  
10 / 256 • Shiva 1

#### DA CHI SI PUÒ RICEVERE

sempre • Ghidra 1  
sempre • Manticora 1  
sempre • Rapace - Aperto 1  
sempre • Rapace - Chiuso 1  
raro • Behemoth  
raro • Bestia kuza 2  
raro • Chimera dhorme 1  
raro • Coeurl 1  
raro • Druido  
raro • Fiore di drago 1  
raro • Fiore di drago 2  
raro • Fiore di drago 3  
raro • Fiore di drago 4  
raro • Fiore di drago 5  
raro • Jackanapes 1  
raro • Lepre infernale  
raro • Lestofante  
raro • Orukat

COLLIRIO

"Rimuove lo stato Cecità."

Il bersaglio viene avvolto da scintille gialle e da fumi grigi. La Medicina cura lo Status Cecità.

COMBINAZIONI PER IL !MESCOLO

|                  |     |                  |
|------------------|-----|------------------|
| + Acqua santa    | --> | Forza elementale |
| + Antidoto       | --> | Sali             |
| + Coda di fenice | --> | Anti-tuono       |
| + Collirio       | --> | Collirio         |
| + Dolce bacio    | --> | Bacio di lamia   |
| + Elisir         | --> | Elisir           |
| + Etere          | --> | Anti-fuoco       |
| + Granpozione    | --> | Anti-cecità      |
| + Guscio solido  | --> | Veliveloce       |
| + Materia oscura | --> | Gas oscuro       |
| + Pozione        | --> | Anti-cecità      |
| + Zanna di drago | --> | Sospiro oscuro   |

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 20 Guil (10 Guil solo a Lix)

<> vendita: 10 Guil

•• MONDO 1

Carwen  
Istoria  
Jakol  
Karnak  
Lix  
Mezzaluna  
Walz

•• MONDO 2

|                  |   |                |
|------------------|---|----------------|
| Castello di Bal  | / | Medicine Ovest |
| Castello Surgate | / | Medicine Nord  |
| Legor            | / | Medicine Ovest |
| Muur             | / | Medicine Est   |
| Quelb            | / | Medicine Nord  |

•• MONDO 3

|                  |   |                |
|------------------|---|----------------|
| Carwen           |   |                |
| Castello di Bal  | / | Medicine Ovest |
| Castello Surgate | / | Medicine Nord  |
| Jakol            |   |                |
| Karnak           |   |                |
| Legor            | / | Medicine Ovest |
| Mezzaluna        |   |                |
| Muur             | / | Medicine Est   |
| Paese fantasma   | / | Medicine Nord  |
| Quelb            | / | Medicine Nord  |

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

unico • Exoray 4  
246 / 256 • Fiamma bianca  
246 / 256 • Galabudino  
246 / 256 • Mandragora  
246 / 256 • Scavatore 2  
10 / 256 • Lupo cieco  
10 / 256 • Purobolos 1  
10 / 256 • Spirito di polvere 1

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

raro • Exoray 4  
raro • Farfarello  
raro • Kornago  
raro • Lupo cieco  
raro • Pitone  
raro • Sergente 2  
raro • Spirito di polvere 2

----- Medicine -----

DOLCE BACIO

"Rimuove lo stato Rana."

Il bersaglio viene avvolto da scintille gialle e da fumi grigi. La Medicina cura lo Status Rana.

COMBINAZIONI PER IL !MESCOLO

+ Acqua santa --> Bacio sacro  
+ Antidoto --> Unguento lieve  
+ Coda di fenice --> Soffio vitale  
+ Collirio --> Bacio di lamia  
+ Dolce bacio --> Dolce bacio Plus  
+ Elisir --> Bacio malvagio  
+ Etere --> Bacio malvagio  
+ Granpozione --> Dolce bacio Plus  
+ Guscio solido --> Bacio sinistro  
+ Materia oscura --> Bacio di rana  
+ Pozione --> Dolce bacio Plus  
+ Zanna di drago --> Bacio di drago

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 60 Guil (30 Guil solo a Lix)

<> vendita: 30 Guil

•• MONDO 1

Carwen  
Istoria  
Jakol  
Karnak  
Lix  
Mezzaluna  
Walz

•• MONDO 2

Castello di Bal / Medicine Ovest  
Castello Surgate / Medicine Nord  
Legor / Medicine Ovest  
Muur / Medicine Est  
Quelb / Medicine Nord

•• MONDO 3

Carwen

Castello di Bal / Medicine Ovest  
Castello Surgate / Medicine Nord  
Jakol  
Karnak  
Legor / Medicine Ovest  
Mezzaluna  
Muur / Medicine Est  
Paese fantasma / Medicine Nord  
Quelb / Medicine Nord

#### DOVE SI PUÒ TROVARE

MN1 • [CY.aN] • Castello Tycoon - 3° piano

una volta nella camera, esaminare il vaso di destra, tra quelli situati ad est dell'ingresso, per trovare il Dolce bacio. Bisogna recuperare questo Oggetto prima di iniziare il Mondo 2 poichè dopo non sarà più possibile.

MN1 • [TW.aE] • Torre di Walz - 4° piano

partendo da [TW.aD] 3° piano, proseguire lungo le scale per accedere nella zona centrale di [TW.aE] 4° piano. Qui, sulla destra, è situato il forziere che contiene il Dolce bacio. Bisogna recuperare questo Oggetto prima di completare la località poichè dopo non sarà più possibile.

#### A CHI SI PUÒ RUBARE

unico • Garula 1  
246 / 256 • Alchymia  
246 / 256 • Essere maledetto  
246 / 256 • Lamia  
246 / 256 • Lamia regina  
246 / 256 • Vilia

#### DA CHI SI PUÒ RICEVERE

raro • Melusine 1  
raro • Melusine 2  
raro • Melusine 3  
raro • Melusine 4  
raro • Rana elfica 2

----- Medicine -----

ELISIR

"Ripristina completamente i PV e i PM."

Il bersaglio viene circondato da una serie di scintille rotanti verdi e gialle. La tecnica ripristina completamente i PV ed i PM.

#### COMBINAZIONI PER IL !MESCOLA

+ Acqua santa --> Elisir  
+ Antidoto --> Elisir  
+ Coda di fenice --> Reincarnazione  
+ Collirio --> Elisir  
+ Dolce bacio --> Bacio malvagio  
+ Elisir --> Elisir  
+ Etere --> Elisir  
+ Granpozione --> Elisir  
+ Guscio solido --> Pozione falsa 2  
+ Materia oscura --> Antilisir  
+ Pozione --> Elisir  
+ Zanna di drago --> Infuso di Golia

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 50.000 Guil

<> vendita: 5 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN1 • [CK.aG] • Castello Karnak - 4S

durante la fuga a tempo dalla località, accedendo in questa sala dall'accesso inferiore, procedere in senso orario, sino a raggiungere l'ingresso della cella situata più a nord est. Aprendo il baule contenuto al suo interno, bisognerà prima eliminare i Nakk furiosi 1 e lo Stregone, oppure il solo Gigante, per ricevere l'Elisir. Bisogna recuperare questo Oggetto prima che termini il conto alla rovescia poichè dopo non sarà più possibile.

MN1 • [CK.aM] • Castello Karnak - 1° piano /A (x5)

durante la fuga a tempo dalla località, partendo da [CK.aB] Piano terra /A, uscire dalla porta di sinistra, tra quelle più a nord. Entrati così nella zona occidentale di [CK.aM] 1° piano /A, aprire lo scrigno situato sulla destra e quello posizionato in basso, per trovare due Elisir. Uscire dalla porta sud per tornare in [CK.aA] Cortile e da qui rientrare dall'accesso a destra per raggiungere la zona orientale di [CK.aM] 1° piano /A. Qui sono presenti altri tre Elisir, contenuti nei vari scrigni, ad eccezione di quello situato più a nord est.

In tutti i casi, prima di ottenere le Medicine, sarà necessario eliminare i Nakk furiosi 1 e lo Stregone, oppure il solo Gigante. Bisogna recuperare questi Oggetti prima che termini il conto alla rovescia poichè dopo non sarà più possibile.

MN1 • [CY.aE] • Castello Tycoon - Stanza /B

entrati nella camera, raggiungere la zona occidentale ed esaminare il barile di sinistra per trovare l'Elisir. Bisogna recuperare questo Oggetto prima di iniziare il Mondo 2 poichè dopo non sarà più possibile.

MN1 • [CY.aN] • Castello Tycoon - 3° piano

una volta nella camera, esaminare il vaso di sinistra, tra quelli situati ad est dell'ingresso, per trovare l'Elisir. Bisogna recuperare questo Oggetto prima di iniziare il Mondo 2 poichè dopo non sarà più possibile.

MN1 • [NC.aF] • Nave a calore - Paratia /B

partendo dalla zona sud est di [NC.aD] Paratia /A, salire le scale ed uscire dalla rampa situata sulla destra. Entrati così nella parte inferiore di [NC.aF] Paratia /B, aprire lo scrigno ad est per trovare l'Elisir.

MN1 • [NC.aH] • Nave a calore - Ascensore /B

partendo dalla zona sud est di [NC.aD] Paratia /A, salire le scale ed uscire dall'apertura sulla sinistra. Raggiunte in questo modo le passerelle di [NC.aG] Paratia /C, seguire il percorso per arrivare in [NC.aH] Ascensore /B, dove è presente il baule dell'Elisir.

MN1 • [NC.aV] • Nave a calore - Paratia /H

giunti in questa camera, andare verso l'alto ed alzare la prima coppia di leve per spostarvi in direzione nord. Abbassare poi le due coppie successive ed attraversare verso destra il percorso generato. In seguito abbassare la coppia di sinistra ed alzare quella di destra. Raggiungere le leve situate nella zona sud ed alzare la coppia superiore, stando alla loro destra. Trasportati in questo modo nella parte nord della camera, recuperare l'Elisir dal forziere.

MN1 • [RR.aE] • Rovine di Ronka - Terzo livello

entrando dall'ingresso centrale, procedere verso sud, attraverso un primo



passaggio segreto, e più avanti muoversi lungo il secondo percorso da destra, tramite un altro sentiero nascosto, per raggiungere lo scrigno dell'Elisir. Bisogna recuperare questo Oggetto prima di completare la località poichè dopo non sarà più possibile.

---

MN2 • [CE.aN] • Castello Exdeath - 5° piano

durante la seconda visita alla località, muoversi in senso antiorario, lungo il percorso obbligato, e, prima di uscire dalla stanza, andare sulla piattaforma in alto a destra per raggiungere il baule che contiene l'Elisir. Bisogna recuperare questo Oggetto prima di iniziare il Mondo 3 poichè dopo non sarà più possibile.

MN2 • [CE.aQ] • Castello Exdeath - 7° piano

durante la seconda visita alla località, entrare dall'accesso inferiore e recarsi nella zona orientale della camera. Attraversare il passaggio segreto per raggiungere il forziere contenente l'Elisir. Bisogna recuperare questo Oggetto prima di iniziare il Mondo 3 poichè dopo non sarà più possibile.

MN2 • [GM.aE] • Gran foresta di Muur - Interno /B

entrando dall'accesso inferiore, andare verso l'alto, superare il Punto di Salvataggio e, sulla sinistra, in una nicchia, è situato il baule che contiene l'Elisir. Bisogna recuperare questo Oggetto prima che scoppi l'incendio nella località poichè dopo non sarà più possibile.

---

MN3 • [CD.aE] • Crepa interdimensionale - Rovine /C

entrando dall'accesso superiore, attraversare il corridoio centrale e raggiungere la zona inferiore della camera, dove sono presenti due scrigni: l'Elisir è contenuto nel baule di sinistra.

MN3 • [CD.aF] • Crepa interdimensionale - Rovine /D

entrando dall'accesso occidentale, scendere tramite le carrucole e seguire il percorso, sino ad arrivare ad un bivio: attraversare il sentiero di destra per raggiungere lo scrigno dell'Elisir.

MN3 • [CD.bM] • Crepa interdimensionale - Ultimo piano /B

entrando dal teletrasporto inferiore, seguire il percorso e, giunti al bivio, procedere in senso orario, sino ad arrivare nei pressi dell'uscita. Una volta qui, scendere le scale per trovare il baule che contiene l'Elisir.

MN3 • [PU.aH] • Piramide di Muur - 3° piano /A (x2)

entrando dall'ingresso inferiore, muoversi in senso antiorario, seguendo il perimetro della stanza, sino ad arrivare nell'angolo di nord est, dove è situato il forziere contenente l'Elisir. Un secondo esemplare si trova nel baule sulla sinistra.

MN3 • [PU.aP] • Piramide di Muur - 6° piano /A

partendo da [PU.aQ] 7° piano /A, posizionarsi su una pedana fantasma e lasciarsi cadere da essa. In questo modo si raggiungerà la zona centrale di [PU.aP] 6° piano /A, dove è situato il forziere che contiene l'Elisir.

MN3 • [PU.aR] • Piramide di Muur - 6° piano /B

partendo da [PU.aQ] 7° piano /A, superare le pedane fantasma ed uscire da nord ovest. Giunti così nella zona occidentale di [PU.aR] 6° piano /B, superare la porta per trovare due bauli: in quello di sinistra è contenuto l'Elisir.

MN3 • [RO.aG] • Reame oscuro - Grotta dei Titani, 1S

partendo da [RO.aF] Tempio sigillato, Corridoio, raggiungere la zona sud,

dove sono presenti due teletrasporti: utilizzare quello di sinistra per entrare in [RO.aG] Grotta dei Titani, 1S. Una volta qui, andare verso destra e scendere le scale per trovare lo scrigno che contiene l'Elisir.

MN3 • [RO.aH] • Reame oscuro - Grotta dei Titani, 2S  
entrando dall'accesso superiore, andare verso il basso e scendere lungo la scalinata per raggiungere il forziere contenente l'Elisir.

MN3 • [RO.aM] • Reame oscuro - Fiume delle anime, 2S  
partendo dalla zona superiore di [RO.aL] Fiume delle anime, 1S, uscire da nord ovest per accedere così in [RO.aM] Fiume delle anime, 2S. Al suo interno seguire il percorso: al primo bivio andare verso il basso mentre al secondo muoversi in direzione sud ovest ed entrare in acqua. Giunti a destinazione, recarsi nella zona più a nord per trovare quattro rampe di scale: scendere in acqua tramite la seconda da sinistra per arrivare su un'isoletta, dove si trova il baule dell'Elisir.

MN3 • [RO.aP] • Reame oscuro - Tempio in rovina, Sala del dubbio  
partendo dall'accesso nord di [RO.aO] Tempio in rovina, Sala delle anime, andare nella zona ovest della camera e procedere verso l'alto, in modo tale da cadere nella buca superiore. Entrati così in [RO.aP] Tempio in rovina, Sala del dubbio, andare verso sinistra e costeggiare verso l'alto la parete più occidentale, sino a raggiungere il baule dell'Elisir.

MN3 • [RO.bD] • Reame oscuro - Tomba dei ricordi, Via dell'incubo  
entrando dall'accesso inferiore, andare verso l'alto per raggiungere il piazzale e da qui accedere nel passaggio segreto situato all'interno della parete più orientale. Al suo interno, procedere in direzione sud per arrivare allo scrigno dell'Elisir.

MN3 • [RO.bH] • Reame oscuro - Antro di Shinryu, Entrata  
entrando dall'accesso occidentale, procedere sempre verso destra e poi raggiungere la zona più a nord della stanza, dove è situato il baule che contiene l'Elisir.

MN3 • [RO.bI] • Reame oscuro - Antro di Shinryu, Sala del tesoro  
una volta giunti in questa sala, donare lo Status Levitazione a tutto il gruppo e scendere nel magma tramite i gradini situati nella zona superiore. Raggiungere l'isola sulla sinistra, dove sono presenti un gran numero di scrigni: l'Elisir è situato nella fila inferiore, all'interno del baule centrale.

MN3 • [RO.bM] • Reame oscuro - Corte dell'oblio, Cancelli d'ombra  
entrando dall'accesso superiore, procedere verso il basso e, giunti al bivio, andare a sinistra per raggiungere il baule dell'Elisir.

MN3 • [TI.aF] • Tempio dell'isola - 2S /C  
partendo da [TI.aD] 2S /A, abbassare solo l'interruttore destro ed entrare nel tubo per accedere automaticamente in [TI.aF] 2S /C. Una volta qui, aprire il forziere per trovare l'Elisir.

#### A CHI SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Azulmagia 1  
246 / 256 • Catastrofe 1  
246 / 256 • Drago di cristallo  
246 / 256 • Exdeath - Cavaliere 2  
246 / 256 • Gigante  
246 / 256 • Leviatano  
246 / 256 • Necrofobo 1

#### DA CHI SI PUÒ RICEVERE

sempre • Gilgamesh Umano 1  
raro • Achelone  
raro • Alchymia  
raro • Baccello di drago 1  
raro • Bestia kuza 1  
raro • Calcruthl  
raro • Coeurl 2

|                            |                          |
|----------------------------|--------------------------|
| 246 / 256 • Piromante      | raro • Controlla-livello |
| 10 / 256 • Cannone laser 1 | raro • Drago magico      |
| 10 / 256 • Cristallo 1     | raro • Drago rosso 1     |
| 10 / 256 • Cristallo 2     | raro • Guscio zombie     |
| 10 / 256 • Cristallo 3     | raro • Ira sotterranea   |
| 10 / 256 • Cristallo 4     | raro • Jackanapes 2      |
| 10 / 256 • Fiamma bianca   | raro • Lepre curativa    |
| 10 / 256 • Jackanapes 1    | raro • Mangiateschi      |
| 10 / 256 • Neo Shinryu     | raro • Pentola magica    |
| 10 / 256 • Nereid 1        | raro • Ramago            |
| 10 / 256 • Omega Mk.II 1   | raro • Sole maligno 2    |
| 10 / 256 • Omega Mk.II 2   | raro • Tirannosauro 1    |
| 10 / 256 • Omega Mk.II 3   | raro • Wynd alato        |
| 10 / 256 • Pantera         | raro • Zefiro            |
| 10 / 256 • Phobos 1        | raro • Zuu               |
| 10 / 256 • Sole maligno 1  |                          |
| 10 / 256 • Strapparer      |                          |
| 10 / 256 • Tomberry        |                          |
| 10 / 256 • Tritone 1       |                          |
| 10 / 256 • Zefiro          |                          |
| 10 / 256 • Zuu             |                          |

----- Medicine ----

ETERE

"Ripristina PM."

Il bersaglio viene circondato da una serie di scintille verdi e blu.  
 La Medicina ripristina 40 PM: tale quantità raddoppia nel caso in cui l'Etere sia usato in battaglia da un personaggio che sta equipaggiando l'abilità Farmacologia.

COMBINAZIONI PER IL !MESCOLA

|                  |     |                |
|------------------|-----|----------------|
| + Acqua santa    | --> | Etere Plus     |
| + Antidoto       | --> | Anti-veleno    |
| + Coda di fenice | --> | Reincarnazione |
| + Collirio       | --> | Anti-fuoco     |
|                  |     |                |
| + Dolce bacio    | --> | Bacio malvagio |
| + Elisir         | --> | Elisir         |
| + Etere          | --> | Etere Plus     |
| + Granpozione    | --> | Balsamo Gilead |
| + Guscio solido  | --> | Extrapozione   |
| + Materia oscura | --> | Etere oscuro   |
| + Pozione        | --> | Extrapozione   |
| + Zanna di drago | --> | Scudo di drago |

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 1.500 Guil (750 Guil solo a Lix)  
 <> vendita: 750 Guil

•• MONDO 1  
 Lix

•• MONDO 2  
 Castello di Bal / Medicine Est  
 Castello Surgate / Medicine Sud  
 Legor / Medicine Est

Muur / Medicine Ovest  
Quelb / Medicine Sud

•• MONDO 3

Castello di Bal / Medicine Est  
Castello Surgate / Medicine Sud  
Legor / Medicine Est  
Muur / Medicine Ovest  
Paese fantasma / Medicine Sud  
Quelb / Medicine Sud

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN1 • [BA.aE] • Biblioteca degli Antichi - 1S /B

entrando dall'accesso superiore, procedere in direzione sud e, giunti al bivio, andare verso destra per trovare lo scrigno che contiene l'Etere. Questo Oggetto può essere recuperato anche nel Mondo 3 ma bisogna farlo prima di ottenere la Prima tavola dalla Piramide di Muur poichè dopo non sarà più consentito.

MN1 • [CY.aE] • Castello Tycoon - Stanza /B

entrati nella camera, esaminare il vaso situato subito sulla destra per trovare l'Etere. Bisogna recuperare questo Oggetto prima di iniziare il Mondo 2 poichè dopo non sarà più possibile.

MN1 • [CY.aN] • Castello Tycoon - 3° piano

una volta nella camera, esaminare il vaso situato subito sulla sinistra per trovare l'Etere. Bisogna recuperare questo Oggetto prima di iniziare il Mondo 2 poichè dopo non sarà più possibile.

MN1 • [CP.aF] • Covo dei pirati - Deposito

dopo aver ricevuto da Zok la Chiave del canale, tornare in [CP.aE] Sala principale e premere il pulsante sulla sinistra. In seguito entrare nella camera occidentale per arrivare in [CP.aF] Deposito. Al suo interno andare in direzione nord per trovare tre forzieri: l'Etere è contenuto in quello al centro.

MN1 • [RR.aH] • Rovine di Ronka - Quinto livello

partendo da [RR.aG] Quarto livello, nella zona dove è situato il pulsante che fa accedere nella stanza del boss, uscire dalla piccola rampa di scale sulla destra. Entrati così in [RR.aH] Quinto livello, procedere verso sud ed attraversare il passaggio segreto per raggiungere due bauli: l'Etere è contenuto in quello di destra. Bisogna recuperare questo Oggetto prima di completare la località poichè dopo non sarà più possibile.

MN1 • [TW.aI] • Torre di Walz - 8° piano

partendo da [TW.aH] 7° piano, salire lungo l'edera di nord est per entrare nella zona destra di [TW.aI] 8° piano, dove è presente lo scrigno che contiene l'Etere. Bisogna recuperare questo Oggetto prima di completare la località poichè dopo non sarà più possibile.

MN1 • [TU.aB] • Tule - Club dei novellini: Piano terra

all'interno della sala, rispondere 'Si' per poterla esplorare. Entrare nel passaggio segreto situato nel muro occidentale, il quale condurrà a due forzieri: l'Etere è contenuto in quello di sinistra.

---

MN2 • [CE.aH] • Castello Exdeath - 1° piano

durante la seconda visita alla località, entrare nella camera dall'accesso superiore e poi recarsi nella zona sud. Qui sono presenti due bauli: l'Etere

è contenuto in quello di sinistra. Bisogna recuperare questo Oggetto prima di iniziare il Mondo 3 poichè dopo non sarà più possibile.

MN2 • [CE.aM] • Castello Exdeath - 4° piano  
durante la seconda visita alla località, entrando dall'accesso sud, raggiungere l'estremità superiore e muoversi poi verso destra, superando un passaggio segreto, al termine del quale è situato il forziere dell'Etere. Bisogna recuperare questo Oggetto prima di iniziare il Mondo 3 poichè dopo non sarà più possibile.

MN2 • [GM.aA] • Gran foresta di Muur - Ingresso  
una volta ottenuto il Ramo guardiano, entrando dall'ingresso inferiore, procedere verso l'alto e raggiungere l'angolo di nord est per trovare il forziere che contiene l'Etere. Bisogna recuperare questo Oggetto prima che scoppi l'incendio nella località poichè dopo non sarà più possibile.

MN2 • [VM.aB] • Villaggio moguri - Casa orientale  
partendo da [VM.aA] Foresta, andare nella parte destra della stanza e rivolgersi al moguri, il quale poi aprirà l'accesso alla propria casa. Entrare così in [VM.aB] Casa orientale, dove sono presenti sei forzieri: l'Etere si trova in quello situato in basso, lungo la parete sinistra. Bisogna recuperare questo Oggetto prima di iniziare il Mondo 3 poichè dopo non sarà più possibile.

---

MN3 • [CI.aA] • Cascade Istoria - 1S /A  
entrando dall'accesso inferiore, procedere in direzione nord, salire le scale ed andare verso ovest. Scendere tramite la grande cascata e risalire dalla gradinata alla sua sinistra. Muoversi lungo il perimetro della stanza in senso orario e poi lasciarsi cadere tramite il piccolo corso d'acqua sulla destra, in modo tale da atterrare proprio accanto al baule: al suo interno è contenuto l'Etere.

MN3 • [CD.aE] • Crepa interdimensionale - Rovine /C  
entrando dall'accesso superiore, seguire il percorso sulla sinistra per raggiungere lo scrigno che contiene l'Etere.

MN3 • [FG.aG] • Fossa del Mar Grande - 6S  
entrando dall'accesso superiore, inserire nel gruppo un Geomante oppure equipaggiare l'abilità Piè leggero ad un solo personaggio, oppure donare a tutto il gruppo lo Status Levitazione, in modo tale da non subire danni dal contatto con il magma. Seguire il percorso e, giunti al bivio, procedere in direzione sud, sino a trovare il baule che contiene l'Etere.

MN3 • [RO.aP] • Reame oscuro - Tempio in rovina, Sala del dubbio  
partendo dall'accesso nord di [RO.aO] Tempio in rovina, Sala delle anime, andare verso il basso ed uscire dal passaggio. Giunti così in [RO.aP] Tempio in rovina, Sala del dubbio, procedere in direzione ovest per trovare il baule dell'Etere.

MN3 • [RO.aQ] • Reame oscuro - Tempio sigillato, Arena  
dopo aver sconfitto il Gran aevis, attraversare il passaggio lasciato libero dal boss, e seguire il percorso in senso orario. Una volta arrivati nei pressi dell'uscita, attraversare il sentiero a nord est per raggiungere il baule che contiene l'Etere.

MN3 • [RO.aR] • Reame oscuro - Cuore di Ronka, Sala del tesoro (x2)  
entrando dall'accesso superiore, procedere verso il basso per trovare quattro forzieri: quelli situati più a nord contengono entrambi un Etere.

MN3 • [TI.aI] • Tempio dell'isola - 1° piano  
entrando dall'accesso inferiore, raggiungere la parete occidentale e muoversi  
in senso orario lungo il suo perimetro, sino a trovare il baule che contiene  
l'Etere.

MN3 • [TI.aO] • Tempio dell'isola - 4° piano  
entrando dall'ingresso sud, aggirare lo scrigno più basso ed aprirlo da  
dietro, in modo tale da non cadere nella buca posta davanti ad esso. Al suo  
interno è presente l'Etere.

MN3 • [TF.aE] • Torre forca - Torre nera, 3° piano /A  
partendo da [TF.aF] Torre nera, 3° piano /B, entrare nell'apertura a destra  
per accedere nella zona orientale di [TF.aE] Torre nera, 3° piano /A.  
Qui andare in alto ed aprire il baule per trovare l'Etere. Bisogna recuperare  
questo Oggetto prima di completare la località poichè dopo non sarà più  
possibile.

#### A CHI SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Atomos 1  
246 / 256 • Cannone laser 1  
246 / 256 • Cannone laser 2  
246 / 256 • Cristallia  
246 / 256 • Idra  
246 / 256 • Lanciatore Centrale 1  
246 / 256 • Lanciatore Superiore 1  
246 / 256 • Meccanotrappola  
246 / 256 • Pagina 128  
246 / 256 • Prototipo  
246 / 256 • Testa meccanica  
10 / 256 • Aevis tot  
10 / 256 • Controlla-livello  
10 / 256 • Drago giallo  
10 / 256 • Elementale oscuro 3  
10 / 256 • Esecutore  
10 / 256 • Guscio zombie  
10 / 256 • Lanciafiamme  
10 / 256 • Lanciarazzi  
10 / 256 • Manta cornuta  
10 / 256 • Piccolo mago

#### DA CHI SI PUÒ RICEVERE

sempre • Rapitore Viola  
raro • Drago d'ossa 1  
raro • Elementale oscuro 3  
raro • Fiamma bianca  
raro • Gaeligatto 2  
raro • Galabudino  
raro • Mago reflex  
raro • Oiseurare 2  
raro • Scavatore 1  
raro • Stregone

----- Medicine -----

#### GRANPOZIONE

"Ripristina PV."

Il bersaglio viene circondato da una serie di scintille verdi e gialle.  
La Medicina ripristina 500 PV: tale quantità raddoppia nel caso in cui la  
Granpozione sia usata in battaglia da un personaggio che sta equipaggiando  
l'abilità Farmacologia.

#### COMBINAZIONI PER IL !MESCOLA

+ Acqua santa --> Granpozione Plus  
+ Antidoto --> Neutralizzatore  
+ Coda di fenice --> Resurrezione  
+ Collirio --> Anti-cecità  
+ Dolce bacio --> Dolce bacio Plus  
+ Elisir --> Elisir

+ Etere --> Balsamo Gilead  
+ Granpozione --> Granpozione Plus  
+ Guscio solido --> Triplo etere  
+ Materia oscura --> Succo maligno  
+ Pozione --> Acqua vitale  
+ Zanna di drago --> Forza di drago

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 360 Guil

<> vendita: 180 Guil

•• MONDO 2

Castello di Bal / Medicine Ovest  
Castello Surgate / Medicine Nord  
Legor / Medicine Ovest  
Muur / Medicine Est  
Quelb / Medicine Nord

•• MONDO 3

Castello di Bal / Medicine Ovest  
Castello Surgate / Medicine Nord  
Legor / Medicine Ovest  
Muur / Medicine Est  
Paese fantasma / Medicine Nord  
Quelb / Medicine Nord

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN1 • [CY.aC] • Castello Tycoon - Piano terra /B

all'interno di questa camera, esaminare il vaso di destra per trovare la Granpozione. Bisogna recuperare questo Oggetto prima di iniziare il Mondo 2 poichè dopo non sarà più possibile.

MN1 • [RR.aG] • Rovine di Ronka - Quarto livello

partendo dall'accesso più a nord di [RR.aH] Quinto livello, seguire il percorso obbligato verso sud est ed uscire dalle scale. Tornati così in [RR.aG] Quarto livello, andare in direzione nord ed aprire lo scrigno per trovare la Granpozione. Bisogna recuperare questo Oggetto prima di completare la località poichè dopo non sarà più possibile.

---

MN3 • [TI.aD] • Tempio dell'isola - 2S /A

una volta in questa camera, esaminare il secondo mattone dal basso della parete occidentale per trovare la Granpozione.

MN3 • [TF.aS] • Torre forca - Torre bianca, 3° piano /A

partendo da [TF.aT] Torre bianca, 3° piano /B, entrare nell'apertura ad est per accedere nella zona orientale di [TF.aS] Torre bianca, 3° piano /A.

Qui andare in alto ed aprire il baule per trovare la Granpozione.

Bisogna recuperare questo Oggetto prima di completare la località poichè dopo non sarà più possibile.

A CHI SI PUÒ RUBARE

|       |                       |          |                |
|-------|-----------------------|----------|----------------|
| unico | • Assassino 1         | 10 / 256 | • Archeorana   |
| unico | • Assassino 2         | 10 / 256 | • Aspide       |
| unico | • Elementale oscuro 2 | 10 / 256 | • Dechirer     |
| unico | • Exoray 1            | 10 / 256 | • Diavoletto 2 |
| unico | • Minidiavolo         | 10 / 256 | • Divoratore   |
| unico | • Ramuh 1             | 10 / 256 | • Dormiglione  |

|                                |                                    |
|--------------------------------|------------------------------------|
| 246 / 256 • Ammonite           | 10 / 256 • Drago magico            |
| 246 / 256 • Antoleone          | 10 / 256 • Elementale oscuro 4     |
| 246 / 256 • Barriera 1         | 10 / 256 • Garula 2                |
| 246 / 256 • Bestia kuza 2      | 10 / 256 • Gravitatore             |
| 246 / 256 • Cavaliere ronkan 1 | 10 / 256 • Idra                    |
| 246 / 256 • Chimera dhorme 2   | 10 / 256 • Idrogel                 |
| 246 / 256 • Demone di mare     | 10 / 256 • Jackanapes 2            |
| 246 / 256 • Drago rosso 1      | 10 / 256 • Lepre curativa          |
| 246 / 256 • Gilgamesh Umano 4  | 10 / 256 • Lepre infernale         |
| 246 / 256 • Golem adamantino 1 | 10 / 256 • Lestofante              |
| 246 / 256 • Golem adamantino 2 | 10 / 256 • Licaone                 |
| 246 / 256 • Gorgimera          | 10 / 256 • Lumaca                  |
| 246 / 256 • Gran mummia        | 10 / 256 • Mangiamoguri            |
| 246 / 256 • Granad             | 10 / 256 • Mummia                  |
| 246 / 256 • Guilgaruga 1       | 10 / 256 • Mutaforme               |
| 246 / 256 • Lopro minore       | 10 / 256 • Nix                     |
| 246 / 256 • Muffa              | 10 / 256 • Oiseurare 2             |
| 246 / 256 • Objet d'Art        | 10 / 256 • Ombra                   |
| 246 / 256 • Oiseurare 1        | 10 / 256 • Pao                     |
| 246 / 256 • Pagina 256         | 10 / 256 • Pentola magica          |
| 246 / 256 • Poltergeist        | 10 / 256 • Rettile gemello         |
| 246 / 256 • Rapitore Verde 1   | 10 / 256 • Sconosciuto - Creatura  |
| 246 / 256 • Rapitore Verde 2   | 10 / 256 • Sconosciuto - Organo 2  |
| 246 / 256 • Rukh               | 10 / 256 • Sconosciuto - Scheletri |
| 246 / 256 • Sekhmet            | 10 / 256 • Sconosciuto - Serpente  |
| 246 / 256 • Shiva 1            | 10 / 256 • Testa di pietra         |
| 246 / 256 • Treant             | 10 / 256 • Toro di gelo            |
| 10 / 256 • Albero maligno      | 10 / 256 • Vedova triste           |
| 10 / 256 • Ankheg              |                                    |

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

|                                 |                           |
|---------------------------------|---------------------------|
| sempre • Gran mummia            | raro • Golem adamantino 1 |
| sempre • Lanciatore Centrale 1  | raro • Golem di pietra    |
| sempre • Lanciatore Superiore 1 | raro • Granad             |
| sempre • Titano                 | raro • Lopro minore       |
| raro • Albero maligno           | raro • Magnetite          |
| raro • Ankheg                   | raro • Mercustrello       |
| raro • Bulet                    | raro • Minidiavolo        |
| raro • Cannone laser 2          | raro • Nix                |
| raro • Corbett                  | raro • Orco fatato        |
| raro • Cronocontrollore         | raro • Orso grigio        |
| raro • Diavoletto 2             | raro • Piccolo carro      |
| raro • Elementale oscuro 2      | raro • Schermo scherzo    |
| raro • Exoray 1                 | raro • Serpe mannara      |
| raro • Gargolla                 | raro • Toro di gelo       |
| raro • Garula 2                 | raro • Viverna 2          |
| raro • Gelatina di pesce        |                           |

----- Medicine -----

MAZZUOLO

"Rimuove lo stato Mini."

Il bersaglio viene circondato da fumi arancioni. La Medicina cura lo Status Mini.

COMBINAZIONI PER IL !COMBINA



+ Colpo di tuono --> Cannone mini  
+ Colpo esplosivo --> Raffica mini  
+ Colpo secco --> Colpo mini

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 50 Guil (25 Guil solo a Lix)  
<> vendita: 25 Guil

•• MONDO 1

Carwen  
Istoria  
Jakol  
Karnak  
Lix  
Mezzaluna  
Walz

•• MONDO 2

Castello di Bal / Medicine Ovest  
Castello Surgate / Medicine Nord  
Legor / Medicine Ovest  
Muur / Medicine Est  
Quelb / Medicine Nord

•• MONDO 3

Carwen  
Castello di Bal / Medicine Ovest  
Castello Surgate / Medicine Nord  
Jakol  
Karnak  
Legor / Medicine Ovest  
Mezzaluna  
Muur / Medicine Est  
Paese fantasma / Medicine Nord  
Quelb / Medicine Nord

DOVE SI PUÒ TROVARE  
nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Byblos 1  
246 / 256 • Fiamma liquida - Mano 3

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

raro • Ballerino d'ombra

----- Medicine -----  
POZIONE

"Ripristina PV."

Il bersaglio viene circondato da una serie di scintille verdi e gialle.  
La Medicina ripristina 50 PV: tale quantità raddoppia nel caso in cui la  
Pozione sia usata in battaglia da un personaggio che sta equipaggiando  
l'abilità Farmacologia.

COMBINAZIONI PER IL !MESCOLA

+ Acqua santa --> Pozione Plus  
+ Antidoto --> Neutralizzatore

+ Coda di fenice --> Resurrezione  
+ Collirio --> Anti-cecità  
+ Dolce bacio --> Dolce bacio Plus  
+ Elisir --> Elisir  
+ Etere --> Extrapozione  
+ Granpozione --> Acqua vitale  
+ Guscio solido --> Etere Plus  
+ Materia oscura --> Succo maligno  
+ Pozione --> Pozione Plus  
+ Zanna di drago --> Forza di drago

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 40 Guil (20 Guil solo a Lix)

<> vendita: 20 Guil

•• MONDO 1

Carwen  
Istoria  
Jakol  
Karnak  
Lix  
Mezzaluna  
Tule  
Walz

•• MONDO 2

Castello di Bal / Medicine Ovest  
Castello Surgate / Medicine Nord  
Legor / Medicine Ovest  
Muur / Medicine Est  
Quelb / Medicine Nord

•• MONDO 3

Carwen  
Castello di Bal / Medicine Ovest  
Castello Surgate / Medicine Nord  
Jakol  
Karnak  
Legor / Medicine Ovest  
Mezzaluna  
Muur / Medicine Est  
Paese fantasma / Medicine Nord  
Quelb / Medicine Nord  
Tule

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN1 \* {W1.F4} \* Area del Covo dei pirati (x3)  
all'inizio dell'avventura, Bartz possiede con sè tre Pozioni.

MN1 • [CN.aH] • Cimitero navale - Relitto /G  
entrando dall'accesso inferiore, risalire lungo il corridoio di destra per trovare il baule che contiene la Pozione. Bisogna recuperare questo Oggetto prima di iniziare il Mondo 2 poichè dopo non sarà più possibile.

MN1 • [CP.aE] • Covo dei pirati - Sala principale (x8)  
dopo aver ricevuto da Zok la Chiave del canale, tornare in questa stanza e parlare con il pirata che si trova nei pressi della passerella per ricevere otto Pozioni. Questi Oggetti non vengono considerati nella percentuale di tesori mostrata presso la Grotta sconosciuta.

MN1 • [TA.aA] • Tempio dell'Aria - Piano terra (x5)

recarsi nella zona occidentale della camera, dove sono presenti alcuni studiosi. Parlare con l'uomo situato alla sinistra del grande vaso per ricevere cinque Pozioni. Questi Oggetti non vengono considerati nella percentuale di tesori mostrata presso la Grotta sconosciuta.

MN1 • [TU.aA] • Tule - Piazza principale

raggiungere la zona superiore della cittadina e, poco prima del ponte, saranno presenti sulla sinistra alcuni barili ed alcune casse. Esaminare il barile situato più in alto per trovare la Pozione.

MN1 • [TU.aB] • Tule - Club dei novellini: Piano terra

all'interno della sala, rispondere 'Si' per poterla esplorare. Esaminare il vaso situato lungo la parete sinistra per ottenere la Pozione.

---

---

MN2 • [QU.aF] • Quelb - Locanda (x8)

in questa camera, recarsi nella zona superiore e sedersi sullo sgabello centrale: il lupo mannaro curerà completamente il gruppo e donerà otto Pozioni. Ogni volta che si svolgeranno queste azioni, scomparirà una delle tre pecore da [QU.aA] Piazza principale. Dopo che esse saranno terminate, sedendosi nuovamente sullo sgabello non succederà nulla. Questi Oggetti non vengono considerati nella percentuale di tesori mostrata presso la Grotta sconosciuta.

#### A CHI SI PUÒ RUBARE

|           |                     |           |                           |
|-----------|---------------------|-----------|---------------------------|
| unico     | • Calcruthl         | 246 / 256 | • Nakk furioso 1          |
| unico     | • Gaeligatto 1      | 246 / 256 | • Nakk furioso 2          |
| unico     | • Goblin nero       | 246 / 256 | • Nakk selvaggio          |
| unico     | • Manistregone      | 246 / 256 | • Oiseurare 2             |
| unico     | • Sahagin           | 246 / 256 | • Onnisciente 1           |
| unico     | • Scoiattopatico    | 246 / 256 | • Pagina 32               |
| unico     | • Sergente 1        | 246 / 256 | • Pagina 64               |
| unico     | • Stroper           | 246 / 256 | • Pao                     |
| 246 / 256 | • ???               | 246 / 256 | • Pas de Seul             |
| 246 / 256 | • Acropho           | 246 / 256 | • Pelle d'acciaio         |
| 246 / 256 | • Aegir             | 246 / 256 | • Piros                   |
| 246 / 256 | • Alte Roite        | 246 / 256 | • Pugno di ferro          |
| 246 / 256 | • Anemone di rena   | 246 / 256 | • Ramuh 2                 |
| 246 / 256 | • Ankheg            | 246 / 256 | • Rana elfica 2           |
| 246 / 256 | • Birostris         | 246 / 256 | • Rapace - Aperto 1       |
| 246 / 256 | • Bulet             | 246 / 256 | • Rapace - Chiuso 1       |
| 246 / 256 | • Cactus            | 246 / 256 | • Rosa di mare            |
| 246 / 256 | • Conquistatore     | 246 / 256 | • Schermo scherzo         |
| 246 / 256 | • Controlla-livello | 246 / 256 | • Sconosciuto - Creatura  |
| 246 / 256 | • Corallo           | 246 / 256 | • Sconosciuto - Organo 2  |
| 246 / 256 | • Criniera arancio  | 246 / 256 | • Sconosciuto - Scheletri |
| 246 / 256 | • Cronocontrollore  | 246 / 256 | • Sconosciuto - Serpente  |
| 246 / 256 | • Desertipede       | 246 / 256 | • Sergente 2              |
| 246 / 256 | • Diavoletto 1      | 246 / 256 | • Serpe mannara           |
| 246 / 256 | • Diavoletto 2      | 246 / 256 | • Shiva 2                 |
| 246 / 256 | • Drago di mithril  | 246 / 256 | • Sole maligno 1          |
| 246 / 256 | • Drago magico      | 246 / 256 | • Sole maligno 2          |
| 246 / 256 | • Drago zombie 3    | 246 / 256 | • Spirito di polvere 1    |
| 246 / 256 | • Druido            | 246 / 256 | • Spirito di polvere 2    |
| 246 / 256 | • Gaeligatto 2      | 246 / 256 | • Spizzner                |
| 246 / 256 | • Gargolla          | 246 / 256 | • Testuggine irosa        |
| 246 / 256 | • Garula 2          | 246 / 256 | • Titano                  |

246 / 256 • Gelatina di pesce  
246 / 256 • Goblin 2  
246 / 256 • Guscio zombie  
246 / 256 • Idrogel  
246 / 256 • Idroscorpione  
246 / 256 • Ifrit 2  
246 / 256 • Jackanapes 2  
246 / 256 • Karlabos  
246 / 256 • Kornago  
246 / 256 • Lanciafiamme  
246 / 256 • Lanciarazzi  
246 / 256 • Lepre infernale  
246 / 256 • Lestofante  
246 / 256 • Lumaca  
246 / 256 • Lumaca di pietra  
246 / 256 • Mercustrello  
246 / 256 • Mummia

246 / 256 • Vedova triste  
246 / 256 • Viverna 2  
246 / 256 • Zefiro  
10 / 256 • Ammonite  
10 / 256 • Ape assassina  
10 / 256 • Aspic oscuro  
10 / 256 • Gatto randagio  
10 / 256 • Golem adamantino 1  
10 / 256 • Granchio maligno  
10 / 256 • Grancorno  
10 / 256 • Guilgaruga 1  
10 / 256 • Orco fatato  
10 / 256 • Pipistrello viola  
10 / 256 • Serpente bianco  
10 / 256 • Soldato gelido  
10 / 256 • Tatou  
10 / 256 • Treant

#### DA CHI SI PUÒ RICEVERE

|                         |                         |
|-------------------------|-------------------------|
| sempre • Viverna 1      | raro • Pagina 32        |
| raro • ???              | raro • Piccolo mago     |
| raro • Anemone di rena  | raro • Piros            |
| raro • Aspic oscuro     | raro • Purobolos 1      |
| raro • Bilucertola      | raro • Rajiforma        |
| raro • Birostris        | raro • Rana elfica 1    |
| raro • Criniera arancio | raro • Rapitore Verde 1 |
| raro • Elettroanemone   | raro • Rettile gemello  |
| raro • Grancorno        | raro • Sahagin          |
| raro • Idroscorpione    | raro • Sanguisuga       |
| raro • Krakeniovra      | raro • Scoiattopatico   |
| raro • Merrow           | raro • Spizzner         |
| raro • Nakk furioso 2   | raro • Tarantola        |
| raro • Pagina 128       | raro • Treant           |

----- Medicine -----

#### TENDA

"Ripristina tutti i PV e PM del gruppo. Può essere usata all'aperto."

Il gruppo si riposa all'interno di una tenda. La Medicina ripristina 1.000 PV e 100 PM ad ogni membro del gruppo, cura tutti gli status negativi e riporta in vita i personaggi sconfitti. La Tenda si può usare esclusivamente sulla Mappa del mondo oppure sui Punti di Salvataggio.

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 250 Guil (125 Guil solo a Lix)

<> vendita: 125 Guil

•• MONDO 1  
Carwen  
Istoria  
Jakol  
Karnak  
Lix  
Mezzaluna  
Tule  
Walz

- MONDO 3
- Carwen
- Jakol
- Karnak
- Mezzaluna
- Tule

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN1 • [CW.aF] • Castello Walz - Magazzino

arrivati nella sala, esaminare il barile situato lungo la parete sinistra per trovare la Tenda. Bisogna recuperare questo Oggetto prima di iniziare il Mondo 2 poichè dopo non sarà più possibile.

MN1 • [CN.aD] • Cimitero navale - Relitto /C

la Tenda è contenuta nello scrigno situato nella zona inferiore della piccola stanza. Bisogna recuperare questo Oggetto prima di iniziare il Mondo 2 poichè dopo non sarà più possibile.

MN1 • [CP.aF] • Covo dei pirati - Deposito

dopo aver ricevuto da Zok la Chiave del canale, tornare in [CP.aE] Sala principale e premere il pulsante sulla sinistra. In seguito entrare nella camera occidentale per arrivare in [CP.aF] Deposito. Al suo interno andare in direzione nord per trovare tre forzieri: la Tenda è contenuta in quello di sinistra.

MN1 • [GJ.aB] • Grotta di Jakol - 2S

una entrati nella stanza, procedere lungo il percorso obbligato: giunti al primo bivio, andare a sinistra mentre al secondo muoversi in senso orario per arrivare allo scrigno che contiene la Tenda.

MN1 • [TA.aB] • Tempio dell'Aria - 1° piano /A

partendo da [TA.aA] Piano terra, salire le scale sulla destra per accedere nella zona superiore di [TA.aB] 1° piano /A. Una volta qui, raggiungere la parte occidentale per trovare il forziere che contiene la Tenda.

MN1 • [TU.aA] • Tule - Piazza principale

raggiungere la zona superiore della cittadina e, poco prima del ponte, saranno presenti sulla sinistra alcuni barili ed alcune casse. Esaminare la cassa situata più in alto per ottenere la Tenda.

MN1 • [TU.aB] • Tule - Club dei novellini: Piano terra

all'interno della sala, rispondere 'Si' per poterla esplorare. Esaminare la cassa situata lungo la parete sinistra per recuperare la Tenda.

A CHI SI PUÒ RUBARE

- 246 / 256 • Mangiateschi
- 10 / 256 • Bestia desertica
- 10 / 256 • Duellante

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

- sempre • Karlabos
- sempre • Pao
- raro • Drippy
- raro • Pelle d'acciaio
- raro • Tatou

----- Medicine -----  
 VILLETTA

"Ripristina tutti i PV e PM del gruppo. Può essere usata all'aperto."

Il gruppo si riposa all'interno di un piccolo edificio. La Medicina ripristina

completamente i PV ed i PM di tutti i personaggi, cura tutti gli status negativi e riporta in vita i personaggi sconfitti. La Villetta si può usare esclusivamente sulla Mappa del mondo oppure sui Punti di Salvataggio.

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 600 Guil

<> vendita: 300 Guil

•• MONDO 2

Castello di Bal / Medicine Est  
Castello Surgate / Medicine Sud  
Legor / Medicine Est  
Muur / Medicine Ovest  
Quelb / Medicine Sud

•• MONDO 3

Castello di Bal / Medicine Est  
Castello Surgate / Medicine Sud  
Legor / Medicine Est  
Muur / Medicine Ovest  
Quelb / Medicine Sud

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN1 • [CY.aE] • Castello Tycoon - Stanza /B

entrati nella camera, esaminare il barile in alto, situato subito sulla destra, per trovare la Villetta. Bisogna recuperare questo Oggetto prima di iniziare il Mondo 2 poichè dopo non sarà più possibile.

MN1 • [CY.aS] • Castello Tycoon - Magazzino /B (x2)

per recuperare questi due Oggetti è necessario non aver liberato il Lupo Solitario dalla sua cella, presso il Castello Walz. Partendo da [CY.aA] Cortile, raggiungere la zona orientale dove, alla destra del portone che conduce all'interno del Castello, sono presenti tre alberi disposti a triangolo.

Posizionarsi subito dietro la pianta orientale e da qui andare verso destra per attraversare un sentiero che condurrà a [CY.aR] Torre orientale. Qui scendere le scale per accedere in [CY.aS] Magazzino /B dove è possibile trovare due Villette negli scrigni. Bisogna recuperare questi Oggetti prima di iniziare il Mondo 2 poichè dopo non sarà più possibile; essi non vengono considerati nella percentuale di tesori mostrata nella Grotta sconosciuta.

MN1 • [NC.aD] • Nave a calore - Paratia /A

entrando dall'ingresso situato lungo la parete inferiore, salire le scale sulla sinistra e raggiungere l'angolo di nord ovest per trovare il baule che contiene la Villetta.

MN1 • [RR.aH] • Rovine di Ronka - Quinto livello

partendo da [RR.aG] Quarto livello, nella zona dove è situato il pulsante che fa accedere nella stanza del boss, uscire dalla piccola rampa di scale sulla destra. Entrati così in [RR.aH] Quinto livello, procedere verso sud ed attraversare il passaggio segreto per raggiungere due bauli: la Villetta è contenuta in quello di sinistra. Bisogna recuperare questo Oggetto prima di completare la località poichè dopo non sarà più possibile.

---

MN2 • [GM.aE] • Gran foresta di Muur - Interno /B

entrando dall'accesso inferiore, andare subito sulla sinistra per trovare il baule che contiene la Villetta. Bisogna recuperare questo Oggetto prima che

scoppi l'incendio nella località poichè dopo non sarà più possibile.

MN2 • [VD.aD] • Valle dei draghi - Grotta /C

entrando dall'ingresso superiore, procedere verso il basso e, una volta giunti al bivio, andare a destra per trovare il forziere che contiene la Villetta.

MN2 • [VM.aB] • Villaggio moguri - Casa orientale

partendo da [VM.aA] Foresta, andare nella parte destra della stanza e rivolgersi al moguri, il quale poi aprirà l'accesso alla propria casa. Entrare così in [VM.aB] Casa orientale, dove sono presenti sei forzieri: la Villetta si trova in quello in basso, lungo la parete di destra. Bisogna recuperare questo Oggetto prima di iniziare il Mondo 3 poichè dopo non sarà più possibile.

---

MN3 • [CR.aA] • Carwen - Piazza principale

per recuperare questo Oggetto è necessario non aver liberato il Lupo Solitario dalla sua cella, presso il Castello Walz. In questa località, recarsi nella zona orientale, presso il molo superiore. Qui esaminare il barile centrale per trovare la Villetta. Questo Oggetto non viene considerato nella percentuale di tesori mostrata presso la Grotta sconosciuta.

MN3 • [CU.aH] • Castello Surgate - Biblioteca /B

per recuperare questo Oggetto è necessario non aver liberato il Lupo Solitario dalla sua cella, presso il Castello Walz. Dopo essere entrati nella zona centrale della camera, rimettere a posto i tre libri nei rispettivi scaffali e poi rivolgersi alla bibliotecaria, la quale uscirà dalla stanza tramite un passaggio segreto. Attraversarlo per accedere nella zona orientale di [CU.aG] Biblioteca /A e da qui uscire dalle scale in basso. Arrivati in questo modo nella parte est di [CU.aH] Biblioteca /B, esaminare la cassa situata più a nord per trovare la Villetta. Questo Oggetto non viene considerato nella percentuale di tesori mostrata nella Grotta sconosciuta.

MN3 • [CD.aE] • Crepa interdimensionale - Rovine /C

entrando dall'accesso superiore, seguire il percorso sulla destra per raggiungere lo scrigno che contiene la Villetta.

MN3 • [PU.aP] • Piramide di Muur - 6° piano /A

accedendo dall'ingresso di sud est, entrare nella porta di sinistra ed oltrepassare il corridoio, sino ad arrivare all'ingresso di un lungo sentiero nascosto. Muoversi in senso orario, sino ad arrivare nella zona sud ovest del passaggio segreto, dove è situato il forziere che contiene la Villetta.

MN3 • [RO.aN] • Reame oscuro - Fiume delle anime, 3S

una volta giunti in questa camera, seguire il percorso orientale per trovare il baule che contiene la Villetta.

MN3 • [RO.aR] • Reame oscuro - Cuore di Ronka, Sala del tesoro (x2)

entrando dall'accesso superiore, procedere verso il basso, sino ad arrivare nella zona centrale della camera. Qui sono presenti due forzieri: la Villetta è contenuta in quello di destra. Recandosi nella parte inferiore della sala, aprire il baule occidentale per trovare un'altra Villetta.

MN3 • [RO.aT] • Reame oscuro - Cuore di Ronka, 2S

partendo dalla zona inferiore di [RO.aS] Cuore di Ronka, 1S, inserire il masso nello scrigno di sud ovest e poi uscire dal corridoio orientale per accedere in [RO.aT] Cuore di Ronka, 2S. Al suo interno, andare in basso a destra per trovare lo scrigno contenente la Villetta.

MN3 • [RO.aV] • Reame oscuro - Cascate abissali, 1S  
entrando dall'accesso superiore, andare subito verso destra ed iniziare la  
lunga discesa, rimanendo sempre nella zona orientale del percorso. Nel primo  
forziere che si incontra è presente la Villetta.

MN3 • [RO.bA] • Reame oscuro - Cascate abissali, Sala del tesoro  
giunti in questa camera, recarsi nella zona inferiore, dove sono presenti  
cinque scrigni: la Villetta è contenuta nel primo baule da destra.

A CHI SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Yojimbo  
10 / 256 • Catastrofe 1  
10 / 256 • Drago blu  
10 / 256 • Gran aevis

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

sempre • Antoleone  
raro • Duellante

=====

INGREDIENTI

[@08IN]

=====

Questi Oggetti possono essere utilizzati solo in battaglia, tramite i comandi  
!Bevi, !Combina e !Mescola, a seconda dei casi. Gli Ingredienti si possono  
trovare all'interno delle località, possono essere ricevuti o rubati dai nemici  
e possono essere comprati o venduti presso i Negozi. All'interno del Menù  
Oggetti, essi non sono raffigurati da alcun simbolo:

|                    |                   |
|--------------------|-------------------|
| - Colpo di tuono   | - Infuso di Golia |
| - Colpo esplosivo  | - Infuso eroico   |
| - Colpo secco      | - Infuso rapido   |
| - Guscio solido    | - Materia oscura  |
| - Infuso di difesa | - Zanna di drago  |
| - Infuso di forza  |                   |

----- Ingredienti -----

COLPO DI TUONO

-----

"Ingrediente usato dagli Artiglieri."

Il Colpo di tuono è uno degli Ingredienti che, utilizzato assieme ad un altro  
Oggetto, permette di eseguire le tecniche del comando !Combina. Gli attacchi  
ottenuti tramite il Colpo di tuono possiedono la potenza offensiva più alta tra  
le tecniche della propria categoria.

COMBINAZIONI PER IL !COMBINA

|                     |     |                   |
|---------------------|-----|-------------------|
| + Ago dorato        | --> | Cannone ago       |
| + Cenere            | --> | Cannone oscuro    |
| + Guscio solido     | --> | Cannone lento     |
| + Infuso di difesa  | --> | Cannone preciso   |
| + Infuso di forza   | --> | Cannone potente   |
| + Infuso di Golia   | --> | Cannone tremore   |
| + Infuso eroico     | --> | Cannone divino    |
| + Infuso rapido     | --> | Cannone d'argento |
| + Materia oscura    | --> | Cannone caotico   |
| + Mazzuolo          | --> | Cannone mini      |
| + Shuriken          | --> | Cannone normale   |
| + Shuriken di Fuuma | --> | Cannone letale    |
| + Testo d'acqua     | --> | Idrocannone       |



+ Testo di fuoco --> Cannone focum  
+ Testo di tuono --> Cannone tonum  
+ Zanna di drago --> Cannone dragone

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 800 Guil

<> vendita: 400 Guil

•• MONDO 3

Mercante vagabondo

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [RO.aO] • Reame oscuro - Tempio in rovina, Sala delle anime (x2)  
accedendo dall'ingresso nord, entrare nel passaggio segreto situato lungo la parete di sinistra. Successivamente muoversi in senso antiorario ed accedere nella nicchia, dove sono presenti due baule, contenenti entrambi un Colpo di tuono.

MN3 • [RO.aP] • Reame oscuro - Tempio in rovina, Sala del dubbio  
partendo dall'accesso nord di [RO.aO] Tempio in rovina, Sala delle anime, andare nella zona ovest della camera e procedere verso l'alto, in modo tale da cadere nella buca superiore. Entrati così in [RO.aP] Tempio in rovina, Sala del dubbio, andare verso sinistra e costeggiare verso il basso la parete più occidentale, sino a raggiungere il baule del Colpo di tuono.

MN3 • [RO.aR] • Reame oscuro - Cuore di Ronka, Sala del tesoro (x2)  
entrando dall'accesso superiore, procedere verso il basso, sino a raggiungere la zona più a sud della stanza. Qui sono presenti tre scrigni: il Colpo di tuono è situato in quello orientale. Un secondo esemplare si trova nella parte ovest della camera, all'interno dello scrigno a nord.

MN3 • [RO.bF] • Reame oscuro - Tomba dei ricordi, Via dell'iniquità  
entrando dall'accesso superiore, procedere verso il basso e recarsi nel passaggio segreto sulla destra, muovendosi poi in senso antiorario. Una volta giunti nella zona di nord ovest, andare a sinistra per trovare il forziere che contiene il Colpo di tuono.

MN3 • [RO.bG] • Reame oscuro - Tomba dei ricordi, Sala del trono  
partendo dall'ingresso nord di [RO.bF] Tomba dei ricordi, Via dell'iniquità, procedere verso il basso e poi in direzione ovest, lasciandosi cadere nella buca. Atterrati così in [RO.bG] Tomba dei ricordi, Sala del trono, aprire il baule nelle vicinanze per trovare il Colpo di tuono.

MN3 • [RO.bH] • Reame oscuro - Antro di Shinryu, Entrata  
entrando dall'accesso occidentale, procedere verso destra, donare a tutto il gruppo lo Status Levitazione e scendere nel magma. Raggiungere i gradini situati nella zona nord est della camera e da qui seguire il percorso verso il basso, sino ad arrivare al baule del Colpo di tuono.

MN3 • [RO.bI] • Reame oscuro - Antro di Shinryu, Sala del tesoro  
una volta giunti in questa sala, donare lo Status Levitazione a tutto il gruppo e scendere nel magma tramite i gradini situati nella zona superiore. Raggiungere l'isola sulla sinistra, dove sono presenti un gran numero di scrigni: il Colpo di tuono è situato nella fila inferiore, all'interno del secondo baule da sinistra.

A CHI SI PUÒ RUBARE

10 / 256 • Cannone a onde

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

## ----- Ingredienti -----

## COLPO ESPLOSIVO

"Ingrediente usato dagli Artiglieri."

Il Colpo esplosivo è uno degli Ingredienti che, utilizzato assieme ad un altro Oggetto, permette di eseguire le tecniche del comando !Combina. Gli attacchi ottenuti tramite il Colpo esplosivo possiedono potenza offensiva media tra le tecniche della propria categoria.

## COMBINAZIONI PER IL !COMBINA

|                     |     |                   |
|---------------------|-----|-------------------|
| + Ago dorato        | --> | Raffica ago       |
| + Cenere            | --> | Raffica oscura    |
| + Guscio solido     | --> | Raffica lenta     |
| + Infuso di difesa  | --> | Raffica precisa   |
| + Infuso di forza   | --> | Raffica potente   |
| + Infuso di Golia   | --> | Raffica tremore   |
| + Infuso eroico     | --> | Raffica divina    |
| + Infuso rapido     | --> | Raffica d'argento |
| + Materia oscura    | --> | Raffica caotica   |
| + Mazzuolo          | --> | Raffica mini      |
| + Shuriken          | --> | Raffica normale   |
| + Shuriken di Fuuma | --> | Raffica letale    |
| + Testo d'acqua     | --> | Idroraffica       |
| + Testo di fuoco    | --> | Raffica focum     |
| + Testo di tuono    | --> | Raffica tonum     |
| + Zanna di drago    | --> | Raffica dragone   |

## DOVE SI PUÒ COMPRARE • 500 Guil

<> vendita: 250 Guil

## •• MONDO 3

Mercante vagabondo

## DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [RO.aE] • Reame oscuro - Tempio sigillato, Prigioni

entrando dall'accesso occidentale, procedere verso destra ed attraversare il passaggio segreto per raggiungere lo scrigno che contiene il Colpo esplosivo.

MN3 • [RO.aO] • Reame oscuro - Tempio in rovina, Sala delle anime (x2)

accedendo dall'ingresso nord, andare verso il basso e recarsi nella zona orientale della stanza. Qui attraversare il passaggio segreto per entrare in sicurezza nella nicchia, dove sono presenti due bauli che contengono entrambi un Colpo esplosivo.

MN3 • [RO.aS] • Reame oscuro - Cuore di Ronka, 1S

giunti nella zona inferiore di questa camera, raccogliere il masso dal baule chiuso ed inserirlo nello scrigno di nord ovest. Entrare poi nel secondo corridoio da sinistra ed aprire il primo forziere per ottenere il Colpo esplosivo.

MN3 • [RO.bI] • Reame oscuro - Antro di Shinryu, Sala del tesoro

una volta giunti in questa sala, donare lo Status Levitazione a tutto il gruppo e scendere nel magma tramite i gradini situati nella zona superiore.

Raggiungere l'isola sulla sinistra, dove sono presenti un gran numero di scrigni: il Colpo esplosivo è situato nella fila inferiore, all'interno del secondo baule da destra.

A CHI SI PUÒ RUBARE

unico • Drago violaceo  
10 / 256 • Lanciatore Centrale 2  
10 / 256 • Lanciatore Superiore 2

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

raro • Elementale oscuro 1

----- Ingredienti -----

COLPO SECCO

-----  
"Ingrediente usato dagli Artiglieri."

Il Colpo secco è uno degli Ingredienti che, utilizzato assieme ad un altro Oggetto, permette di eseguire le tecniche del comando !Combina. Gli attacchi ottenuti tramite il Colpo secco possiedono la potenza offensiva più bassa tra le tecniche della propria categoria.

COMBINAZIONI PER IL !COMBINA

|                     |     |                 |
|---------------------|-----|-----------------|
| + Ago dorato        | --> | Colpo ago       |
| + Cenere            | --> | Colpo oscuro    |
| + Guscio solido     | --> | Colpo lento     |
| + Infuso di difesa  | --> | Colpo preciso   |
| + Infuso di forza   | --> | Colpo potente   |
| + Infuso di Golia   | --> | Colpo tremore   |
| + Infuso eroico     | --> | Colpo divino    |
| + Infuso rapido     | --> | Colpo d'argento |
| + Materia oscura    | --> | Colpo caotico   |
| + Mazzuolo          | --> | Colpo mini      |
| + Shuriken          | --> | Colpo normale   |
| + Shuriken di Fuuma | --> | Colpo letale    |
| + Testo d'acqua     | --> | Idrocolpo       |
| + Testo di fuoco    | --> | Colpo focum     |
| + Testo di tuono    | --> | Colpo tonum     |
| + Zanna di drago    | --> | Colpo dragone   |

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 200 Guil

<> vendita: 100 Guil

•• MONDO 3

Mercante vagabondo

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [RO.aQ] • Reame oscuro - Tempio sigillato, Arena  
entrando dall'accesso occidentale, procedere verso destra ed attraversare il passaggio segreto per raggiungere uno scrigno. Ignorarlo e muoversi in direzione ovest, tramite altri sentieri nascosti, per arrivare nell'ultima nicchia, dove è situato il forziere che contiene il Colpo secco.

MN3 • [RO.aS] • Reame oscuro - Cuore di Ronka, 1S

giunti nella zona inferiore di questa camera, raccogliere il masso dal baule chiuso ed inserirlo nello scrigno di sud est. Entrare poi nel corridoio più occidentale ed aprire il forziere situato più in alto per ottenere il Colpo secco.

A CHI SI PUÒ RUBARE

unico • Elementale oscuro 1

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Ingredienti -----

GUSCIO SOLIDO

"Ingrediente per misture alchemiche."

Il Guscio solido può essere utilizzato per eseguire le tecniche del comando !Combina e quelle del comando !Mescola. Nel primo caso, questo Ingrediente genera attacchi che causano danni fisici e che infliggono lo Status Adagio, il quale raddoppia il tempo necessario per caricare la barra del turno dei mostri; nel secondo invece le tecniche provocano effetti molto diversi tra loro.

COMBINAZIONI PER IL !COMBINA

+ Colpo di tuono --> Cannone lento  
+ Colpo esplosivo --> Raffica lenta  
+ Colpo secco --> Colpo lento

COMBINAZIONI PER IL !MESCOLA

+ Acqua santa --> Sidro di Bacco  
+ Antidoto --> Zuppa di tartaruga  
+ Coda di fenice --> Panacea  
+ Collirio --> Veliveloce  
+ Dolce bacio --> Bacio sinistro  
+ Elisir --> Pozione falsa 2  
+ Etere --> Extrapozione  
+ Granpozione --> Triplo etere  
+ Guscio solido --> Pozione scudo  
+ Materia oscura --> Dinamite  
+ Pozione --> Etere Plus  
+ Zanna di drago --> Pozione falsa 3

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 75 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [CI.aA] • Cascade Istoria - 1S /A

entrando dall'accesso inferiore, procedere in direzione nord, salire le scale ed andare verso ovest. Scendere tramite la grande cascata e risalire dalla gradinata alla sua sinistra. Continuare ad andare verso l'alto, sino a raggiungere lo scrigno contenente il Guscio solido.

MN3 • [RO.aM] • Reame oscuro - Fiume delle anime, 2S

partendo dalla zona superiore di [RO.aL] Fiume delle anime, 1S, uscire da nord ovest per accedere così in [RO.aM] Fiume delle anime, 2S. Al suo interno seguire il percorso: al primo bivio andare verso il basso mentre al secondo muoversi in direzione sud ovest ed entrare in acqua. Giunti a destinazione, procedere in senso orario per trovare il baule che contiene il Guscio solido.

MN3 • [RO.bA] • Reame oscuro - Cascade abissali, Sala del tesoro

arrivati in questa camera, recarsi nella zona inferiore, dove sono presenti cinque scrigni: il Guscio solido è contenuto nel secondo baule da sinistra.

A CHI SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Achelone  
246 / 256 • Aegis jura  
246 / 256 • Baldander  
10 / 256 • Guilgaruga 2  
10 / 256 • Testuggine verde

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

sempre • Adamanthart 1  
sempre • Testuggine irosa  
sempre • Testuggine verde  
raro • Carbuncle  
raro • Demone di mare

----- Ingredienti -----

INFUSO DI DIFESA

"Replica l'effetto dell'incantesimo Egida. Si consuma con il comando Bevi."

L'Infuso di difesa può essere usato da solo con il comando !Bevi oppure assieme ad un altro Oggetto, tramite il comando !Combina.

Nel primo caso, il bersaglio viene circondato da un mirino giallo, seguito da sfere gialle. La tecnica dona lo Status Egida, il quale permette di subire la metà dei danni dagli attacchi fisici. Nel secondo caso invece esso genera attacchi che causano danni fisici e che dimezzano i parametri Difesa e Difesa magica del nemico.

COMBINAZIONI PER IL !COMBINA

+ Colpo di tuono --> Cannone preciso  
+ Colpo esplosivo --> Raffica precisa  
+ Colpo secco --> Colpo preciso

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 110 Guil

<> vendita: 55 Guil

•• MONDO 2

Castello di Bal / Medicine Est  
Castello Surgate / Medicine Sud  
Legor / Medicine Est  
Muur / Medicine Ovest  
Quelb / Medicine Sud

•• MONDO 3

Castello di Bal / Medicine Est  
Castello Surgate / Medicine Sud  
Legor / Medicine Est  
Muur / Medicine Ovest  
Paese fantasma / Medicine Sud  
Quelb / Medicine Sud

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [RO.aL] • Reame oscuro - Fiume delle anime, 1S

partendo dalla zona superiore della stanza, scendere in acqua dalla seconda rampa di scale da destra. Giunti a destinazione, muoversi in direzione nord est per trovare il baule dell'Infuso di difesa.

MN3 • [TI.aD] • Tempio dell'isola - 2S /A

una volta in questa camera, esaminare il primo mattone dal basso della parete orientale per ottenere l'Infuso di difesa.

A CHI SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Adamanthart 1  
246 / 256 • Jackanapes 1  
10 / 256 • Corallo  
10 / 256 • Triffid

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

sempre • Archeoaevis 4  
sempre • Byblos 1  
sempre • Lanciarazzi  
raro • Chimera dhorme 2  
raro • Sconosciuto - Scheletri  
raro • Sotterraneo  
raro • Tritone 1  
raro • Ushabti

----- Ingredienti -----

INFUSO DI FORZA

-----  
"Aumenta temporaneamente l'attacco. Si consuma con il comando Bevi."

L'Infuso di difesa può essere usato da solo con il comando !Bevi oppure assieme ad un altro Oggetto, tramite il comando !Combina.

Nel primo caso, il personaggio che ha eseguito l'Abilità viene colpito da quattro fulmini blu. La tecnica, di norma, dovrebbe aumentare il parametro Attacco tuttavia, per via di un'anomalia del gioco, essa potenzia solamente la magia blu Pugno goblin. Nel secondo caso invece esso genera attacchi che causano danni fisici e che infliggono lo Status Furia, che aumenta del 50% la potenza offensiva dei nemici, i quali potranno eseguire solo il semplice attacco fisico.

COMBINAZIONI PER IL !COMBINA

+ Colpo di tuono --> Cannone potente  
+ Colpo esplosivo --> Raffica potente  
+ Colpo secco --> Colpo potente

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 110 Guil

<> vendita: 55 Guil

•• MONDO 2

Castello di Bal / Medicine Est  
Castello Surgate / Medicine Sud  
Legor / Medicine Est  
Muur / Medicine Ovest  
Quelb / Medicine Sud

•• MONDO 3

Castello di Bal / Medicine Est  
Castello Surgate / Medicine Sud  
Legor / Medicine Est  
Muur / Medicine Ovest  
Paese fantasma / Medicine Sud  
Quelb / Medicine Sud

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [RO.aL] • Reame oscuro - Fiume delle anime, 1S  
partendo dalla zona superiore della stanza, scendere in acqua dalla terza rampa di scale da destra. Giunti a destinazione, aprire il forziere nelle vicinanze per trovare l'Infuso di forza.

A CHI SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Gigante verde 2  
246 / 256 • Guerriero crudele  
246 / 256 • Rajiforma  
246 / 256 • Triffid  
10 / 256 • Cavaliere ronkan 1  
10 / 256 • Gran dragone

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

sempre • Archeoaevis 2  
sempre • Bestia desertica  
sempre • Forza 1  
raro • Guerriero crudele  
raro • Nereid 1  
raro • Sconosciuto - Serpente

----- Ingredienti -----

INFUSO DI GOLIA

"Raddoppia momentaneamente i PV massimi. Si consuma con il comando Bevi."

L'Infuso di Golia può essere usato da solo con il comando !Bevi oppure assieme ad un altro Oggetto, tramite il comando !Combina.

Nel primo caso, il personaggio che ha eseguito l'Abilità viene colpito da quattro fulmini blu. La tecnica raddoppia i PV attuali e massimi dell'eroe. Nel secondo caso invece esso genera attacchi che causano danni fisici di Elemento Terra.

COMBINAZIONI PER IL !COMBINA

+ Colpo di tuono --> Cannone tremore  
+ Colpo esplosivo --> Raffica tremore  
+ Colpo secco --> Colpo tremore

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 110 Guil

<> vendita: 55 Guil

•• MONDO 2

Castello di Bal / Medicine Est  
Castello Surgate / Medicine Sud  
Legor / Medicine Est  
Muur / Medicine Ovest  
Quelb / Medicine Sud

•• MONDO 3

Castello di Bal / Medicine Est  
Castello Surgate / Medicine Sud  
Legor / Medicine Est  
Muur / Medicine Ovest  
Paese fantasma / Medicine Sud  
Quelb / Medicine Sud

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN2 • [GM.aE] • Gran foresta di Muur - Interno /B  
entrando dall'accesso inferiore, raggiungere l'angolo di sud est della stanza per trovare il baule che contiene l'Infuso di Golia. Bisogna recuperare questo Oggetto prima che scoppi l'incendio nella località poichè dopo non sarà più possibile.

=====  
MN3 • [CI.aC] • Cascade Istoria - 2S

partendo da [CI.aB] 1S /B, uscire dal passaggio orientale per accedere così

in [CI.aC] 2S. Al suo interno, andare verso il basso e risalire tramite le scale sulla destra per recuperare l'Infuso di Golia dal baule.

MN3 • [RO.aL] • Reame oscuro - Fiume delle anime, 1S  
partendo dalla zona superiore della stanza, scendere in acqua dalla seconda rampa di scale da sinistra per raggiungere direttamente il baule dell'Infuso di Golia.

A CHI SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Muscoli d'acciaio  
10 / 256 • Carbuncle

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

sempre • Archeoavis 1  
sempre • Gigante  
sempre • Gigante di ferro  
sempre • Gigante verde 2  
raro • Gigante d'olmo  
raro • Gigante verde 1  
raro • Muscoli d'acciaio  
raro • Phobos 1  
raro • Rukh  
raro • Sconosciuto - Creatura

----- Ingredienti -----

INFUSO EROICO

"Aumenta temporaneamente il livello. Si consuma con il comando Bevi."

L'Infuso eroico può essere usato da solo con il comando !Bevi oppure assieme ad un altro Oggetto, tramite il comando !Combina.

Nel primo caso, il personaggio che ha eseguito l'Abilità viene colpito da quattro fulmini celesti. La tecnica aumenta il Livello di 10 unità e tale crescita: incrementa la quantità di danni inflitta, diminuisce la quantità di danni subita, è cumulabile fino al raggiungimento del Livello 255 ma non modifica i PV ed i PM massimi del personaggio. Nel secondo caso invece esso genera attacchi che causano danni fisici di Elemento Sacro.

COMBINAZIONI PER IL !COMBINA

+ Colpo di tuono --> Cannone divino  
+ Colpo esplosivo --> Raffica divina  
+ Colpo secco --> Colpo divino

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 110 Guil

<> vendita: 55 Guil

•• MONDO 2

Castello di Bal / Medicine Est  
Castello Surgate / Medicine Sud  
Legor / Medicine Est  
Muur / Medicine Ovest  
Quelb / Medicine Sud

•• MONDO 3

Castello di Bal / Medicine Est  
Castello Surgate / Medicine Sud  
Legor / Medicine Est  
Muur / Medicine Ovest  
Paese fantasma / Medicine Sud



DOVE SI PUÒ TROVARE

MN2 • [CB.aF] • Castello di Bal - Sala del trono  
 all'interno di questa camera, aprire lo scrigno situato nella zona ovest per trovare un Infuso eroico.

---

MN3 • [RO.aQ] • Reame oscuro - Tempio sigillato, Arena  
 entrando dall'accesso ovest, procedere verso sinistra e poi andare in alto, lungo la parete più occidentale. Seguire il percorso obbligato per arrivare ad uno scrigno: qui andare a sinistra per attraversare il passaggio segreto e raggiungere il baule dell'Infuso eroico.

MN3 • [RO.bF] • Reame oscuro - Tomba dei ricordi, Via dell'iniquità  
 entrando dall'accesso superiore, procedere verso il basso ed andare verso sinistra. Evitare la buca ed aprire il baule per trovare l'Infuso eroico.

A CHI SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Artiglio di ferro  
 246 / 256 • Artiglio letale  
 246 / 256 • Cavaliere ronkan 2  
 246 / 256 • Gilgamesh Umano 2  
 10 / 256 • Gigante d'olmo  
 10 / 256 • Pugno d'acciaio

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

sempre • Archeoavis 5  
 raro • Essere maledetto  
 raro • Pugno di ferro

----- Ingredienti -----  
 INFUSO RAPIDO

"Replica l'effetto dell'incantesimo Andante. Si consuma con il comando Bevi."

L'Infuso rapido può essere usato da solo con il comando !Bevi oppure assieme ad un altro Oggetto, tramite il comando !Combina.

Nel primo caso, il personaggio che ha eseguito l'Abilità viene circondato da una serie di sfere arancioni. La tecnica dona lo Status Fretta, il quale dimezza il tempo di caricamento della propria barra del turno. Nel secondo caso invece esso genera attacchi che causano danni fisici e che infliggono lo Status Vecchiaia, il quale diminuisce gradualmente i parametri Livello ed Agilità dei mostri.

COMBINAZIONI PER IL !COMBINA

+ Colpo di tuono --> Cannone d'argento  
 + Colpo esplosivo --> Raffica d'argento  
 + Colpo secco --> Colpo d'argento

DOVE SI PUÒ COMPRARE • Guil

<> vendita: 55 Guil

•• MONDO 2

Castello di Bal / Medicine Est  
 Castello Surgate / Medicine Sud  
 Legor / Medicine Est  
 Muur / Medicine Ovest  
 Quelb / Medicine Sud

•• MONDO 3

Castello di Bal / Medicine Est  
Castello Surgate / Medicine Sud  
Legor / Medicine Est  
Muur / Medicine Ovest  
Paese fantasma / Medicine Sud  
Quelb / Medicine Sud

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Berseker  
246 / 256 • Farfarello  
246 / 256 • Neon  
10 / 256 • Fiamma nera

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

sempre • Archeoaevis 3  
sempre • Lanciafiamme  
raro • Conquistatore  
raro • Fiamma nera  
raro • Idrogel  
raro • Neon  
raro • Sconosciuto - Organo 2  
raro • Testa meccanica  
raro • Triffid

----- Ingredienti -----

MATERIA OSCURA

"Ingrediente per misture alchemiche."

La Materia oscura può essere utilizzata per eseguire le tecniche del comando !Combina e quelle del comando !Mescola. Nel primo caso, questo Ingrediente genera attacchi che causano danni fisici e diversi status negativi; nel secondo invece le tecniche sono sempre di tipo offensivo.

COMBINAZIONI PER IL !COMBINA

+ Colpo di tuono --> Cannone caotico  
+ Colpo esplosivo --> Raffica caotica  
+ Colpo secco --> Colpo caotico

COMBINAZIONI PER IL !MESCOLA

+ Acqua santa --> Pozione falsa 1  
+ Antidoto --> Veleno  
+ Coda di fenice --> Pozione letale  
+ Collirio --> Gas oscuro  
+ Dolce bacio --> Bacio di rana  
+ Elisir --> Antilisir  
+ Etere --> Etere oscuro  
+ Granpozione --> Succo maligno  
+ Guscio solido --> Dinamite  
+ Materia oscura --> Lampo d'ombra  
+ Pozione --> Succo maligno  
+ Zanna di drago --> Soffio oscuro

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 5 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [CD.aE] • Crepa interdimensionale - Rovine /C

entrando dall'accesso superiore, attraversare il corridoio centrale e raggiungere la zona inferiore della camera, dove sono presenti due scrigni: la Materia oscura è contenuta nel baule di destra.

MN3 • [PU.aG] • Piramide di Muur - 2° piano

entrando dall'accesso inferiore, andare verso l'alto per trovare tre bauli. Aprire quello centrale ed eliminare I dannati per ricevere la Materia oscura.

MN3 • [PU.aL] • Piramide di Muur - 4° piano

una volta in questa stanza, uscire dalla porta più a sud per arrivare in [PU.aN] 5° piano /B. Qui lasciarsi cadere nella prima cascata di sabbia per atterrare in una nicchia di [PU.aL] 4° piano, dove è situato il baule della Materia oscura. Prima di recuperarla, bisognerà eliminare I dannati contenuti nello scrigno.

MN3 • [PU.aM] • Piramide di Muur - 5° piano /A

aprire lo scrigno situato nella zona sinistra di questa camera ed eliminare I dannati per ottenere la Materia oscura.

MN3 • [PU.aO] • Piramide di Muur - 5° piano /C (x2)

in questa camera, raggiungere la rientranza per trovare due pulsanti: premere quello di sinistra per liberare il passaggio ed accedere così a quattro bauli. I due scrigni occidentali contengono entrambi una Materia oscura e per recuperare gli Oggetti bisognerà prima sconfiggere I dannati.

MN3 • [PU.aR] • Piramide di Muur - 6° piano /B (x2)

partendo da [PU.aQ] 7° piano /A, superare le pedane fantasma ed uscire da nord ovest. Giunti così nella zona occidentale di [PU.aR] 6° piano /B, superare la porta per trovare due bauli: aprire quello di destra e, una volta eliminati I dannati, si riceverà la Materia oscura. Un altro esemplare è contenuto nel forziere orientale, nella nicchia est della stanza ed anche in questo caso, prima di ottenerlo, bisognerà sconfiggere I dannati.

MN3 • [RO.aG] • Reame oscuro - Grotta dei Titani, 1S

partendo da [RO.aF] Tempio sigillato, Corridoio, raggiungere la zona sud, dove sono presenti due teletrasporti. Utilizzare quello di sinistra per entrare in [RO.aG] Grotta dei Titani, 1S e, una volta qui, aprire lo scrigno nei paraggi per trovare la Materia oscura.

MN3 • [RO.aM] • Reame oscuro - Fiume delle anime, 2S

partendo dalla zona superiore di [RO.aL] Fiume delle anime, 1S, uscire da nord ovest per accedere così in [RO.aM] Fiume delle anime, 2S. Al suo interno seguire il percorso: al primo bivio andare verso il basso mentre al secondo muoversi in direzione ovest per trovare il forziere che contiene la Materia oscura.

MN3 • [RO.aP] • Reame oscuro - Tempio in rovina, Sala del dubbio

partendo dall'accesso nord di [RO.aO] Tempio in rovina, Sala delle anime, andare nella zona ovest della camera e procedere verso l'alto, in modo tale da cadere nella buca superiore. Entrati così in [RO.aP] Tempio in rovina, Sala del dubbio, andare verso sinistra e costeggiare verso l'alto la parete più occidentale.

Successivamente procedere in direzione est, rimanendo sempre nella parte superiore della sala, sino a trovare un pulsante da premere. Dopo aver aperto così il passaggio, andare verso sud e, giunti al bivio, seguire il percorso orientale per raccogliere poi la Materia oscura dal baule.

MN3 • [RO.aQ] • Reame oscuro - Tempio sigillato, Arena  
entrando dall'accesso ovest, procedere verso sinistra e poi andare in alto,  
lungo la parete più occidentale. Seguire il percorso obbligato per arrivare  
allo scrigno della Materia oscura.

MN3 • [RO.aR] • Reame oscuro - Cuore di Ronka, Sala del tesoro  
entrando dall'accesso superiore, procedere verso il basso, sino ad arrivare  
nella zona centrale della camera. Qui sono presenti due forzieri: la Materia  
oscura è contenuta in quello di sinistra.

MN3 • [RO.bA] • Reame oscuro - Cascate abissali, Sala del tesoro (x2)  
giunti in questa camera, recarsi nella zona inferiore, dove sono presenti  
cinque scrigni: la Materia oscura è contenuta nel primo forziere da sinistra  
e nel baule centrale.

MN3 • [RO.bF] • Reame oscuro - Tomba dei ricordi, Via dell'iniquità (x2)  
entrando dall'accesso superiore, procedere verso il basso e recarsi nel  
passaggio segreto sulla destra, muovendosi poi in senso antiorario. Una volta  
giunti nella zona di nord est, andare a destra per trovare il forziere della  
Materia oscura. Successivamente, tornare all'ingresso e procedere in  
direzione ovest per accedere in un altro sentiero nascosto. Una volta usciti,  
raggiungere il baule, stando attenti alle buche, per trovare una seconda  
Materia oscura.

MN3 • [TI.aR] • Tempio dell'isola - 6° piano  
dopo essere entrati in questa sala, recarsi nella zona occidentale ed andare  
verso l'alto, sino a trovare il forziere che contiene la Materia oscura.

A CHI SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Orukat  
246 / 256 • Razza  
246 / 256 • Wendigo 1  
10 / 256 • Byblos 1  
10 / 256 • Drago zombie 1

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

sempre • Anima di Exdeath  
sempre • Atomos 1  
sempre • Cannone laser 1  
sempre • Prototipo  
raro • Desertipede  
raro • Drago d'ossa 3  
raro • Drago rosso 2  
raro • Ghidra 2

----- Ingredienti -----

ZANNA DI DRAGO

"Ingrediente per misture alchemiche."

La Zanna di drago può essere utilizzata per eseguire le tecniche del comando  
!Combina e quelle del comando !Mescola. Nel primo caso, questo Ingrediente  
genera attacchi che causano danni fisici, i quali sono maggiori se il nemico è  
di tipo Drago; nel secondo invece le tecniche provocano effetti molto diversi  
tra loro.

COMBINAZIONI PER IL !COMBINA

+ Colpo di tuono --> Cannone dragone  
+ Colpo esplosivo --> Raffica dragone  
+ Colpo secco --> Colpo dragone

COMBINAZIONI PER IL !MESCOLA

+ Acqua santa --> Alito sacro

+ Antidoto --> Soffio tossico  
+ Coda di fenice --> Difesa di drago  
+ Collirio --> Sospiro oscuro  
+ Dolce bacio --> Bacio di drago  
+ Elisir --> Infuso di Golia  
+ Etere --> Scudo di drago  
+ Granpozione --> Forza di drago  
+ Guscio solido --> Pozione falsa 3  
+ Materia oscura --> Soffio oscuro  
+ Pozione --> Forza di drago  
+ Zanna di drago --> Soffio di drago

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 2.500 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [CD.aL] • Crepa interdimensionale - Foresta

entrando dall'accesso occidentale, procedere verso l'alto e, dopo aver superato l'albero, andare a destra per trovare il forziere contenente la Zanna di drago.

MN3 • [FG.aF] • Fossa del Mar Grande - 5S

una volta giunti in questa camera, recarsi nella zona più a nord per trovare lo scrigno che contiene la Zanna di drago.

MN3 • [TI.aO] • Tempio dell'isola - 4° piano

entrando dall'ingresso sud, aggirare lo scrigno più alto ed aprirlo da dietro, in modo tale da non cadere nella buca posta davanti ad esso. Al suo interno è presente la Zanna di drago.

A CHI SI PUÒ RUBARE

unico • Bahamut  
246 / 256 • Drago blu  
246 / 256 • Gran dragone  
246 / 256 • Manticora 1  
246 / 256 • Shinryu  
10 / 256 • Drago d'ossa 3  
10 / 256 • Drago rosso 2  
10 / 256 • Ghidra 2  
10 / 256 • Minidrago

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

sempre • Aegis drago  
sempre • Aegis jura  
sempre • Archeosauro  
sempre • Drago zombie 1  
raro • Bahamut  
raro • Drago blu  
raro • Drago violaceo  
raro • Drago zombie 3  
raro • Gran dragone  
raro • Idra  
raro • Lythos  
raro • Wyrn  
raro • Zombisauro

=====

RELIQUIE

[@08RL]

=====

Questi Oggetti permettono ai personaggi di imparare alcune tecniche magiche da utilizzare tramite il comando !Invoca. Le Reliquie possono essere solo ricevute dai mostri ed in genere non possono essere comprate o vendute presso i Negozi. All'interno del Menù Oggetti, esse non sono raffigurati da alcun simbolo:

- Catoblepas
- Golem

- Lampada magica
- Ramuh

----- Reliquie -----

CATOBLEPAS

"Insegna l'incantesimo per invocare Catoblepas."

La Reliquia insegna a tutti i personaggi l'invocazione Catoblepas: essa causa lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente il nemico.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> non si può vendere

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN2 \* {W2.B2} \* Zona del Lago solitario

MN2 \* {W2.C2} \* Area della Caverna del lago e della Foresta dei chocobo una volta ottenuto il sommergibile, immergersi e raggiungere la zona nord ovest della Mappa del mondo, presso il Territorio di Surgate, dove è presente un punto luminoso. Uscire dal veicolo ed attraversare la [CL.aA] Caverna del lago - Fondo del mare per tornare così all'aperto.

Catoblepas è uno dei nemici che si può incontrare casualmente all'interno della foresta che circonda il lago. Dopo averlo sconfitto, si riceverà la reliquia Catoblepas: usandola dal Menù Oggetti si otterrà la rispettiva Invocazione. Bisogna ottenere questa tecnica prima di recarsi nel Mondo 3: in caso contrario non sarà più possibile impararla.

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

sempre • Catoblepas

----- Reliquie -----

GOLEM

"Insegna l'incantesimo per invocare Golem."

La Reliquia insegna a tutti i personaggi l'invocazione Golem: essa protegge il gruppo dagli attacchi fisici e, quando un personaggio viene colpito, davanti a lui compare una mano di pietra che blocca l'assalto, mentre sullo schermo appare la quantità di danno che si è appena evitata.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> non si può vendere

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN2 • [VD.aG] • Valle dei draghi - Sentiero /C

MN2 • [VD.aN] • Valle dei draghi - Sentiero /D

nelle varie stanze di questa località sarà possibile incontrare casualmente il Golem, il quale apparirà all'inizio con il nome '???': la creatura si limiterà a fuggire via dopo pochi secondi. Successivamente lo si affronterà in compagnia di un Drago d'ossa 2 e di un Drago zombie 2: durante questo scontro i due Draghi attaccheranno il Golem, il quale chiederà aiuto al gruppo.

Per ottenere l'Invocazione bisogna evitare di eliminare accidentalmente la creatura e nel frattempo è necessario sconfiggere i due Draghi. Nel caso in cui non si riesca a salvare la creatura in [VD.aG] Sentiero /C, si potrà ripetere lo scontro in [VD.aN] Sentiero /D. Al termine della battaglia, si riceverà la reliquia Golem: usandola dal Menù Oggetti si otterrà la rispettiva Invocazione.

MN3 • [CD.aN] • Crepa interdimensionale - Grotta /B  
nel caso in cui non si sia incontrato il Golem nel Mondo 2, è possibile svolgere lo scontro in cui salvarlo anche nel Mondo 3, all'interno di questa camera.

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

sempre • Golem

----- Reliquie -----

LAMPADA MAGICA

"Lampada che, se usata in battaglia, invoca un mostro casuale."

Usando questa Reliquia in battaglia, tramite il comando !Oggetti, l'eroe potrà invocare una creatura mistica, dalla più potente alla più debole, secondo una sequenza precisa. L'ordine con cui vengono utilizzate le Invocazioni non si resetta al termine dello scontro ed è il seguente:

|                   |                |                                  |
|-------------------|----------------|----------------------------------|
| 1° --> Bahamut    | 8° --> Titano  | dal 14° al 32° --> Chocobo       |
| 2° --> Leviatano  | 9° --> Ifrit   | dal 33° in poi --> Taglio d'uovo |
| 3° --> Odino      | 10° --> Ramuh  |                                  |
| 4° --> Sylpha     | 11° --> Shiva  |                                  |
| 5° --> Carbuncle  | 12° --> Remora |                                  |
| 6° --> Catoblepas | 13° --> Sylph  |                                  |
| 7° --> Golem      |                |                                  |

#### NOTE

- Odino esegue sempre la tecnica Zantetsuken, anche se sullo schermo sono presenti nemici che possiedono lo Status Corazza.
- il Chocobo esegue casualmente una delle sue due tecniche a disposizione.
- il Taglio d'uovo non produce alcun effetto e fa solo comparire sullo schermo il messaggio 'Troppo distante!'.
- la Fenice è l'unica creatura mistica che non viene richiamata dalla Lampada magica.

Visitando due precise stanze è possibile resettare la sequenza, in modo tale da ripartire da Bahamut con il successivo utilizzo:

MN3 • [CI.aL] • Cascade Istoria - 6S /B

una volta tornati qui, esaminare il punto in cui si era trovata in precedenza la Lampada magica per resettarne la sequenza.

MN3 • [FG.aM] • Fossa del Mar Grande 7- S /B

all'interno di questa camera, scendere in acqua e raggiungere la piccola rientranza situata di fronte all'uscita occidentale per resettare la sequenza della Lampada magica.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 5.000 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [CI.aL] • Cascade Istoria - 6S /B

questa stanza si può raggiungere esclusivamente cavalcando Boko sulla Mappa del mondo. Ipotizzando che il chocobo si trovi ancora presso la Grotta di Ghido, il percorso da effettuare è il seguente:

- dalla Grotta di Ghido, andare a nord est, superare la gola dove era situato il Nido degli antoleoni e procedere verso destra, oltre il fiume, per raggiungere la città di Tule.
- da Tule, procedere verso l'alto, attraversando il passaggio tra le montagne rocciose, e continuare in direzione nord est, fino ad arrivare al Castello dei sigilli.
- dal Castello dei sigilli, continuare il cammino verso nord est, sino a raggiungere la città di Legor.
- da Legor, andare in direzione ovest, oltre le due foreste ed il piccolo deserto, per arrivare al lago rettangolare.
- dal lago rettangolare, seguire il corso del fiume verso sinistra e, giunti ai bivi, continuare sempre in direzione ovest, per arrivare infine a destinazione.
- presso le grandi cascate, raggiungere il punto centrale di esse ed entrati così in [CI.aL] 6S /B, esaminare la cascata per trovare la Lampada magica.

Questo Oggetto non viene considerato nella percentuale di tesori mostrata presso la Grotta sconosciuta.

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Reliquie ----  
RAMUH

"Insegna l'incantesimo per invocare Ramuh."

La Reliquia insegna a tutti i personaggi l'invocazione Ramuh: essa causa danni magici di Elemento Tuono.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> non si può vendere

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN1 \* {W1.B2} \* Pianura di Istoria

Ramuh è uno dei nemici che si può incontrare casualmente all'interno della grande foresta situata ad est di Istoria. Dopo averlo sconfitto, si riceverà la reliquia Ramuh: usandola dal Menù Oggetti si otterrà la rispettiva Invocazione.



MN3 • [CD.aU] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /A  
nel caso in cui non si sia incontrato Ramuh nel Mondo 1, è possibile  
affrontarlo anche nel Mondo 3, all'interno della zona centrale di questa  
camera.

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

sempre • Ramuh 1

=====

MEDAGLIE

[@08MD]

=====

Questi Oggetti sono semplici riconoscimenti che si ricevono solo dopo aver  
sconfitto determinati boss. Le Medaglie possono essere solo ricevute dai mostri  
e non possono essere vendute presso i Negozi. All'interno del Menù Oggetti,  
esse non sono raffigurate da alcun simbolo:

- Medaglia dell'onore
- Sigillo del drago
- Simbolo omega

----- Medaglie -----

MEDAGLIA DELL'ONORE

-----

"Onora il trionfo sulle armate delle tenebre e conferisce il titolo di Avatar  
del Bene."

La Medaglia si ottiene automaticamente dopo aver completato per la prima volta  
la serie di battaglie del Chiostro dei morti.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> non si può vendere

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [RO.aB] • Reame oscuro - Piano terra

dopo aver sconfitto per la prima volta il Necrofobo 2 presso il Chiostro dei  
morti, 6° piano [RO.bU], salire sul teletrasporto per tornare in questa  
stanza. Una volta qui, l'uomo si complimenterà con il gruppo e gli consegnerà  
la Medaglia dell'onore. Questo Oggetto non viene considerato nella  
percentuale di tesori mostrata presso la Grotta sconosciuta.

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Medaglie -----

SIGILLO DEL DRAGO

-----

"Insignito a colui che ha abbattuto il più forte di tutti i dragoni."

La Medaglia si ottiene automaticamente dopo aver sconfitto Shinryu.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> non si può vendere

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [CD.bn] • Crepa interdimensionale - Ultimo piano /C

giunti in questa camera, procedere in senso orario e poi salire le scale.

Arrivati al bivio, scendere attraverso la scalinata per trovare un baule.

Aprirlo per affrontare Shinryu e, al termine della battaglia, si riceverà il Sigillo del drago.

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

sempre • Shinryu

----- Medaglie ----

SIMBOLO OMEGA

"Simbolo di saggezza, forza e coraggio senza eguali."

La Medaglia si ottiene automaticamente dopo aver sconfitto Omega 1.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> non si può vendere

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [CD.an] • Crepa interdimensionale - Grotta /B

Omega 1 si trova nella parte sud est di questa camera, dove è possibile vederla vagare nel piazzale. Raggiungere il boss per iniziare lo scontro, al termine del quale si riceverà il Simbolo omega.

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

sempre • Omega 1

=====  
RARITÀ

[@08RA]

=====  
Questi Oggetti sono indispensabili per proseguire durante l'avventura ed in genere vengono ottenuti automaticamente in determinati momenti della trama. Le Rarità sono visibili presso l'omonima sezione del Menù Oggetti inoltre non è possibile venderle oppure usarle manualmente.

- Adamantite
- Ammorbidente
- Bracciale di Galuf
- Chiave del canale
- Chiave sotterraneo
- Ciondolo di Faris
- Ciondolo di Lenna
- Dragonina
- Mappamondo
- Prima tavola
- Quarta tavola
- Ramo guardiano
- Ricordo
- Scheggia
- Seconda tavola
- Sospirenia
- Terza tavola
- Tomo sigillato

----- Rarità ----

ADAMANTITE

---

"Metallo prezioso e particolarmente duro."

DOVE SI OTTIENE

MN1 • [MT.aB] • Meteorite di Tycoon - Interno  
una volta entrati in questa sala, raggiungere la parete superiore e raccogliere l'Adamantite.

DOVE SI UTILIZZA

MN1 • [CA.aH] • Catapulta - Magazzino  
l'Adamantite verrà consegnata a Cid e Mid, i quali la utilizzeranno per potenziare l'aeronave e permetterle così di raggiungere le Rovine di Ronka.

---

Rarità ---

AMMORBIDENTE

---

(nessuna descrizione)

Una volta ottenuto, l'Ammorbidente non comparirà nell'inventario.

DOVE SI OTTIENE

MN3 • [RO.aI] • Reame oscuro - Tempio in Rovina, Sala dei custodi  
entrare in [RO.aQ] Tempio sigillato, Arena e raggiungere il piazzale centrale, dove è situata la statua di un serpente. Esaminarla e poi recarsi in [RO.aI] Tempio in Rovina, Sala dei custodi: al suo interno andare nella zona nord e parlare con l'uomo per ricevere l'Ammorbidente.

DOVE SI UTILIZZA

MN3 • [RO.aI] • Reame oscuro - Tempio sigillato, Arena  
dopo aver ricevuto l'Ammorbidente, si avranno 5 minuti per raggiungere [RO.aI] Tempio sigillato, Arena ed utilizzarlo sulla statua di pietra, iniziando così lo scontro con il Gran aevis.

---

Rarità ---

BRACCIALE DI GALUF

---

"Ricordo di Galuf."

DOVE SI OTTIENE

MN2 • [GM.aG] • Gran foresta di Muur - Radura bruciata  
la Rarità si ottiene automaticamente dopo aver terminato lo scontro con Exdeath - Cavaliere 1.

DOVE SI UTILIZZA

MN2 • [GM.aG] • Gran foresta di Muur - Radura bruciata  
Questa Rarità dona a Krile il Livello, le Abilità e l'equipaggiamento posseduti da Galuf prima della sua scomparsa.

---

Rarità ---

CHIAVE DEL CANALE

-----  
"Chiave del cancello del Canale Tolna."

DOVE SI OTTIENE

MN1 • [TU.aL] • Tule - Casa di Zok

dopo gli eventi del Tempio dell'Aria, tornare a Tule e recarsi nell'edificio più a nord. Una volta nella [TU.aL] Casa di Zok, si riceverà automaticamente la Chiave del canale al termine del filmato.

DOVE SI UTILIZZA

MN1 • [CT.aA] • Canale Tolna - Passaggio

la Chiave del canale verrà utilizzata automaticamente dal gruppo per aprire il cancello d'ingresso del Canale Tolna. Una volta fatto, la Rarità sparirà dall'inventario.

----- Rarità ----

CHIAVE SOTTERRANEO

-----  
"Chiave per le celle sotto il Tempio sigillato."

DOVE SI OTTIENE

MN3 • [RO.bB] • Reame oscuro - Cascate abissali, Sala della quiete /A

una volta entrati in questa sala, parlare con l'uomo situato al centro per ricevere in automatico la Chiave sotterraneo.

DOVE SI UTILIZZA

MN3 • [RO.aE] • Reame oscuro - Tempio sigillato, Prigioni

la Chiave sotterraneo è necessaria per aprire la cella che contiene il boss Archeodemone 1.

----- Rarità ----

CIONDOLO DI FARIS

-----  
"Ciondolo di Faris."

DOVE SI OTTIENE

MN1 • [NP.aA] • Nave pirata - Ponte

la Rarità si ottiene automaticamente dopo che Faris fa liberare Bartz, Galuf e Lenna.

DOVE SI UTILIZZA

Questa Rarità non ha alcuna funzione reale e, nella trama, serve solo per dimostrare la parentela tra Lenna e Faris.

----- Rarità ----

CIONDOLO DI LENNA

-----  
"Ciondolo di Lenna."

DOVE SI OTTIENE

MN1 • [MT.aA] • Meteorite di Tycoon - Cratere

la Rarità si ottiene automaticamente dopo aver salvato Lenna dalla coppia di Goblin 1.

DOVE SI UTILIZZA

Questa Rarità non ha alcuna funzione reale e, nella trama, serve solo per dimostrare la parentela tra Lenna e Faris.

----- Rarità -----

DRAGONINA

-----  
"Pianta che guarisce le ferite di un drago volante."  
-----

DOVE SI OTTIENE

MN2 • [VD.aN] • Valle dei draghi - Sentiero /D

la Rarità si ottiene automaticamente dopo aver eliminato il Baccello di drago 1.

DOVE SI UTILIZZA

MN2 • [CB.aA] • Castello di Bal - Cortile

la Dragonina verrà utilizzata automaticamente dal gruppo per curare il drago volante di Krile. Una volta fatto, la Rarità sparirà dall'inventario.

----- Rarità -----

MAPPAMONDO

-----  
"Mappa del mondo."  
-----

DOVE SI OTTIENE

MN1 • [CN.aP] • Cimitero navale - Relitto /O

il Mappamondo è situato nell'angolo di nord ovest della stanza.

MN1 • [NC.aG] • Nave a calore - Paratia /C

se non è stato recuperato presso il Cimitero navale, è possibile trovare il Mappamondo anche nella Nave a calore. Qui, partendo dalla zona sud est di [NC.aD] Paratia /A, salire le scale ed uscire dalla porta situata a nord est. Giunti in [NC.aI] Ascensore /C, attivare la leva per cambiare piano. Uscendo poi da sud, si accederà infine in [NC.aG - Paratia /C] dove, sul lato destro, è situato il Mappamondo.

In ogni caso bisogna recuperare questo Oggetto prima di iniziare il Mondo 2 poichè dopo non sarà più possibile.

DOVE SI UTILIZZA

Questa Rarità permette di visualizzare la propria posizione sulla Mappa del mondo, premendo il pulsante R. Nonostante il Mappamondo venga raccolto nel Mondo 1, proseguendo nell'avventura esso mostrerà automaticamente anche le cartine del Mondo 2 e del Mondo 3.

----- Rarità -----

PRIMA TAVOLA

"Tavola che può liberare le armi leggendarie."

DOVE SI OTTIENE

MN3 • [PU.aS] • Piramide di Muur - 7° piano /B

la Rarità si otterrà automaticamente, una volta saliti sul grande altare situato in questa stanza.

DOVE SI UTILIZZA

MN3 • [CS.aD] • Castello dei sigilli - Sala dei sigilli

posizionando la Tavola sull'altare, essa svanirà dall'inventario e diventerà possibile raccogliere tre delle Dodici Armi della Leggenda.

----- Rarità ----

QUARTA TAVOLA

-----  
"Tavola che può liberare le armi leggendarie."

DOVE SI OTTIENE

MN3 • [CI.aI] • Cascate Istoria - 6S /A

una volta atterrati in questa camera, raggiungere la zona centrale e raccogliere la Rarità.

DOVE SI UTILIZZA

MN3 • [CS.aD] • Castello dei sigilli - Sala dei sigilli

posizionando la Tavola sull'altare, essa svanirà dall'inventario e diventerà possibile raccogliere tre delle Dodici Armi della Leggenda.

----- Rarità ----

RAMO GUARDIANO

-----  
"Ramo dell'Albero guardiano della Gran foresta di Muur."

DOVE SI OTTIENE

MN2 • [GG.aG] • Grotta di Ghido - 5S /B

la Rarità si ottiene in automatico da Ghido, una volta entrati in questa stanza per la prima volta.

DOVE SI UTILIZZA

MN2 • [GM.aA] • Gran foresta di Muur - Ingresso

il Ramo guardiano verrà utilizzato automaticamente dal gruppo per aprire il passaggio nella prima camera della Gran foresta di Muur.

----- Rarità ----

RICORDO

-----  
"Ricordo del padre di Bartz."

DOVE SI OTTIENE

MN1 \* {W1.F4} \* Area del Covo dei pirati

il Ricordo è presente nell'inventario del gruppo sin dall'inizio della trama.

DOVE SI UTILIZZA

MN1 • [LX.aB] • Lix - Locanda

Questa Rarità non ha alcuna funzione reale e sparirà dall'inventario dopo aver riposato per la prima volta presso la Locanda di Lix.

----- Rarità ----

SCHEGGIA

-----  
"Una scheggia di una pianta."

DOVE SI OTTIENE

MN2 • [CE.bA] • Castello Exdeath - 12° piano

la Rarità si ottiene in automatico dopo aver sconfitto Exdeath - Cavaliere 2.

DOVE SI UTILIZZA

MN3 • [GG.aG] • Grotta di Ghido - 5S /B

Questa Rarità non ha alcuna funzione reale e nella trama servirà solamente ad Exdeath per comparire nella Grotta di Ghido.

----- Rarità ----

SECONDA TAVOLA

-----  
"Tavola che può liberare le armi leggendarie."

DOVE SI OTTIENE

MN3 • [TI.aR] • Tempio dell'isola - 6° piano

la Rarità si ottiene in automatico dopo aver sconfitto Wendigo 1.

DOVE SI UTILIZZA

MN3 • [CS.aD] • Castello dei sigilli - Sala dei sigilli

posizionando la Tavola sull'altare, essa svanirà dall'inventario e diventerà possibile raccogliere tre delle Dodici Armi della Leggenda.

----- Rarità ----

SOSPIRENIA

-----  
"Erba misteriosa che può trasmettere suoni a lunga distanza."

DOVE SI OTTIENE

MN2 • [TB.aB] • Torre barriera - Piano terra

la Rarità si ottiene in automatico da Xezat, una volta entrati in questa stanza per la prima volta.

DOVE SI UTILIZZA

Questa Rarità non ha alcuna funzione reale e nella trama servirà solamente per rimanere in comunicazione con Xezat.

----- Rarità ----

TERZA TAVOLA

-----  
"Tavola che può liberare le armi leggendarie."

DOVE SI OTTIENE

MN • [FG.aO] • Fossa del Mar Grande - 7S /C  
la Rarità si ottiene in automatico dopo aver sconfitto Nereid 1, Phobos 1 e Tritone 1.

DOVE SI UTILIZZA

MN3 • [CS.aD] • Castello dei sigilli - Sala dei sigilli  
posizionando la Tavola sull'altare, essa svanirà dall'inventario e diventerà possibile raccogliere tre delle Dodici Armi della Leggenda.

----- Rarità ----

TOMO SIGILLATO

-----  
"Libro che spiega come trovare le quattro tavole che spezzano i sigilli delle armi leggendarie."

DOVE SI OTTIENE

MN3 • [BA.aB] • Biblioteca degli Antichi - 1° piano  
la Rarità si ottiene in automatico da Ghido, una volta entrati in questa stanza per la prima volta.

DOVE SI UTILIZZA

MN3 • [BA.aB] • Biblioteca degli Antichi - 1° piano  
MN3 • [CS.aB] • Castello dei sigilli - Piano terra  
il Tomo sigillato contiene le indicazioni per trovare le quattro tavole e, parlando con Ghido, presso la Biblioteca degli Antichi, oppure con il Cancelliere, al Castello dei sigilli, è possibile rileggerle.

.....

+-----+  
| 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
- Arpe
- Asce
- Bacchette
- Bastoni
- Boomerang
- Campane
- Coltelli
- Fruste
- Katane



- Lance
- Martelli
- Spade
- Spade corte
- Spade da Cavaliere

Le Armi hanno le seguenti caratteristiche:

~~~ PARAMETRI ~~~

- Attacco
indica il valore di questo parametro: più esso è alto, più danni si causano eseguendo l'attacco fisico.
- %Precisione
indica, in percentuale, la possibilità che l'attacco fisico dell'Arma colpisca il bersaglio.
- %Critico
indica, in percentuale, la possibilità di eseguire un Attacco Critico con l'Arma.

In seguito sono presentati gli eventuali bonus che l'Arma dona ai parametri fisici del personaggio.

~~~ PROPRIETÀ ~~~

- Elemento  
alcune Armi sfruttano il potere degli elementi e, a seconda delle affinità elementali dei nemici colpiti, possono causare loro danni maggiori o minori.
- Status  
oltre a causare danni fisici, alcune Armi possono infliggere anche status negativi ai nemici colpiti. Per quelle in grado di farlo, viene indicata tra parentesi la probabilità di causare tale status negativo.
- Nemici  
alcune Armi causano il doppio dei danni fisici ai nemici che appartengono a determinate categorie.
- Magia  
alcune Armi possono eseguire le Magie d'Oggetto.
- Presa  
indica se l'Arma occupa o meno entrambe le mani del personaggio. Le Armi a due mani impediscono a chi le impugna di indossare anche uno Scudo.
- 2<sup>a</sup> Fila  
indica se l'Arma causa o meno la stessa quantità di danni fisici anche se il personaggio che la equipaggia si trova in seconda fila.

~~~ ABILITÀ ~~~

- Due mani
indica se l'Arma può essere impugnata con due mani, tramite l'abilità Due mani.
- Magilama
indica se l'Arma può eseguire le tecniche del comando !Magilama.

• Tira

indica se l'Arma può essere scagliata o meno tramite il comando !Tira.

=====

ARCHI

[@08AR]

=====

Queste Armi sono utilizzate dal Gladiatore e dal Ranger mentre gli altri Lavori potranno equipaggiarle solo tramite l'abilità Usa archi. Esse vengono impugnate necessariamente con due mani e mantengono la stessa potenza offensiva anche se il personaggio si trova in seconda fila. Per quanto riguarda le frecce, esse sono considerate un tutt'uno con gli Archi e tali munizioni sono infinite. All'interno del Menù Oggetti, queste Armi sono raffigurate da un piccolo arco con freccia:

- Aevicida
- Arco assassino
- Arco d'argento
- Arco di Artemide
- Arco di Hayate
- Arco di Yoichi
- Arco elfico
- Arco fatato
- Arco focum
- Arco gelum
- Arco magico
- Arco oscuro
- Arco tonum

----- Archi -----

AEVICIDA

"Arco più potente contro gli aevis. Impugnabile solo a due mani. Colpisce a distanza."

| PARAMETRI | PROPRIETÀ | ABILITÀ |
|------------------|----------------------|----------------|
| Attacco 91 | Elemento • -- | Due mani • -- |
| %Precisione 100% | Status • -- | !Magilama • -- |
| %Critico 0% | Magia • -- | !Tira • -- |
| ~~~~~ | Nemici • Aevis | |
| Forza . | Presca • solo 2 mani | |
| Agilità . | 2ª Fila • si | |
| Resistenza . | | |
| Magia . | | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Gladiatore
- Ranger
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 10.000 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [TE.bD] • Torre della fenice - 24° Piano

esaminare l'anfora situata sul lato sinistro della sala. Dopo aver sconfitto la Pentola magica, oppure donandole uno o più Elisir, si riceverà l'Aevicida al termine dello scontro.

A CHI SI PUÒ RUBARE

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

----- Archi -----

ARCO ASSASSINO

"Arco che può uccidere con un sol colpo. Impugnabile solo a due mani.
Colpisce a distanza."

| PARAMETRI | | PROPRIETÀ | | ABILITÀ |
|-------------|-----|-----------|---------------|----------------|
| Attacco | 49 | Elemento | • -- | Due mani • -- |
| %Precisione | 70% | Status | • Ade (8%) | !Magilama • -- |
| %Critico | 0% | Magia | • -- | !Tira • -- |
| ~~~~~ | | Nemici | • -- | |
| Forza | . | Presca | • solo 2 mani | |
| Agilità | . | 2ª Fila | • si | |
| Resistenza | . | | | |
| Magia | . | | | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Gladiatore
- Ranger
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 5.000 Guil

<> vendita: 2.500 Guil

- MONDO 2
 Quelb / Armi Ovest
- MONDO 3
 Quelb / Armi Ovest

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

10 / 256 • Ghidra 1

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Archi -----

ARCO D'ARGENTO

"Arco comune. Impugnabile solo a due mani. Colpisce a distanza."

| PARAMETRI | | PROPRIETÀ | | ABILITÀ |
|-------------|-----|-----------|---------------|----------------|
| Attacco | 38 | Elemento | • -- | Due mani • -- |
| %Precisione | 70% | Status | • -- | !Magilama • -- |
| %Critico | 0% | Magia | • -- | !Tira • -- |
| ~~~~~ | | Nemici | • -- | |
| Forza | . | Presca | • solo 2 mani | |
| Agilità | . | 2ª Fila | • si | |
| Resistenza | . | | | |

Magia .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Gladiatore
- Ranger
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 1.500 Guil

<> vendita: 750 Guil

•• MONDO 1
Jakol

•• MONDO 3
Jakol

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Mietitore

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Archi -----

ARCO DI ARTEMIDE

"Arco più potente contro le bestie magiche. Impugnabile solo a due mani.
Colpisce a distanza."

| PARAMETRI | | PROPRIETÀ | | ABILITÀ | |
|-------------|------|---------------------|-----------------|-----------|------|
| Attacco | 111 | Elemento | • -- | Due mani | • -- |
| %Precisione | 100% | Status | • -- | !Magilama | • -- |
| %Critico | 0% | Magia | • -- | !Tira | • -- |
| ~~~~~ | | Nemici | • Bestia magica | | |
| Forza | . | Presca | • solo 2 mani | | |
| Agilità | . | 2 <sup>a</sup> Fila | • si | | |
| Resistenza | . | | | | |
| Magia | . | | | | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Gladiatore
- Ranger
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 5 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [CI.aG] • Cascade Istoria - 4S /C

all'interno di questa camera, andare nella zona superiore per trovare il
forziere contenente l'Arco di Artemide.

A CHI SI PUÒ RUBARE
10 / 256 • Aegis drago

DA CHI SI PUÒ RICEVERE
--

----- Archi -----
ARCO DI HAYATE

"Arco che talvolta attacca più volte. Impugnabile solo a due mani. Colpisce a distanza."

Eseguendo l'attacco fisico di questo Arco, c'è il 25% di possibilità che esso venga eseguito quattro volte in rapida successione, in maniera simile al comando !Raffica.

| PARAMETRI | | PROPRIETÀ | | ABILITÀ | |
|-------------|-----|---------------------|---------------|-----------|------|
| Attacco | 69 | Elemento | • -- | Due mani | • -- |
| %Precisione | 80% | Status | • -- | !Magilama | • -- |
| %Critico | 0% | Magia | • -- | !Tira | • -- |
| ~~~~~ | | Nemici | • -- | | |
| Forza | . | Presa | • solo 2 mani | | |
| Agilità | . | 2 <sup>a</sup> Fila | • si | | |
| Resistenza | . | | | | |
| Magia | . | | | | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Gladiatore
- Ranger
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 4.250 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN2 • [CE.aN] • Castello Exdeath - 5° piano

durante la seconda visita alla località, entrando dall'accesso orientale, inserire nel gruppo un Geomante oppure equipaggiare l'abilità Piè leggero ad un solo personaggio, oppure donare a tutto il gruppo lo Status Levitazione, in modo tale da non subire danni dal contatto con il magma. Entrare nel liquido incandescente, tramite i gradini situati subito alla sinistra dell'ingresso, andare verso il basso e poi attraversare il passaggio segreto per raggiungere lo scrigno dell'Arco di Hayate. Bisogna recuperare questo Oggetto prima di iniziare il Mondo 3 poiché dopo non sarà più possibile.

A CHI SI PUÒ RUBARE
10 / 256 • Aquila tossica

DA CHI SI PUÒ RICEVERE
raro • Rapitore Verde 2

----- Archi -----
ARCO DI YOICHI

"Arco un tempo posseduto da un famoso tiratore. Impugnabile solo a due mani. Colpisce a distanza."

| PARAMETRI | | PROPRIETÀ | ABILITÀ |
|-------------|-----|--------------------------|----------------|
| Attacco | 101 | Elemento • -- | Due mani • -- |
| %Precisione | 90% | Status • -- | !Magilama • -- |
| %Critico | 30% | Magia • -- | !Tira • -- |
| ~~~~~ | | Nemici • -- | |
| Forza | 3 | Presca • solo 2 mani | |
| Agilità | 3 | 2 <sup>a</sup> Fila • si | |
| Resistenza | . | | |
| Magia | . | | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Gladiatore
- Ranger
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 5 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [CS.aD] • Castello dei sigilli - Sala dei sigilli

dopo aver recuperato almeno una Tavola, recarsi in questa sala e posizionarla sul piccolo altare. Ogni Tavola permette di raccogliere tre delle Dodici Armi della Leggenda, le quali sono disposte come le cifre sul quadrante di un orologio: l'Arco di Yoichi si trova in corrispondenza delle ore 6. Questo Oggetto non viene considerato nella percentuale di tesori mostrata presso la Grotta sconosciuta.

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Archi -----

ARCO ELFICO

"Arco di legno fatto dagli elfi. Impugnabile solo a due mani. Colpisce a distanza."

| PARAMETRI | | PROPRIETÀ | ABILITÀ |
|-------------|-----|--------------------------|----------------|
| Attacco | 56 | Elemento • -- | Due mani • -- |
| %Precisione | 90% | Status • -- | !Magilama • -- |
| %Critico | 15% | Magia • -- | !Tira • -- |
| ~~~~~ | | Nemici • -- | |
| Forza | . | Presca • solo 2 mani | |
| Agilità | . | 2 <sup>a</sup> Fila • si | |
| Resistenza | . | | |
| Magia | . | | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Gladiatore
- Ranger
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 7.500 Guil

<> vendita: 3.750 Guil

•• MONDO 2
Muur

•• MONDO 3
Muur

DOVE SI PUÒ TROVARE
nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE
10 / 256 • Berseker

DA CHI SI PUÒ RICEVERE
--

----- Archi ----
ARCO FATATO

"Arco misterioso che talvolta confonde i nemici. Impugnabile solo a due mani.
Colpisce a distanza."

| PARAMETRI | PROPRIETÀ | ABILITÀ |
|------------------|---------------------------|----------------|
| Attacco 130 | Elemento • -- | Due mani • -- |
| %Precisione 100% | Status • Confusione (20%) | !Magilama • -- |
| %Critico 0% | Magia • -- | !Tira • -- |
| ~~~~~ | Nemici • -- | |
| Forza . | Preso • solo 2 mani | |
| Agilità . | 2 <sup>a</sup> Fila • si | |
| Resistenza . | | |
| Magia . | | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Gladiatore
- Ranger
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE
nessun negozio <> vendita: 5 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE
nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE
--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE
sempre • Gran aevis

----- Archi ----
ARCO FOCUM

"Arco carico del potere del fuoco. Impugnabile solo a due mani. Colpisce a
distanza."

| PARAMETRI | | PROPRIETÀ | ABILITÀ |
|-------------|-----|----------------------|----------------|
| Attacco | 39 | Elemento • Fuoco | Due mani • -- |
| %Precisione | 70% | Status • -- | !Magilama • -- |
| %Critico | 0% | Magia • -- | !Tira • -- |
| ~~~~~ | | Nemici • -- | |
| Forza | . | Presca • solo 2 mani | |
| Agilità | . | 2ª Fila • si | |
| Resistenza | . | | |
| Magia | . | | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Gladiatore
- Ranger
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 2.500 Guil

<> vendita: 1.250 Guil

- MONDO 2
- Mezzaluna

- MONDO 3
- Mezzaluna

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

sempre • Fiamma liquida - Tornado 1

----- Archi -----

ARCO GELUM

"Arco carico del potere del gelo. Impugnabile solo a due mani. Colpisce a distanza."

| PARAMETRI | | PROPRIETÀ | ABILITÀ |
|-------------|-----|----------------------|----------------|
| Attacco | 39 | Elemento • Gelo | Due mani • -- |
| %Precisione | 70% | Status • -- | !Magilama • -- |
| %Critico | 0% | Magia • -- | !Tira • -- |
| ~~~~~ | | Nemici • -- | |
| Forza | . | Presca • solo 2 mani | |
| Agilità | . | 2ª Fila • si | |
| Resistenza | . | | |
| Magia | . | | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Gladiatore
- Ranger
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 2.500 Guil

<> vendita: 1.250 Guil

- MONDO 2
Mezzaluna
- MONDO 3
Mezzaluna

DOVE SI PUÒ TROVARE
nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE
--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE
sempre • Artiglio di terra

----- Archi ----
ARCO MAGICO

"Arco che talvolta ammutolisce i nemici."

Questo Arco non può causare danni ai nemici ma è in grado di infliggere 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 | ABILITÀ |
|------------------|------------------------|----------------|
| Attacco 0 | Elemento • -- | Due mani • -- |
| %Precisione 100% | Status • Mutismo (33%) | !Magilama • -- |
| %Critico 0% | Magia • -- | !Tira • -- |
| ~~~~~ | Nemici • -- | |
| Forza . | Presca • solo 2 mani | |
| Agilità . | 2ª Fila • si | |
| Resistenza . | | |
| Magia . | | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Gladiatore
- Ranger
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 10.000 Guil
<> vendita: 5.000 Guil

- MONDO 3
Paese fantasma / Armi Sud
Regno dei nani

DOVE SI PUÒ TROVARE
nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE
--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE
raro • Gilgamesh Furioso 2

ARCO OSCURO

"Arco che talvolta accieca i nemici. Impugnabile solo a due mani. Colpisce a distanza."

| PARAMETRI | | PROPRIETÀ | | ABILITÀ | |
|-------------|-----|---------------------|----------------|-----------|------|
| Attacco | 43 | Elemento | • -- | Due mani | • -- |
| %Precisione | 70% | Status | • Cecità (66%) | !Magilama | • -- |
| %Critico | 0% | Magia | • -- | !Tira | • -- |
| ~~~~~ | | Nemici | • -- | | |
| Forza | . | Presa | • solo 2 mani | | |
| Agilità | . | 2 <sup>a</sup> Fila | • si | | |
| Resistenza | . | | | | |
| Magia | . | | | | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Gladiatore
- Ranger
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 3.800 Guil

<> vendita: 1.900 Guil

•• MONDO 2

Castello di Bal

Legor

Quelb / Armi Est

•• MONDO 3

Castello di Bal

Legor

Quelb / Armi Est

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

raro • Sole maligno 1

ARCO TONUM

"Arco carico del potere del tuono. Impugnabile solo a due mani. Colpisce a distanza."

| PARAMETRI | | PROPRIETÀ | | ABILITÀ | |
|-------------|-----|-----------|---------------|-----------|------|
| Attacco | 39 | Elemento | • Tuono | Due mani | • -- |
| %Precisione | 70% | Status | • -- | !Magilama | • -- |
| %Critico | 0% | Magia | • -- | !Tira | • -- |
| ~~~~~ | | Nemici | • -- | | |
| Forza | . | Presa | • solo 2 mani | | |

Agilità . 2ª Fila • si
Resistenza .
Magia .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Gladiatore
- Ranger
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 2.500 Guil

<> vendita: 1.250 Guil

- MONDO 2
Mezzaluna
- MONDO 3
Mezzaluna

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

=====

ARMI DA LANCIO

[@08AL]

=====

Queste Armi non sono equipaggiabili e possono essere utilizzate esclusivamente tramite il comando !Tira. Le Armi da lancio mantengono la stessa potenza offensiva anche se il personaggio si trova in seconda fila e vengono utilizzate pure per realizzare le tecniche del comando !Combina. All'interno del Menù Oggetti, esse non sono raffigurate da alcun simbolo:

- Cenere
- Shuriken
- Shuriken di Fuuma
- Testo d'acqua
- Testo di fuoco
- Testo di tuono

----- Armi da lancio -----

CENERE

"Resti carbonizzati."

Il personaggio lancia un disco dorato. La tecnica causa danni fisici ad un bersaglio.

COMBINAZIONI PER IL !COMBINA

- + Colpo di tuono --> Cannone oscuro
- + Colpo esplosivo --> Raffica oscura
- + Colpo secco --> Colpo oscuro

| PARAMETRI | | PROPRIETÀ | | ABILITÀ | |
|-------------|------|-----------|------|-----------|------|
| Attacco | 25 | Elemento | • -- | Due mani | • -- |
| %Precisione | 100% | Status | • -- | !Magilama | • -- |
| %Critico | 0% | Magia | • -- | !Tira | • si |
| ~~~~~ | | Nemici | • -- | | |
| Forza | . | Presca | • -- | | |
| Agilità | . | 2ª Fila | • si | | |
| Resistenza | . | | | | |
| Magia | . | | | | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

nessuno: l'Arma può essere solo lanciata tramite il comando !Tira.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 1 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN2 • [GM.aG] • Gran foresta di Muur - Radura bruciata
dopo essere usciti dalla buca dei moguri, procedere in direzione ovest e,
in alto, accanto ad un albero è presente lo scrigno che contiene la Cenere.
Bisogna recuperare questo Oggetto prima di iniziare il Mondo 3 poichè dopo
non sarà più possibile.

MN3 • [RO.bD] • Reame oscuro - Tomba dei ricordi, Via dell'incubo
entrando dall'accesso inferiore, attraversare il passaggio segreto sulla
sinistra per raggiungere il baule contenente la Cenere.

MN3 • [RO.bG] • Reame oscuro - Tomba dei ricordi, Sala del trono
partendo dall'ingresso nord di [RO.bF] Tomba dei ricordi, Via dell'iniquità,
procedere verso il basso e poi in direzione ovest, lasciandosi cadere nella
buca. Atterrati così in [RO.bG] Tomba dei ricordi, Sala del trono, andare in
basso per trovare lo scrigno che contiene la Cenere.

MN3 • [RO.bI] • Reame oscuro - Antro di Shinryu, Sala del tesoro (x2)
una volta giunti in questa sala, donare lo Status Levitazione a tutto il
gruppo e scendere nel magma tramite i gradini situati nella zona superiore.
Raggiungere l'isola sulla sinistra, dove sono presenti un gran numero di
scrigni: la Cenere è situata nella fila superiore, all'interno del secondo
baule da destra. Un secondo esemplare è contenuto nel primo forziere da
destra della fila inferiore.

A CHI SI PUÒ RUBARE

unico • Apanda 1

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

sempre • Apanda 1
raro • Cristallo 1
raro • Cristallo 2
raro • Cristallo 3
raro • Cristallo 4

----- Armi da lancio -----

SHURIKEN

"Arma da lancio per ninja."

Il personaggio lancia una piccola stella ninja. La tecnica causa danni fisici ad un bersaglio.

COMBINAZIONI PER IL !COMBINA

+ Colpo di tuono --> Cannone normale
+ Colpo esplosivo --> Raffica normale
+ Colpo secco --> Colpo normale

| PARAMETRI | | PROPRIETÀ | ABILITÀ |
|-------------|------|--------------------------|----------------|
| Attacco | 50 | Elemento • -- | Due mani • -- |
| %Precisione | 100% | Status • -- | !Magilama • -- |
| %Critico | 0% | Magia • -- | !Tira • si |
| ~~~~~ | | Nemici • -- | |
| Forza | . | Presca • -- | |
| Agilità | . | 2 <sup>a</sup> Fila • si | |
| Resistenza | . | | |
| Magia | . | | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

nessuno: l'Arma può essere solo lanciata tramite il comando !Tira.

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 2.500 Guil

<> vendita: 5 Guil

•• MONDO 1

Lix

•• MONDO 2

Quelb / Armi Ovest

•• MONDO 3

Paese fantasma / Armi Nord

Quelb / Armi Ovest

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN1 • [CK.aF] • Castello Karnak - 3S

durante la fuga a tempo dalla località, accedendo in questa sala dall'accesso inferiore, andare verso sinistra e raggiungere il baule situato a nord est. Aprirlo e, dopo aver eliminato il Gigante, si riceverà lo Shuriken. Bisogna recuperare questo Oggetto prima che termini il conto alla rovescia poichè dopo non sarà più possibile.

MN1 • [CY.aQ] • Castello Tycoon - Magazzino /A

all'interno della camera, premere l'interruttore situato sulla parete superiore per rivelare un passaggio segreto. Attraversarlo per trovare il Cancelliere, assieme a tre scrigni: lo Shuriken è contenuto nel baule di sinistra. Bisogna recuperare questo Oggetto prima di iniziare il Mondo 2 poichè dopo non sarà più possibile.

MN1 • [CA.aE] • Catapulta - Zona abitata /B (x2)

una volta entrati in questa stanza, esaminare in ordine:

- zona occidentale, il pulsante presente in basso a destra
- zona centrale, le piante situate a sud est
- zona orientale, il quaderno di destra

- zona occidentale, il vaso di sinistra

Se fatto correttamente, dall'anfora uscirà una rana che, sbattendo contro uno scaffale, farà cadere un libro: al suo interno ci sono le indicazioni che riconduranno al pulsante iniziale. Questa volta, premendolo, la parete accanto svanirà e si potranno raggiungere i tre scrigni situati sulla destra: i due Shuriken sono contenuti in quello occidentale ed in quello centrale.

MN1 • [GJ.aB] • Grotta di Jakol - 2S

entrati nella stanza, procedere lungo il percorso obbligato: giunti al primo bivio, andare a sinistra mentre al secondo muoversi in direzione nord ovest per arrivare allo scrigno che contiene lo Shuriken.

MN1 • [RR.aG] • Rovine di Ronka - Quarto livello

partendo dall'accesso più a nord di [RR.aH] Quinto livello, seguire il percorso obbligato verso sud est ed uscire dalle scale. Tornati così in [RR.aG] Quarto livello, uscire tramite la rampa in alto a destra e poi in [RR.aH] Quinto livello procedere lungo il sentiero per rientrare nella zona più orientale di [RR.aG] Quarto livello. Qui sono presenti due buche da evitare: una volta nella saletta, muoversi in senso orario, in maniera radente alle pareti per raggiungere i bauli. Nel secondo da sinistra è presente lo Shuriken. Bisogna recuperare questo Oggetto prima di completare la località poichè dopo non sarà più possibile.

A CHI SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Ninja

10 / 256 • Rapitore Verde 2

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Armi da lancio -----
SHURIKEN DI FUUMA

"Arma da lancio per ninja."

Il personaggio lancia una grande stella ninja. La tecnica causa danni fisici ad un bersaglio.

COMBINAZIONI PER IL !COMBINA

+ Colpo di tuono --> Cannone letale

+ Colpo esplosivo --> Raffica letale

+ Colpo secco --> Colpo letale

PARAMETRI

Attacco 117

%Precisione 100%

%Critico 0%

~~~~~

Forza .

Agilità .

Resistenza .

Magia .

PROPRIETÀ

Elemento • --

Status • --

Magia • --

Nemici • --

Presca • --

2<sup>a</sup> Fila • si

ABILITÀ

Due mani • --

!Magilama • --

!Tira • si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

nessuno: l'Arma può essere solo lanciata tramite il comando !Tira.

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 25.000 Guil

<> vendita: 5 Guil

•• MONDO 3

Paese fantasma / Armi Nord

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN2 • [CE.aV] • Castello Exdeath - 11° piano /A

durante la seconda visita alla località, entrare in questa camera per trovare due forzieri: lo Shuriken di Fuuma è contenuto in quello di sinistra.

Bisogna recuperare questo Oggetto prima di iniziare il Mondo 3 poichè dopo non sarà più possibile.

---

MN3 • [CI.aH] • Cascade Istoria - 5S

una volta giunti nella stanza, recarsi nell'angolo di nord est e premere il pulsante: in questo modo si faranno comparire le spine attorno al baule nelle vicinanze, permettendo poi di aprirlo in sicurezza dal lato libero e di ottenere lo Shuriken di Fuuma.

MN3 • [CD.bL] • Crepa interdimensionale - Ultimo piano /A

entrando dal teletrasporto superiore, scendere le scale ed andare verso est per trovare lo scrigno che contiene lo Shuriken di Fuuma.

MN3 • [CD.bM] • Crepa interdimensionale - Ultimo piano /B

entrando dal teletrasporto inferiore, seguire il percorso e, giunti al bivio, andare a destra per raccogliere lo Shuriken di Fuuma dal baule.

MN3 • [CD.bN] • Crepa interdimensionale - Ultimo piano /C

giunti in questa camera, procedere in senso orario e poi salire le scale. Arrivati al primo bivio, andare verso l'alto mentre alla seconda biforcazione proseguire in direzione ovest per trovare lo scrigno dello Shuriken di Fuuma.

MN3 • [RO.aN] • Reame oscuro - Fiume delle anime, 3S

una volta giunti in questa camera, seguire il percorso verso sinistra e, prima di attraversare la strettoia verticale, aprire il forziere situato ad ovest per ottenere lo Shuriken di Fuuma.

MN3 • [RO.aR] • Reame oscuro - Cuore di Ronka, Sala del tesoro (x2)

entrando dall'accesso superiore, procedere verso il basso per trovare quattro forzieri: quelli situati più a sud contengono entrambi uno Shuriken di Fuuma.

A CHI SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Neo Exdeath - Dragone

10 / 256 • Minotauro 1

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

raro • Assassino 1

raro • Assassino 2

raro • Ninja

----- Armi da lancio ----

TESTO D'ACQUA

"Colpisce tutti i nemici con danni d'acqua. Si usa con il comando Tira."

Il personaggio genera una grande cascata che si scinde in due più piccole.

La tecnica causa danni magici di Elemento Acqua a tutti i nemici.

COMBINAZIONI PER IL !COMBINA

+ Colpo di tuono --> Idrocannone  
+ Colpo esplosivo --> Idroraffica  
+ Colpo secco --> Idrocolpo

| PARAMETRI   |      | PROPRIETÀ                | ABILITÀ        |
|-------------|------|--------------------------|----------------|
| Attacco     | 120  | Elemento • Acqua         | Due mani • --  |
| %Precisione | 100% | Status • --              | !Magilama • -- |
| %Critico    | 0%   | Magia • --               | !Tira • si     |
| ~~~~~       |      |                          |                |
| Forza       | .    | Nemici • --              |                |
| Agilità     | .    | Preso • --               |                |
| Resistenza  | .    | 2 <sup>a</sup> Fila • si |                |
| Magia       | .    |                          |                |

#### CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

nessuno: l'Arma può essere solo lanciata tramite il comando !Tira.

#### DOVE SI PUÒ COMPRARE • 200 Guil

<> vendita: 100 Guil

#### •• MONDO 1

Lix

#### •• MONDO 2

Quelb / Armi Ovest

#### •• MONDO 3

Paese fantasma / Armi Nord

Quelb / Armi Ovest

#### DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [FG.aB] • Fossa del Mar Grande - 2S

entrando dall'accesso occidentale, seguire il percorso e, giunti al bivio, procedere verso il basso per trovare lo scrigno contenente il Testo d'acqua.

MN3 • [RO.ba] • Reame oscuro - Cascate abissali, Sala del tesoro

giunti in questa camera, recarsi nella zona inferiore, dove sono presenti cinque scrigni: il Testo d'acqua è contenuto nel secondo baule da destra.

#### A CHI SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Drago d'ossa 3

10 / 256 • Orbe

#### DA CHI SI PUÒ RICEVERE

raro • Neo Garula

raro • Shiva 2

----- Armi da lancio ----

TESTO DI FUOCO

"Colpisce tutti i nemici con danni di fuoco. Si usa con il comando Tira."

Il personaggio genera quattro lingue di fuoco che si incrociano. La tecnica causa danni magici di Elemento Fuoco a tutti i nemici.

#### COMBINAZIONI PER IL !COMBINA

+ Colpo di tuono --> Cannone focum



+ Colpo esplosivo --> Raffica focum  
+ Colpo secco --> Colpo focum

| PARAMETRI   |      | PROPRIETÀ                | ABILITÀ        |
|-------------|------|--------------------------|----------------|
| Attacco     | 120  | Elemento • Fuoco         | Due mani • --  |
| %Precisione | 100% | Status • --              | !Magilama • -- |
| %Critico    | 0%   | Magia • --               | !Tira • si     |
| ~~~~~       |      |                          |                |
| Forza       | .    | Nemici • --              |                |
| Agilità     | .    | Presca • --              |                |
| Resistenza  | .    | 2 <sup>a</sup> Fila • si |                |
| Magia       | .    |                          |                |

#### CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

nessuno: l'Arma può essere solo lanciata tramite il comando !Tira.

#### DOVE SI PUÒ COMPRARE • 200 Guil

<> vendita: 100 Guil

#### •• MONDO 1

Lix

#### •• MONDO 2

Quelb / Armi Ovest

#### •• MONDO 3

Paese fantasma / Armi Nord

Quelb / Armi Ovest

#### DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [RO.bI] • Reame oscuro - Antro di Shinryu, Sala del tesoro (x2)  
una volta giunti in questa sala, donare lo Status Levitazione a tutto il gruppo e scendere nel magma tramite i gradini situati nella zona superiore. Raggiungere l'isola sulla sinistra, dove sono presenti un gran numero di scrigni: il Testo di fuoco è situato nella fila superiore, all'interno del primo baule da sinistra. Un altro esemplare è contenuto nel primo forziere da destra, sempre della fila superiore.

#### A CHI SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Drago rosso 2

246 / 256 • Orbe

#### DA CHI SI PUÒ RICEVERE

sempre • Fiamma liquida - Uomo 1

sempre • Ifrit 1

raro • Cavaliere ronkan 2

raro • Fiamma liquida - Mano 3

raro • Ifrit 2

raro • Psicosferza

----- Armi da lancio -----

TESTO DI TUONO

"Colpisce tutti i nemici con danni di tuono. Si usa con il comando Tira."

Il personaggio genera una serie di esplosioni elettriche. La tecnica causa danni magici di Elemento Tuono a tutti i nemici.

#### COMBINAZIONI PER IL !COMBINA

+ Colpo di tuono --> Cannone tonum  
+ Colpo esplosivo --> Raffica tonum  
+ Colpo secco --> Colpo tonum

#### PARAMETRI

Attacco 120  
%Precisione 100%  
%Critico 0%  
~~~~~  
Forza .
Agilità .
Resistenza .
Magia .

PROPRIETÀ

Elemento • Tuono
Status • --
Magia • --
Nemici • --
Presca • --
2<sup>a</sup> Fila • si

ABILITÀ

Due mani • --
!Magilama • --
!Tira • si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

nessuno: l'Arma può essere solo lanciata tramite il comando !Tira.

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 200 Guil

<> vendita: 100 Guil

•• MONDO 1

Lix

•• MONDO 2

Quelb / Armi Ovest

•• MONDO 3

Paese fantasma / Armi Nord

Quelb / Armi Ovest

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN1 • [CK.aB] • Castello Karnak - Piano terra /A

durante la fuga a tempo dalla località, recarsi nella zona inferiore ed aprire lo scrigno situato a destra. Eliminare i Nakk furiosi 1 e lo Stregone, oppure il solo Gigante, per ottenere il Testo di tuono. Bisogna recuperare questo Oggetto prima che termini il conto alla rovescia poichè dopo non sarà più possibile.

MN3 • [RO.bI] • Reame oscuro - Antro di Shinryu, Sala del tesoro

una volta giunti in questa sala, donare lo Status Levitazione a tutto il gruppo e scendere nel magma tramite i gradini situati nella zona superiore. Raggiungere l'isola sulla sinistra, dove sono presenti un gran numero di scrigni: il Testo di tuono è situato nella fila superiore, all'interno del secondo baule da sinistra.

A CHI SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Ghidra 2

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

sempre • Elettroanemone
raro • Orbe
raro • Ramuh 2

Queste Armi sono tipiche del Bardo mentre gli altri Lavori potranno utilizzarle solo tramite l'abilità Usa arpe. Esse vengono impugnate necessariamente con due mani e mantengono la stessa potenza offensiva anche se il personaggio si trova in seconda fila. A differenza delle altre Armi, le Arpe in genere causano danni proporzionali ai PV massimi del personaggio che le equipaggia. All'interno del Menù Oggetti, esse sono raffigurate da una nota musicale:

- Arma sognante
- Arpa argentata
- Arpa di Apollo
- Arpa di Lamia

----- Arpe -----

ARMA SOGNANTE

"Arpa che crea melodie che inducono sonnolenza. Impugnabile solo a due mani. Colpisce a distanza."

L'Arpa causa sempre danni magici pari a 2/16 dei PV massimi del personaggio.

| PARAMETRI | | PROPRIETÀ | | ABILITÀ | |
|-------------|------|---------------------|---------------|-----------|------|
| Attacco | 0 | Elemento | • -- | Due mani | • -- |
| %Precisione | 100% | Status | • Sonno (99%) | !Magilama | • -- |
| %Critico | 0% | Magia | • -- | !Tira | • -- |
| ~~~~~ | | Nemici | • -- | | |
| Forza | . | Presca | • solo 2 mani | | |
| Agilità | . | 2 <sup>a</sup> Fila | • si | | |
| Resistenza | . | | | | |
| Magia | . | | | | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Bardo
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 1.600 Guil

<> vendita: 800 Guil

•• MONDO 2

Castello di Bal

Legor

Quelb / Armi Est

•• MONDO 3

Castello di Bal

Legor

Quelb / Armi Est

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

----- Arpe -----

ARPA ARGENTATA

"Arpa comune. Impugnabile solo a due mani. Colpisce a distanza."

L'Arpa causa sempre danni magici pari a 1/16 dei PV massimi del personaggio.

| PARAMETRI | | PROPRIETÀ | | ABILITÀ | |
|-------------|------|---------------------|---------------|-----------|------|
| Attacco | 0 | Elemento | • -- | Due mani | • -- |
| %Precisione | 100% | Status | • -- | !Magilama | • -- |
| %Critico | 0% | Magia | • -- | !Tira | • -- |
| ~~~~~ | | Nemici | • -- | | |
| Forza | . | Preso | • solo 2 mani | | |
| Agilità | . | 2 <sup>a</sup> Fila | • si | | |
| Resistenza | . | | | | |
| Magia | . | | | | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Bardo
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 800 Guil

<> vendita: 400 Guil

- MONDO 2
Mezzaluna
- MONDO 3
Mezzaluna

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Arpe -----

ARPA DI APOLLO

"Arpa efficace contro draghi e non-morti. Impugnabile solo a due mani. Colpisce a distanza"

Questa Arpa causa danni fisici otto volte superiori ai nemici di tipo Drago ed a quelli di tipo Non-morto.

| PARAMETRI | | PROPRIETÀ | | ABILITÀ | |
|-------------|------|-----------|--------------------|-----------|------|
| Attacco | 45 | Elemento | • -- | Due mani | • -- |
| %Precisione | 100% | Status | • -- | !Magilama | • -- |
| %Critico | 0% | Magia | • -- | !Tira | • -- |
| ~~~~~ | | Nemici | • Drago, Non-morto | | |

Forza . Presa • solo 2 mani
Agilità . 2ª Fila • si
Resistenza .
Magia .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Bardo
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 5 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [CS.aD] • Castello dei sigilli - Sala dei sigilli

dopo aver recuperato almeno una Tavola, recarsi in questa sala e posizionarla sul piccolo altare. Ogni Tavola permette di raccogliere tre delle Dodici Armi della Leggenda, le quali sono disposte come le cifre sul quadrante di un orologio: l'Arpa di Apollo si trova in corrispondenza delle ore 10. Questo Oggetto non viene considerato nella percentuale di tesori mostrata presso la Grotta sconosciuta.

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Arpe ----
ARPA DI LAMIA

"Arpa che crea melodie che confondono. Impugnabile solo a due mani. Colpisce a distanza."

L'Arpa causa sempre danni fisici pari a 3/16 dei PV massimi del personaggio.

| PARAMETRI | PROPRIETÀ | ABILITÀ |
|------------------|---------------------------|----------------|
| Attacco 0 | Elemento • -- | Due mani • -- |
| %Precisione 100% | Status • Confusione (99%) | !Magilama • -- |
| %Critico 0% | Magia • -- | !Tira • -- |
| ~~~~~ | Nemici • -- | |
| Forza . | Preso • solo 2 mani | |
| Agilità . | 2ª Fila • si | |
| Resistenza . | | |
| Magia . | | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Bardo
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 1.600 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN2 • [CB.aB] • Castello di Bal - Piano terra /A

giunti in questa camera, uscire dalle scale a nord e poi in [CB.aC] 1° piano scendere dalla rampa in basso. Raggiunta così una torre di [CB.aA] Cortile, rientrare dalle scale sulla destra, coperte dalla guglia. Tornati così in [CB.aC] 1° piano, scendere dalla rampa a nord per accedere in una nicchia di [CB.aB] Piano terra /A.

Nella zona subito a sud, dove si trovano i venditori di Armi e Protezioni, si noterà un interruttore sulla parete: sempre rimanendo nella nicchia, esaminare il muro alle spalle di questo pulsante per aprire il passaggio. Attraversarlo, posizionarsi tra i due venditori e, dopo un breve litigio, si riceverà l'Arpa di Lamia. Questo Oggetto non viene considerato nella percentuale di tesori mostrata presso la Grotta sconosciuta.

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

raro • Lemure

=====

ASCE

[@08AS]

=====

Queste Armi sono utilizzate dal Berserker e dal Gladiatore mentre gli altri Lavori potranno equipaggiarle solo tramite l'abilità Usa Asce. Le Asce possono causare danni fisici che oscillano tra il 50% ed il 150% della propria potenza offensiva. All'interno del Menù Oggetti, esse sono raffigurate da una piccola ascia:

- Ammazzaorchi
- Ascia guerriera
- Ascia runica
- Ascia titanica
- Ascia tossica
- Falce mortale
- Spaccaterra

----- Asce -----

AMMAZZAORCHI

"Ascia efficace contro i giganti. Impugnabile a due mani."

| PARAMETRI | | PROPRIETÀ | ABILITÀ |
|-------------|-----|-------------------|----------------|
| Attacco | 33 | Elemento • -- | Due mani • si |
| %Precisione | 80% | Status • -- | !Magilama • -- |
| %Critico | 0% | Magia • -- | !Tira • -- |
| ~~~~~ | | Nemici • -- | |
| Forza | . | Presenza • 1 mano | |
| Agilità | . | 2ª Fila • -- | |
| Resistenza | . | | |
| Magia | . | | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Berserker
- Gladiatore
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 3.200 Guil

<> vendita: 1.600 Guil

•• MONDO 1

Jakol

•• MONDO 3

Jakol

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Asce -----

ASCIA GUERRIERA

"Ascia da combattimento. Impugnabile a due mani."

PARAMETRI

Attacco 23
%Precisione 80%
%Critico 0%

~~~~~

Forza             .  
Agilità           .  
Resistenza       .  
Magia             .

PROPRIETÀ

Elemento   • --  
Status     • --  
Magia      • --  
Nemici     • --  
Preso      • 1 mano  
2<sup>a</sup> Fila   • --

ABILITÀ

Due mani   • si  
!Magilama  • --  
!Tira      • si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Berserker
- Gladiatore
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 650 Guil

<> vendita: 325 Guil

•• MONDO 1

Walz

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Biosoldato 1

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Asce -----

-----  
ASCIA RUNICA  
-----

"Ascia che usa PM per infliggere danni critici. Impugnabile a due mani."

Eseguendo l'attacco fisico di questa Ascia, il personaggio consuma ogni volta 5 PM per compiere un Attacco critico. Una volta esauriti i PM, l'Ascia runica causerà danni normali.

| PARAMETRI   |     | PROPRIETÀ       | ABILITÀ        |
|-------------|-----|-----------------|----------------|
| Attacco     | 71  | Elemento • --   | Due mani • si  |
| %Precisione | 90% | Status • --     | !Magilama • -- |
| %Critico    | 0%  | Magia • --      | !Tira • si     |
| ~~~~~       |     | Nemici • --     |                |
| Forza       | .   | Presca • 1 mano |                |
| Agilità     | .   | 2ª Fila • --    |                |
| Resistenza  | .   |                 |                |
| Magia       | 3   |                 |                |

#### CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Berserker
- Gladiatore
- Tuttofare

#### DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 5 Guil

#### DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [CS.aD] • Castello dei sigilli - Sala dei sigilli

dopo aver recuperato almeno una Tavola, recarsi in questa sala e posizionarla sul piccolo altare. Ogni Tavola permette di raccogliere tre delle Dodici Armi della Leggenda, le quali sono disposte come le cifre sul quadrante di un orologio: l'Ascia runica si trova in corrispondenza delle ore 4.

Questo Oggetto non viene considerato nella percentuale di tesori mostrata presso la Grotta sconosciuta.

#### A CHI SI PUÒ RUBARE

--

#### DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Asce ----

ASCIA TITANICA

"Ascia enorme usata dai giganti. Impugnabile a due mani."

| PARAMETRI   |     | PROPRIETÀ       | ABILITÀ        |
|-------------|-----|-----------------|----------------|
| Attacco     | 91  | Elemento • --   | Due mani • si  |
| %Precisione | 90% | Status • --     | !Magilama • -- |
| %Critico    | 0%  | Magia • --      | !Tira • --     |
| ~~~~~       |     | Nemici • --     |                |
| Forza       | .   | Presca • 1 mano |                |
| Agilità     | .   | 2ª Fila • --    |                |
| Resistenza  | .   |                 |                |
| Magia       | .   |                 |                |

#### CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Berserker



- Gladiatore
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 20.000 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [CI.aH] • Cascade Istoria - 5S

una volta giunti nella stanza, recarsi nell'angolo di sud est e premere il pulsante: in questo modo si faranno svanire le spine attorno al baule nelle vicinanze, permettendo poi di aprirlo in sicurezza dal lato libero e di ottenere l'Ascia titanica.

A CHI SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Bitania 2

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Asce -----

-----  
 ASCIA TOSSICA  
 -----

"Ascia che talvolta avvelena i nemici. Impugnabile a due mani."

| PARAMETRI   |     | PROPRIETÀ           |                | ABILITÀ        |
|-------------|-----|---------------------|----------------|----------------|
| Attacco     | 48  | Elemento            | • --           | Due mani • si  |
| %Precisione | 80% | Status              | • Veleno (67%) | !Magilama • -- |
| %Critico    | 0%  | Magia               | • --           | !Tira • si     |
| ~~~~~       |     | Nemici              | • --           |                |
| Forza       | .   | Presca              | • 1 mano       |                |
| Agilità     | .   | 2 <sup>a</sup> Fila | • --           |                |
| Resistenza  | .   |                     |                |                |
| Magia       | .   |                     |                |                |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Berserker
- Gladiatore
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 9.600 Guil

<> vendita: 4.800 Guil

- MONDO 2  
 Castello Surgate
- MONDO 3  
 Castello Surgate

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

10 / 256 • Cavaliere reflex

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

raro • Biosoldato 2

## FALCE MORTALE

"Ascia che può uccidere con un sol colpo. Impugnabile a due mani."

| PARAMETRI   |     | PROPRIETÀ           |             | ABILITÀ   |      |
|-------------|-----|---------------------|-------------|-----------|------|
| Attacco     | 43  | Elemento            | • --        | Due mani  | • si |
| %Precisione | 85% | Status              | • Ade (33%) | !Magilama | • -- |
| %Critico    | 0%  | Magia               | • --        | !Tira     | • -- |
| ~~~~~       |     | Nemici              | • --        |           |      |
| Forza       | .   | Presca              | • 1 mano    |           |      |
| Agilità     | .   | 2 <sup>a</sup> Fila | • --        |           |      |
| Resistenza  | .   |                     |             |           |      |
| Magia       | .   |                     |             |           |      |

## CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Berserker
- Gladiatore
- Tuttofare

## DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 2.950 Guil

## DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

## A CHI SI PUÒ RUBARE

10 / 256 • Mykale

## DA CHI SI PUÒ RICEVERE

raro • Berseker  
raro • Mietitore

## SPACCATERRA

"Ascia dal tremendo potere distruttivo. Impugnabile a due mani."

| PARAMETRI   |     | PROPRIETÀ           |          | ABILITÀ   |      |
|-------------|-----|---------------------|----------|-----------|------|
| Attacco     | 133 | Elemento            | • --     | Due mani  | • si |
| %Precisione | 80% | Status              | • --     | !Magilama | • -- |
| %Critico    | 0%  | Magia               | • --     | !Tira     | • si |
| ~~~~~       |     | Nemici              | • --     |           |      |
| Forza       | 5   | Presca              | • 1 mano |           |      |
| Agilità     | .   | 2 <sup>a</sup> Fila | • --     |           |      |
| Resistenza  | -5  |                     |          |           |      |
| Magia       | -5  |                     |          |           |      |

## CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Berserker
- Gladiatore
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 5 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

10 / 256 • Corazzata

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

```

=====
BACCHETTE [08BC]
=====

```

Queste Armi sono utilizzate dai Lavori specializzati nel campo della magia mentre gli altri Lavori potranno equipaggiarle solo tramite l'abilità Usa ferule. Esse mantengono la stessa potenza offensiva anche se il personaggio si trova in seconda fila e sono anche in grado di potenziare gli attacchi di un determinato Elemento.

Le Bacchette, oltre ad eseguire i normali attacchi fisici, hanno la capacità di poter scagliare alcune tecniche tramite la Magia d'Oggetto: bisogna ricordarsi però che, facendolo, si distruggerà l'Arma, lasciando così il personaggio disarmato. All'interno del Menù Oggetti, le Bacchette sono raffigurate da un bastone con una gemma:

- Ferula
- Ferula demoniaca
- Ferula focum
- Ferula gelum
- Ferula malvagia
- Ferula superiore
- Ferula tonum
- Ferula tossica
- Scettro prodigioso

```

----- Bacchette -----
FERULA
-----

```

"Ferula magica. Colpisce a distanza."

| PARAMETRI   |     | PROPRIETÀ |          | ABILITÀ        |
|-------------|-----|-----------|----------|----------------|
| Attacco     | 8   | Elemento  | • --     | Due mani • --  |
| %Precisione | 70% | Status    | • --     | !Magilama • -- |
| %Critico    | 0%  | Magia     | • --     | !Tira • --     |
| ~~~~~       |     | Nemici    | • --     |                |
| Forza       | .   | Preso     | • 1 mano |                |
| Agilità     | .   | 2ª Fila   | • si     |                |
| Resistenza  | .   |           |          |                |
| Magia       | 1   |           |          |                |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cronomago
- Invocatore
- Mago Blu
- Mago Nero
- Mago Rosso
- Mimo
- Necromante
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 200 Guil

<> vendita: 100 Guil

•• MONDO 1  
Carwen  
Tule

•• MONDO 3  
Carwen  
Tule

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Ricarmago

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

raro • Manistregone

----- Bacchette -----

FERULA DEMONIACA

"Ferula oscura carica di poteri tossici. Colpisce a distanza"

PARAMETRI

Attacco 55  
%Precisione 100%  
%Critico 0%

PROPRIETÀ

Elemento • --  
Status • Ade (20%)  
Magia • --  
Nemici • --  
Presca • 1 mano  
2ª Fila • si

ABILITÀ

Due mani • --  
!Magilama • --  
!Tira • --

~~~~~  
Forza .
Agilità .
Resistenza .
Magia 2

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cronomago • Mago Rosso
• Invocatore • Mimo
• Mago Blu • Necromante
• Mago Nero • Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 5 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [RO.bd] • Reame oscuro - Tomba dei ricordi, Via dell'incubo
entrando dall'accesso inferiore, andare sempre verso l'alto, sino ad arrivare
al forziere che contiene la Ferula demoniaca.

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Bacchette -----

FERULA FOCUM

"Ferula che talvolta lancia Fuocoga. Colpisce a distanza."

Equipaggiando questa Bacchetta, le tecniche di Elemento Fuoco a disposizione del personaggio risulteranno potenziate del 50%. Usando la rispettiva Magia d'Oggetto, la Ferula focum si romperà e non sarà più utilizzabile, lasciando il personaggio disarmato.

| PARAMETRI | | PROPRIETÀ | ABILITÀ |
|-------------|-----|--------------------------|----------------|
| Attacco | 16 | Elemento • Fuoco | Due mani • -- |
| %Precisione | 80% | Status • -- | !Magilama • -- |
| %Critico | 0% | Magia • Fuocoga | !Tira • -- |
| ~~~~~ | | Nemici • -- | |
| Forza | . | Presca • 1 mano | |
| Agilità | . | 2 <sup>a</sup> Fila • si | |
| Resistenza | . | | |
| Magia | . | | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cronomago
- Invocatore
- Mago Blu
- Mago Nero
- Mago Rosso
- Mimo
- Necromante
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 750 Guil

<> vendita: 375 Guil

- MONDO 1
Karnak / Armi Nord
- MONDO 3
Karnak / Armi Nord

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN1 • [KA.aA] • Karnak - Piazza principale

dopo la distruzione del Castello Karnak, tornare in questa località, dove ora non saranno più presenti le fiamme che bloccavano l'accesso alle mura.

Recarsi nella zona nord est della città, salire le scale e muoversi in senso antiorario, sino a trovare un baule nell'angolo in basso a sinistra: esaminarlo per ottenere la Ferula focum.

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

sempre • Fiamma liquida - Mano 1
raro • Ricarmago

----- Bacchette -----

FERULA GELUM

"Ferula che talvolta lancia Buferaga. Colpisce a distanza."

Equipaggiando questa Bacchetta, le tecniche di Elemento Gelo a disposizione del personaggio risulteranno potenziate del 50%. Usando la rispettiva Magia d'Oggetto, la Ferula gelum si romperà e non sarà più utilizzabile, lasciando il personaggio disarmato.

| PARAMETRI | | PROPRIETÀ | ABILITÀ |
|-------------|-----|------------------|----------------|
| Attacco | 16 | Elemento • Gelo | Due mani • -- |
| %Precisione | 80% | Status • -- | !Magilama • -- |
| %Critico | 0% | Magia • Buferaga | !Tira • -- |
| ~~~~~ | | Nemici • -- | |
| Forza | . | Presca • 1 mano | |
| Agilità | . | 2ª Fila • si | |
| Resistenza | . | | |
| Magia | . | | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cronomago
- Invocatore
- Mago Blu
- Mago Nero
- Mago Rosso
- Mimo
- Necromante
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 750 Guil

<> vendita: 375 Guil

- MONDO 1
- Karnak / Armi Nord

- MONDO 3
- Karnak / Armi Nord

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN1 • [CR.aA] • Carwen - Piazza principale
 giunti nella cittadina, superare il primo arco e poi attraversare quello
 situato sulla destra. Andare poi in basso a destra, dove sono presenti alcune
 casse: posizionarsi tra di loro e muoversi in direzione sud ovest,
 attraverso un sottopassaggio, che condurrà presso altre casse: esaminare il
 contenitore situato più in basso per trovare la Ferula gelum.

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

sempre • Shiva 1

----- Bacchette -----
 FERULA MALVAGIA

"Ferula che talvolta diminuisce i PM del bersaglio. Colpisce a distanza."

Questa Bacchetta non può causare danni ai nemici ma c'è il 25% di possibilità
 che il personaggio assorba i PM del nemico: se il bersaglio è un mostro di tipo
 Non-morto, sarà quest'ultimo invece ad assorbire i PM del personaggio.

| PARAMETRI | | PROPRIETÀ | ABILITÀ |
|-------------|-----|---------------------------|----------------|
| Attacco | 30 | Elemento • -- | Due mani • -- |
| %Precisione | 80% | Status • Ammalciato (20%) | !Magilama • -- |
| %Critico | 0% | Magia • -- | !Tira • -- |
| ~~~~~ | | Nemici • -- | |
| Forza | . | Presca • 1 mano | |
| Agilità | . | 2ª Fila • si | |

Resistenza .
Magia 3

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cronomago • Mago Rosso
- Invocatore • Mimo
- Mago Blu • Necromante
- Mago Nero • Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 1.500 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [CD.aL] • Crepa interdimensionale - Foresta
entrando dall'accesso occidentale, procedere verso nord ovest, sino ad
arrivare in un'area molto ampia, dove sono presenti diversi alberi. Al suo
interno aprire lo scrigno sulla destra per trovare la Ferula malvagia.

A CHI SI PUÒ RUBARE

10 / 256 • Farfarello

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Bacchette ----

FERULA SUPERIORE

"Ferula che potenzia gli incantesimi elementali. Colpisce a distanza."

Equipaggiando questa Bacchetta, le tecniche di elemento Aria, Fuoco, Gelo,
Terra, Tuono o Veleno a disposizione del personaggio risulteranno potenziate
del 50%.

| PARAMETRI | | PROPRIETÀ | ABILITÀ |
|-------------|-----|-------------------------------|----------------|
| Attacco | 40 | Elemento • Fuoco, Gelo, Tuono | Due mani • -- |
| %Precisione | 80% | Status • -- | !Magilama • -- |
| %Critico | 0% | Magia • -- | !Tira • -- |
| ~~~~~ | | Nemici • -- | |
| Forza | . | Presca • 1 mano | |
| Agilità | . | 2 <sup>a</sup> Fila • si | |
| Resistenza | . | | |
| Magia | . | | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cronomago • Mago Rosso
- Invocatore • Mimo
- Mago Blu • Necromante
- Mago Nero • Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 10.000 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [CS.aD] • Castello dei sigilli - Sala dei sigilli

dopo aver recuperato almeno una Tavola, recarsi in questa sala e posizionarla sul piccolo altare. Ogni Tavola permette di raccogliere tre delle Dodici Armi della Leggenda, le quali sono disposte come le cifre sul quadrante di un orologio: la Ferula superiore si trova in corrispondenza delle ore 9. Questo Oggetto non viene considerato nella percentuale di tesori mostrata presso la Grotta sconosciuta.

A CHI SI PUÒ RUBARE

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

--

----- Bacchette -----

FERULA TONUM

"Ferula che talvolta lancia Tuonaga. Colpisce a distanza."

Equipaggiando questa Bacchetta, le tecniche di Elemento Tuono a disposizione del personaggio risulteranno potenziate del 50%. Usando la rispettiva Magia d'Oggetto, la Ferula tonum si romperà e non sarà più utilizzabile, lasciando il personaggio disarmato.

PARAMETRI

PROPRIETÀ

ABILITÀ

Attacco 16
%Precisione 80%
%Critico 0%

Elemento • Tuono
Status • --
Magia • Tuonaga

Due mani • --
!Magilama • --
!Tira • --

~~~~~

Forza             .  
Agilità           .  
Resistenza       .  
Magia             .

Nemici          • --  
Presenza        • 1 mano  
2<sup>a</sup> Fila         • si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cronomago           • Mago Rosso
- Invocatore          • Mimo
- Mago Blu             • Necromante
- Mago Nero            • Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 750 Guil

<> vendita: 375 Guil

•• MONDO 1  
Karnak / Armi Nord

•• MONDO 3  
Karnak / Armi Nord

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

246 / 256 • Drago giallo

--

----- Bacchette -----



FERULA TOSSICA

-----  
"Ferula che talvolta lancia Bio. Colpisce a distanza."

Equipaggiando questa Bacchetta, le tecniche di Elemento Veleno a disposizione del personaggio risulteranno potenziate del 50%. Usando la rispettiva Magia d'Oggetto, la Ferula tossica si romperà e non sarà più utilizzabile, lasciando il personaggio disarmato.

| PARAMETRI   |     | PROPRIETÀ         | ABILITÀ        |
|-------------|-----|-------------------|----------------|
| Attacco     | 32  | Elemento • Veleno | Due mani • --  |
| %Precisione | 80% | Status • --       | !Magilama • -- |
| %Critico    | 0%  | Magia • Bio       | !Tira • --     |
| ~~~~~       |     | Nemici • --       |                |
| Forza       | .   | Presca • 1 mano   |                |
| Agilità     | .   | 2ª Fila • si      |                |
| Resistenza  | .   |                   |                |
| Magia       | .   |                   |                |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cronomago
- Invocatore
- Mago Blu
- Mago Nero
- Mago Rosso
- Mimo
- Necromante
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 1.500 Guil

<> vendita: 750 Guil

•• MONDO 2  
Quelb / Armi Ovest

•• MONDO 3  
Quelb / Armi Ovest

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Stregone nero

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Bacchette ----

SCETTRO PRODIGIOSO

-----  
"Bacchetta che lancia incantesimi casuali. Colpisce a distanza."

Usando la rispettiva Magia d'Oggetto, lo Scettro prodigioso si romperà e non sarà più utilizzabile, lasciando il personaggio disarmato. Questa Bacchetta non possiede un proprio attacco fisico: eseguendolo in battaglia, lo Scettro prodigioso lancerà al suo posto una Magia Bianca oppure una Magia Nera, tramite una precisa sequenza. L'ordine con cui vengono scagliate le tecniche magiche non si resetta al termine dello scontro ed è il seguente:

- |                |                |                  |
|----------------|----------------|------------------|
| 1° --> Energia | 13° --> Reflex | 25° --> Buferara |
| 2° --> Siero   | 14° --> Furia  | 26° --> Tuona    |

|                  |                   |                   |
|------------------|-------------------|-------------------|
| 3° --> Novox     | 15° --> Miracolo  | 27° --> Parassita |
| 4° --> Egida     | 16° --> Sancta    | 28° --> Pietra    |
| 5° --> Mini      | 17° --> Antimagia | 29° --> Bio       |
| 6° --> Energira  | 18° --> Fuoco     | 30° --> Fuocoga   |
| 7° --> Rinascita | 19° --> Bufera    | 31° --> Buferaga  |
| 8° --> Caos      | 20° --> Tuono     | 32° --> Tuonaga   |
| 9° --> Inganno   | 21° --> Veleno    | 33° --> Vampalia  |
| 10° --> Bozzolo  | 22° --> Sonno     | 34° --> Morte     |
| 11° --> Esna     | 23° --> Rana      | 35° --> Osmosi    |
| 12° --> Energiga | 24° --> Fuoca     |                   |

#### NOTE

- le magie utilizzate non consumano i PM del personaggio inoltre vengono scagliate anche nel caso in cui quest'ultimo stia subendo lo Status Mutismo.
- dopo aver lanciato l'ultima tecnica, la magia nera Osmosi, lo Scettro prodigioso ricomincerà il giro dalla prima, la magia bianca Energia.
- se due o più personaggi stanno equipaggiando questa Bacchetta, la sequenza sarà comunque unica per tutti quanti. Ad esempio, se lo Scettro prodigioso del primo eroe ha appena eseguito la magia Siero, quello del secondo personaggio lancerà la magia Novox e così via.

#### PARAMETRI

```
Attacco      0
%Precisione 100%
%Critico     0%
~~~~~
Forza .
Agilità .
Resistenza .
Magia 2
```

#### PROPRIETÀ

```
Elemento • --
Status • --
Magia • Ritorno
Nemici • --
Preso • 1 mano
2ª Fila • si
```

#### ABILITÀ

```
Due mani • --
!Magilama • --
!Tira • --
```

#### CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cronomago
- Invocatore
- Mago Blu
- Mago Nero
- Mago Rosso
- Mimo
- Necromante
- Tuttofare

#### DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 5.000 Guil

#### DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [TF.aL] • Torre forca - Torre nera, 6° piano  
 lo Scettro prodigioso è contenuto nel baule situato sul lato sinistro di questa stanza. Bisogna recuperare questo Oggetto prima di completare la località poichè dopo non sarà più possibile.

#### A CHI SI PUÒ RUBARE

10 / 256 • Exdeath - Luna

#### DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

=====

Queste Armi sono utilizzate dai Lavori specializzati nel campo della magia ed hanno caratteristiche piuttosto varie tra di loro. All'interno del Menù Oggetti esse sono raffigurate da un bastone ricurvo:

- Mazza
- Mazza di Zeus
- Mazza ferrata
- Verga
- Verga curativa
- Verga del giudizio
- Verga del saggio
- Verga della Luce
- Verga potente

----- Bastoni -----

MAZZA

"Mazza utilizzabile persino dai maghi. Colpisce a distanza. Impugnabile a due mani."

| PARAMETRI   |     | PROPRIETÀ                | ABILITÀ        |
|-------------|-----|--------------------------|----------------|
| Attacco     | 16  | Elemento • --            | Due mani • si  |
| %Precisione | 70% | Status • --              | !Magilama • -- |
| %Critico    | 0%  | Magia • --               | !Tira • --     |
| ~~~~~       |     | Nemici • --              |                |
| Forza       | .   | Presca • 1 mano          |                |
| Agilità     | .   | 2 <sup>a</sup> Fila • si |                |
| Resistenza  | .   |                          |                |
| Magia       | .   |                          |                |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista
- Cronomago
- Mago Bianco
- Mago Rosso
- Mimo
- Oracolo
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 780 Guil

<> vendita: 390 Guil

•• MONDO 1

Karnak / Armi Nord

•• MONDO 3

Karnak / Armi Nord

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN1 • [CN.aA] • Cimitero navale - Approdo

una volta iniziata l'esplorazione, procedere verso destra e poi subito in direzione sud, lungo la prima asse di legno. Salire sul masso e, dopo pochi istanti, comparirà una fila di pietre: muovendosi su di esse si raggiungerà lo scrigno della Mazza. Bisogna recuperare questo Oggetto prima di iniziare il Mondo 2 poichè dopo non sarà più possibile.

A CHI SI PUÒ RUBARE

10 / 256 • Atomos 1

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

## MAZZA DI ZEUS

"Verga mitica. Custodisce il potere degli dei. Impugnabile a due mani."

| PARAMETRI   |     | PROPRIETÀ |          | ABILITÀ        |
|-------------|-----|-----------|----------|----------------|
| Attacco     | 78  | Elemento  | • --     | Due mani • si  |
| %Precisione | 95% | Status    | • --     | !Magilama • -- |
| %Critico    | 0%  | Magia     | • --     | !Tira • --     |
| ~~~~~       |     | Nemici    | • --     |                |
| Forza       | .   | Presca    | • 1 mano |                |
| Agilità     | .   | 2ª Fila   | • --     |                |
| Resistenza  | .   |           |          |                |
| Magia       | 3   |           |          |                |

## CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista
- Cronomago
- Mago Bianco
- Mago Rosso
- Mimo
- Oracolo
- Tuttofare

## DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 5 Guil

## DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [RO.aP] • Reame oscuro - Tempio in rovina, Sala del dubbio  
partendo dall'accesso nord di [RO.aO] Tempio in rovina, Sala delle anime,  
andare nella zona ovest della camera e procedere verso l'alto, in modo tale  
da cadere nella buca superiore. Entrati così in [RO.aP] Tempio in rovina,  
Sala del dubbio, andare verso sinistra e costeggiare verso l'alto la parete  
più occidentale.

Successivamente procedere in direzione est, rimanendo sempre nella parte  
superiore della sala, sino a trovare un pulsante da premere. Dopo aver aperto  
così il passaggio, andare verso sud e, giunti al bivio, seguire il percorso  
occidentale e poi risalire in direzione nord, per arrivare al forziere della  
Mazza di Zeus.

## A CHI SI PUÒ RUBARE

--

## DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

## MAZZA FERRATA

"Mazza con delle sfere metalliche. Colpisce a distanza. Impugnabile a due mani"

| PARAMETRI   |     | PROPRIETÀ |          | ABILITÀ        |
|-------------|-----|-----------|----------|----------------|
| Attacco     | 50  | Elemento  | • --     | Due mani • si  |
| %Precisione | 90% | Status    | • --     | !Magilama • -- |
| %Critico    | 0%  | Magia     | • --     | !Tira • --     |
| ~~~~~       |     | Nemici    | • --     |                |
| Forza       | .   | Presca    | • 1 mano |                |
| Agilità     | .   | 2ª Fila   | • si     |                |

Resistenza .  
Magia .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista
- Cronomago
- Mago Bianco
- Mago Rosso
- Mimo
- Oracolo
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 7.800 Guil

<> vendita: 3.900 Guil

•• MONDO 3

Paese fantasma / Armi Sud  
Regno dei nani

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN2 • [GM.aE] • Gran foresta di Muur - Interno /B

entrando dall'accesso inferiore, andare verso l'alto, superando il Punto di Salvataggio, sino a raggiungere la zona più a nord della stanza. Qui, ad est del sentiero, è situato il baule che contiene la Mazza ferrata.

Bisogna recuperare questo Oggetto prima che scoppi l'incendio nella località poichè dopo non sarà più possibile.

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Bastoni -----

VERGA

-----  
"Verga comune. Impugnabile a due mani."

PARAMETRI

Attacco 9  
%Precisione 95%  
%Critico 0%  
~~~~~  
Forza .  
Agilità .  
Resistenza .  
Magia .

PROPRIETÀ

Elemento • --  
Status • --  
Magia • --  
Nemici • --  
Presa • 1 mano  
2ª Fila • --

ABILITÀ

Due mani • si  
!Magilama • --  
!Tira • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista
- Cronomago
- Mago Bianco
- Mago Rosso
- Mimo
- Oracolo
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 200 Guil

<> vendita: 100 Guil

•• MONDO 1

Carwen  
Tule

- MONDO 3
- Carwen
- Tule

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN1 • [TA.aG] • Tempio dell'Aria - 3° piano  
una volta giunti nella stanza, recarsi nell'angolo di sud est ed attraversare  
il passaggio segreto per arrivare al forziere della Verga.

A CHI SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Mutaforme

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Bastoni -----

VERGA CURATIVA

"Verga carica di potere curativo."

Questo Bastone non può causare danni ai nemici bensì ripristina alcuni PV del bersaglio colpito.

PARAMETRI		PROPRIETÀ		ABILITÀ	
Attacco	0	Elemento	• --	Due mani	• --
%Precisione	100%	Status	• --	!Magilama	• --
%Critico	0%	Magia	• --	!Tira	• --
~~~~~		Nemici	• --		
Forza	.	Presca	• 1 mano		
Agilità	.	2ª Fila	• --		
Resistenza	.				
Magia	2				

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista
- Cronomago
- Mago Bianco
- Mago Rosso
- Mimo
- Oracolo
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 450 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN1 • [CY.aQ] • Castello Tycoon - Magazzino /A  
all'interno della camera, premere l'interruttore situato sulla parete  
superiore per rivelare un passaggio segreto. Attraversarlo per trovare il  
Cancelliere, assieme a tre scrigni: parlare con il ministro per ricevere da  
lui la Verga curativa. Bisogna recuperare questo Oggetto prima di iniziare il  
Mondo 2 poichè dopo non sarà più possibile; esso non viene considerato nella  
percentuale di tesori mostrata presso la Grotta sconosciuta.

A CHI SI PUÒ RUBARE

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

----- Bastoni -----

VERGA DEL GIUDIZIO

"Verga che porrà fine al male. Colpisce a distanza."

PARAMETRI		PROPRIETÀ	ABILITÀ
Attacco	60	Elemento • Sacro	Due mani • --
%Precisione	100%	Status • --	!Magilama • --
%Critico	0%	Magia • Antimagia	!Tira • --
~~~~~		Nemici • --	
Forza	.	Presca • 1 mano	
Agilità	.	2ª Fila • si	
Resistenza	.		
Magia	3		

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista
- Cronomago
- Mago Bianco
- Mago Rosso
- Mimo
- Oracolo
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 15.000 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

- 10 / 256 • Exdeath - Cavaliere 2
- 10 / 256 • Lythos
- 10 / 256 • Stregone nero

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Bastoni -----

VERGA DEL SAGGIO

"Verga che potenzia la magia sacra. Colpisce a distanza."

Equipaggiando questa Bacchetta, le tecniche di Elemento Sacro a disposizione del personaggio risulteranno potenziate del 50%.

PARAMETRI		PROPRIETÀ	ABILITÀ
Attacco	53	Elemento • --	Due mani • --
%Precisione	100%	Status • --	!Magilama • --
%Critico	0%	Magia • Rinascita	!Tira • --
~~~~~		Nemici • Non-morto	
Forza	.	Presca • 1 mano	
Agilità	.	2ª Fila • si	
Resistenza	.		
Magia	.		

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista
- Cronomago
- Mago Bianco
- Mago Rosso
- Mimo
- Oracolo
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 10.000 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [CS.ad] • Castello dei sigilli - Sala dei sigilli

dopo aver recuperato almeno una Tavola, recarsi in questa sala e posizionarla sul piccolo altare. Ogni Tavola permette di raccogliere tre delle Dodici Armi della Leggenda, le quali sono disposte come le cifre sul quadrante di un orologio: la Verga del saggio si trova in corrispondenza delle ore 8. Questo Oggetto non viene considerato nella percentuale di tesori mostrata presso la Grotta sconosciuta.

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Bastoni -----

VERGA DELLA LUCE

"Verga che talvolta lancia Sancta. Colpisce a distanza."

Usando la rispettiva Magia d'Oggetto, il Bastone si romperà e non sarà più utilizzabile, lasciando così il personaggio disarmato.

PARAMETRI

Attacco 45  
%Precisione 100%  
%Critico 0%  
~~~~~  
Forza .  
Agilità .  
Resistenza .  
Magia 2

PROPRIETÀ

Elemento • Sacro  
Status • --  
Magia • Sancta  
Nemici • --  
Presca • 1 mano  
2<sup>a</sup> Fila • si

ABILITÀ

Due mani • --  
!Magilama • --  
!Tira • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista
- Cronomago
- Mago Bianco
- Mago Rosso
- Mimo
- Oracolo
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 1.350 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località



A CHI SI PUÒ RUBARE  
246 / 256 • Alicarnasso 1

DA CHI SI PUÒ RICEVERE  
raro • Mutaforme

----- Bastoni ----

VERGA POTENTE

"Verga che manda il bersaglio in stato Furia."

Questo Bastone non può causare danni ai nemici ma può infliggere loro lo Status Furia.

| PARAMETRI        | PROPRIETÀ                | ABILITÀ        |
|------------------|--------------------------|----------------|
| Attacco 0        | Elemento • --            | Due mani • --  |
| %Precisione 100% | Status • Furia (99%)     | !Magilama • -- |
| %Critico 0%      | Magia • --               | !Tira • --     |
| ~~~~~            | Nemici • --              |                |
| Forza 5          | Presca • 1 mano          |                |
| Agilità .        | 2 <sup>a</sup> Fila • -- |                |
| Resistenza .     |                          |                |
| Magia .          |                          |                |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista
- Cronomago
- Mago Bianco
- Mago Rosso
- Mimo
- Oracolo
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 900 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

raro • Stregone nero

=====

BOOMERANG

[@08BM]

=====

Queste Armi sono utilizzate dal Ladro, dal Mino e dal Ninja e mantengono la stessa potenza offensiva anche se il personaggio si trova in seconda fila. All'interno del Menù Oggetti i Boomerang non sono raffigurati da alcun simbolo:

- Lama lunare
- Lancia gemella
- Sole nascente

----- Boomerang ----

LAMA LUNARE

-----  
"Arma da lancio con un'affilata lama circolare. Colpisce a distanza."

| PARAMETRI   |     | PROPRIETÀ                | ABILITÀ        |
|-------------|-----|--------------------------|----------------|
| Attacco     | 35  | Elemento • --            | Due mani • --  |
| %Precisione | 95% | Status • --              | !Magilama • -- |
| %Critico    | 0%  | Magia • --               | !Tira • --     |
| ~~~~~       |     | Nemici • --              |                |
| Forza       | .   | Preso • 1 mano           |                |
| Agilità     | .   | 2 <sup>a</sup> Fila • si |                |
| Resistenza  | .   |                          |                |
| Magia       | .   |                          |                |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Ladro
- Mimo
- Ninja
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 1.100 Guil

<> vendita: 550 Guil

•• MONDO 3

Paese fantasma / Armi Nord

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN1 • [NC.aT] • Nave a calore - Ascensore /H

partendo dalla zona centrale di [NC.aP] Paratia /F, entrare nel secondo tubo da sinistra per raggiungere la sezione nord sud est di [NC.aM] Paratia /D. Uscire dalle scale sulla destra per arrivare nella zona superiore di [NC.aP]. Usare la leva per aprire un passaggio ed accedere in [NC.aT] Ascensore /H, dove è presente il baule che contiene la Lama lunare.

MN1 • [RR.aG] • Rovine di Ronka - Quarto livello

partendo dall'accesso più a nord di [RR.aH] Quinto livello, seguire il percorso obbligato verso sud est ed uscire dalle scale. Tornati così in [RR.aG] Quarto livello, uscire tramite la rampa in alto a destra e poi in [RR.aH] Quinto livello procedere lungo il sentiero per rientrare nella zona più orientale di [RR.aG] Quarto livello. Qui sono presenti due buche da evitare: una volta nella saletta, muoversi in senso orario, in maniera radente alle pareti per raggiungere i bauli. Nel secondo da destra è presente la Lama lunare. Bisogna recuperare questo Oggetto prima di completare la località poiché dopo non sarà più possibile.

A CHI SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Belfagor

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Boomerang -----

LANCIA GEMELLA

-----  
"Lancia speciale che colpisce due volte."

Eseguendo l'attacco fisico di questo Boomerang, il bersaglio verrà colpito due volte, subendo così il doppio dei danni.

| PARAMETRI   |      | PROPRIETÀ       | ABILITÀ        |
|-------------|------|-----------------|----------------|
| Attacco     | 61   | Elemento • --   | Due mani • --  |
| %Precisione | 100% | Status • --     | !Magilama • -- |
| %Critico    | 0%   | Magia • --      | !Tira • si     |
| ~~~~~       |      | Nemici • --     |                |
| Forza       | .    | Presca • 1 mano |                |
| Agilità     | .    | 2ª Fila • --    |                |
| Resistenza  | .    |                 |                |
| Magia       | .    |                 |                |

#### CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Ladro
- Mimo
- Ninja
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 10.800 Guil

<> vendita: 5.400 Guil

•• MONDO 3

Paese fantasma / Armi Nord

#### DOVE SI PUÒ TROVARE

MN2 • [CE.aS] • Castello Exdeath - 9° piano /A

durante la seconda visita alla località, partendo dalla zona con il magma in [CE.aR] 8° piano, inserire nel gruppo un Geomante oppure equipaggiare l'abilità Piè leggero ad un solo personaggio, oppure donare a tutto il gruppo lo Status Levitazione. Raggiungere la scalinata situata alla destra del teschio per entrare in [CE.aS] 9° piano /A. Qui, sempre avendo un Geomante nel gruppo, recarsi presso l'estremità orientale dello spazio con i teschi, facendo attenzione alle buche, per arrivare al baule che contiene la Lancia gemella. Bisogna recuperare questo Oggetto prima di iniziare il Mondo 3 poichè dopo non sarà più possibile.

#### A CHI SI PUÒ RUBARE

10 / 256 • Objet d'Art

#### DA CHI SI PUÒ RICEVERE

raro • Re Behemoth

----- Boomerang -----

SOLE NASCENTE

"Arma da lancio con un'affilata lama seghettata. Colpisce a distanza."

| PARAMETRI   |     | PROPRIETÀ       | ABILITÀ        |
|-------------|-----|-----------------|----------------|
| Attacco     | 71  | Elemento • --   | Due mani • --  |
| %Precisione | 90% | Status • --     | !Magilama • -- |
| %Critico    | 0%  | Magia • --      | !Tira • --     |
| ~~~~~       |     | Nemici • --     |                |
| Forza       | .   | Presca • 1 mano |                |
| Agilità     | .   | 2ª Fila • si    |                |
| Resistenza  | .   |                 |                |
| Magia       | .   |                 |                |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Ladro
- Mimo
- Ninja
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 5.500 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [TI.aG] • Tempio dell'isola - 2S /D  
 partendo da [TI.aD] 2S /A, abbassare solo l'interruttore sinistro ed entrare nel tubo per accedere automaticamente in [TI.aG] 2S /D. Una volta qui, aprire il forziere, eliminare gli Incogniti, oppure le Pantere, per trovare il Sole nascente.

A CHI SI PUÒ RUBARE

10 / 256 • Belfagor

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

=====

CAMPANE [@08CA]

=====

Queste Armi sono tipiche del Geomante, mantengono la stessa potenza offensiva anche se il personaggio si trova in seconda fila e sono anche in grado di potenziare gli attacchi di alcuni Elementi. All'interno del Menù Oggetti, esse sono raffigurate da una campanella:

- Campana di Gaia
- Campana maligna
- Campanellina
- Squilla runica

----- Campana -----

CAMPANA DI GAIA

-----

"Campana carica del potere della terra. Colpisce a distanza."

Equipaggiando questa Campana, le tecniche di Elemento Terra a disposizione del personaggio risulteranno potenziate del 50%. Eseguendo l'attacco fisico della Campana di Gaia, c'è il 25% di possibilità che l'eroe, al posto di colpire, generi un'onda sismica, causando danni magici di Elemento Terra a tutti i nemici.

| PARAMETRI   |     | PROPRIETÀ       | ABILITÀ        |
|-------------|-----|-----------------|----------------|
| Attacco     | 35  | Elemento • --   | Due mani • --  |
| %Precisione | 99% | Status • --     | !Magilama • -- |
| %Critico    | 0%  | Magia • --      | !Tira • --     |
| ~~~~~       |     | Nemici • --     |                |
| Forza       | .   | Presca • 1 mano |                |
| Agilità     | .   | 2ª Fila • si    |                |
| Resistenza  | .   |                 |                |
| Magia       | .   |                 |                |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Geomante
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 4.500 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [CS.aD] • Castello dei sigilli - Sala dei sigilli

dopo aver recuperato almeno una Tavola, recarsi in questa sala e posizionarla sul piccolo altare. Ogni Tavola permette di raccogliere tre delle Dodici Armi della Leggenda, le quali sono disposte come le cifre sul quadrante di un orologio: la Campana di Gaia si trova in corrispondenza delle ore 11. Questo Oggetto non viene considerato nella percentuale di tesori mostrata presso la Grotta sconosciuta.

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Campana ----

CAMPANA MALIGNA

"I demoni odiano il suo suono. Colpisce a distanza."

PARAMETRI

Attacco           24  
%Precisione    100%  
%Critico         0%  
~~~~~  
Forza            .  
Agilità          .  
Resistenza      .  
Magia            .

PROPRIETÀ

Elemento   • --  
Status     • --  
Magia      • --  
Nemici     • --  
Presenza   • 1 mano  
2ª Fila    • si

ABILITÀ

Due mani   • --  
!Magilama  • --  
!Tira       • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Geomante
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 500 Guil

<> vendita: 250 Guil

- MONDO 1  
  Karnak / Armi Sud
- MONDO 3  
  Karnak / Armi Sud

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN1 • [CY.aQ] • Castello Tycoon - Magazzino /A

all'interno della camera, premere l'interruttore situato sulla parete

superiore per rivelare un passaggio segreto. Attraversarlo per trovare il Cancelliere, assieme a tre scrigni: parlare con l'uomo e poi aprire il baule centrale per recuperare la Campana maligna. Bisogna recuperare questo Oggetto prima di iniziare il Mondo 2 poichè dopo non sarà più possibile.

A CHI SI PUÒ RUBARE

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

--

----- Campana -----

CAMPANELLINA

"Misteriosa campana chiamata come una fata. Colpisce a distanza."

PARAMETRI

PROPRIETÀ

ABILITÀ

Attacco 55  
%Precisione 100%  
%Critico 0%

Elemento • --  
Status • --  
Magia • --  
Nemici • --  
Presca • 1 mano  
2^a Fila • si

Due mani • --  
!Magilama • --  
!Tira • --

~~~~~  
Forza .  
Agilità .  
Resistenza .  
Magia .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Geomante
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 750 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

raro • Bitania 1

----- Campana -----

SQUILLA RUNICA

"Campana che usa i PM per infliggere colpi critici. Colpisce a distanza."

Equipaggiando questa Campana, le tecniche di elemento Aria, Fuoco, Gelo, Sacro, Terra, Tuono o Veleno a disposizione del personaggio risulteranno potenziate del 50%. Eseguendo l'attacco fisico della Squilla runica, il personaggio consuma ogni volta 5 PM per compiere un Attacco critico. Una volta esauriti i PM, la Campana causerà danni normali.

PARAMETRI

PROPRIETÀ

ABILITÀ

Attacco 45  
%Precisione 99%  
%Critico 0%

Elemento • --  
Status • --  
Magia • --

Due mani • --  
!Magilama • --  
!Tira • --

```
~~~~~
Forza      .      Nemici      • --
Agilità   .      Presa       • 1 mano
Resistenza .      2ª Fila    • si
Magia     .
```

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Geomante
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 5 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

raro • Baldander

=====

COLTELLI

[@08CL]

=====

Queste Armi sono utilizzabili da tutti i Lavori, ad eccezione del Mago Bianco, del Monaco e dell'Oracolo, ed hanno caratteristiche piuttosto varie tra di loro. All'interno del Menù Oggetti, i Coltelli sono raffigurati da una piccola lama:

- |                       |                      |
|-----------------------|----------------------|
| - Coltello            | - Pugnale d'aria     |
| - Coltello di mithril | - Pugnale d'oricalco |
| - Coltello ladro      | - Pugnale sicario    |
| - Gladio              | - Spadino            |
| - Mangiauomini        | - Trinciapolli       |
| - Pugnale             | - Tritamago          |
| - Pugnale danzante    |                      |

----- Coltelli -----

COLTELLO

-----

"Coltello con lama corta. Utilizzabile con Magilama."

PARAMETRI

```
Attacco      7
%Precisione  100%
%Critico     0%
```

PROPRIETÀ

```
Elemento • --
Status   • --
Magia    • --
Nemici   • --
Preso    • 1 mano
2ª Fila  • --
```

ABILITÀ

```
Due mani • --
!Magilama • si
!Tira     • si
```

```
~~~~~
Forza .
Agilità .
Resistenza .
Magia .
```

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista      • Dragone            • Mimo
- Artigliere      • Geomante           • Necromante
- Ballerino       • Gladiatore          • Ninja
- Bardo            • Invocatore          • Paladino
- Berserker       • Ladro               • Ranger
- Cavaliere       • Mago Blu            • Samurai
- Cronomago       • Mago Nero           • Tuttofare
- Domatore        • Mago Rosso

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 75 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN1 • [MT.aA] • Meteorite di Tycoon - Cratere  
 il Coltello fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Lenna, presso il  
 Meteorite di Tycoon.

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Coltelli -----  
 COLTELLO DI MITHRIL  
 -----

"Coltello fatto di mithril. Utilizzabile con Magilama."

| PARAMETRI   |      | PROPRIETÀ |          | ABILITÀ   |      |
|-------------|------|-----------|----------|-----------|------|
| Attacco     | 23   | Elemento  | • --     | Due mani  | • -- |
| %Precisione | 100% | Status    | • --     | !Magilama | • si |
| %Critico    | 0%   | Magia     | • --     | !Tira     | • si |
| ~~~~~       |      | Nemici    | • --     |           |      |
| Forza       | .    | Presa     | • 1 mano |           |      |
| Agilità     | .    | 2ª Fila   | • --     |           |      |
| Resistenza  | .    |           |          |           |      |
| Magia       | .    |           |          |           |      |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista      • Dragone            • Mimo
- Artigliere      • Geomante           • Necromante
- Ballerino       • Gladiatore          • Ninja
- Bardo            • Invocatore          • Paladino
- Berserker       • Ladro               • Ranger
- Cavaliere       • Mago Blu            • Samurai
- Cronomago       • Mago Nero           • Tuttofare
- Domatore        • Mago Rosso

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 450 Guil

<> vendita: 225 Guil

- MONDO 1  
   Karnak / Armi Nord
- MONDO 3  
   Karnak / Armi Nord



DOVE SI PUÒ TROVARE  
nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE  
246 / 256 • Viverna 1

DA CHI SI PUÒ RICEVERE  
--

----- Coltelli ----  
COLTELLO LADRO

-----  
"Talvolta chi lo usa ruba quando colpisce il nemico. Utilizzabile con Magilama"

Eseguendo l'attacco fisico di questo Coltello, c'è il 33% di possibilità che il personaggio, oltre a causare danni, riesca anche a sottrarre un Oggetto al bersaglio, in maniera simile al comando !Scippo.

| PARAMETRI   |      | PROPRIETÀ           |          | ABILITÀ   |      |
|-------------|------|---------------------|----------|-----------|------|
| Attacco     | 66   | Elemento            | • --     | Due mani  | • -- |
| %Precisione | 100% | Status              | • --     | !Magilama | • -- |
| %Critico    | 0%   | Magia               | • --     | !Tira     | • -- |
| ~~~~~       |      | Nemici              | • --     |           |      |
| Forza       | .    | Preso               | • 1 mano |           |      |
| Agilità     | 1    | 2 <sup>a</sup> Fila | • --     |           |      |
| Resistenza  | .    |                     |          |           |      |
| Magia       | .    |                     |          |           |      |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista
- Artigliere
- Ballerino
- Bardo
- Berserker
- Cavaliere
- Cronomago
- Domatore
- Dragone
- Geomante
- Gladiatore
- Invocatore
- Ladro
- Mago Blu
- Mago Nero
- Mago Rosso
- Mimo
- Necromante
- Ninja
- Paladino
- Ranger
- Samurai
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE  
nessun negozio <> vendita: 3.400 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [PF.aD] • Paese fantasma - Taverna  
partendo da [PF.aB] Piazza principale, recarsi nel retro del Pub, dove è situato un ingresso segreto. Attraversandolo si accederà nella zona ovest di [PF.aD] Taverna dove, esaminando il secondo barile dal basso, si otterrà il Coltello ladro.

A CHI SI PUÒ RUBARE  
--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE  
--

----- Coltelli ----  
GLADIO

-----  
"Lama carica del potere del giudizio divino. Utilizzabile con Magilama."

| PARAMETRI   |      | PROPRIETÀ         | ABILITÀ        |
|-------------|------|-------------------|----------------|
| Attacco     | 118  | Elemento • Sacro  | Due mani • --  |
| %Precisione | 100% | Status • --       | !Magilama • si |
| %Critico    | 0%   | Magia • --        | !Tira • si     |
| ~~~~~       |      |                   |                |
| Forza       | .    | Nemici • --       |                |
| Agilità     | 2    | Presenza • 1 mano |                |
| Resistenza  | .    | 2ª Fila • --      |                |
| Magia       | .    |                   |                |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista
- Artigliere
- Ballerino
- Bardo
- Berserker
- Cavaliere
- Cronomago
- Domatore
- Dragone
- Geomante
- Gladiatore
- Invocatore
- Ladro
- Mago Blu
- Mago Nero
- Mago Rosso
- Mimo
- Necromante
- Ninja
- Paladino
- Ranger
- Samurai
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 5 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [RO.aQ] • Reame oscuro - Tempio sigillato, Arena  
entrando dall'accesso ovest, procedere verso sinistra e poi andare in alto,  
lungo la parete più occidentale. Seguire il percorso obbligato per arrivare  
ad un grande spiazzo. Qui entrare nel passaggio segreto della parete est,  
al termine del quale è situato il forziere del Gladio.

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Coltelli -----

MANGIAUOMINI

-----  
"Coltello più potente contro gli umani."

Equipaggiando questo Coltello, il personaggio causerà il doppio dei danni  
tramite il comando !Salto. Il Mangiauomini può essere utilizzato dagli altri  
Lavori solo tramite l'abilità Usa fiocchi.

| PARAMETRI   |      | PROPRIETÀ         | ABILITÀ        |
|-------------|------|-------------------|----------------|
| Attacco     | 89   | Elemento • --     | Due mani • --  |
| %Precisione | 100% | Status • --       | !Magilama • -- |
| %Critico    | 0%   | Magia • --        | !Tira • --     |
| ~~~~~       |      |                   |                |
| Forza       | 2    | Nemici • Umanoide |                |
| Agilità     | 2    | Presenza • 1 mano |                |
| Resistenza  | 2    | 2ª Fila • --      |                |
| Magia       | 2    |                   |                |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Ballerino
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 1 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [CD.bD] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /G

giunti nelle prigioni, aprire la cella situata più a nord est ed eliminare il boss Catastrofe 1. Dopo averlo fatto, salire le scale situate in alto a destra e poi:

- [CD.bA] Castello oblio /D, salire lungo la gradinata
- [CD.aU] Castello oblio /A, proseguire verso destra
- [CD.bE] Castello oblio /H, salire le scale
- [CD.aU] Castello oblio /A, procedere verso ovest e scendere le scale
- [CD.bF] Castello oblio /I, uscire dal passaggio in basso a destra
- [CD.aU] Castello oblio /A, andare verso est
- [CD.aZ] Castello oblio /C, scendere le scale

Si arriverà così in una cella di [CD.bD] Castello oblio /G, dove è situato il forziere che contiene il Mangiauomini.

A CHI SI PUÒ RUBARE

10 / 256 • Alchymia

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Coltelli ----

PUGNALE

-----  
"Coltello con lama lunga. Utilizzabile con Magilama."  
-----

PARAMETRI

Attacco           14  
%Precisione       100%  
%Critico           0%  
~~~~~  
Forza             .  
Agilità           .  
Resistenza       .  
Magia             .

PROPRIETÀ

Elemento   • --  
Status      • --  
Magia       • --  
Nemici      • --  
Presa       • 1 mano  
2ª Fila     • --

ABILITÀ

Due mani   • --  
!Magilama  • si  
!Tira       • si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista       • Dragone           • Mimo
- Artigliere       • Geomante           • Necromante
- Ballerino         • Gladiatore          • Ninja
- Bardo             • Invocatore          • Paladino
- Berserker         • Ladro               • Ranger
- Cavaliere         • Mago Blu            • Samurai
- Cronomago         • Mago Nero           • Tuttofare
- Domatore          • Mago Rosso

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 300 Guil

<> vendita: 150 Guil

•• MONDO 1

Carwen

Walz

•• MONDO 3

Carwen

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN1 • [NP.aA] • Nave pirata - Ponte

il Pugnale fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Faris, presso la Nave pirata.

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

raro • Scheletro

----- Coltelli -----

PUGNALE DANZANTE

"Pugnale che custodisce l'anima di una ballerina. Utilizzabile con Magilama."

Eseguendo l'attacco fisico di questo Coltello, c'è il 50% di possibilità che il personaggio, al posto di danneggiare il bersaglio, usi una delle tecniche casuali del comando !Danza.

PARAMETRI

Attacco 51  
%Precisione 100%  
%Critico 0%

~~~~~

Forza .  
Agilità 1  
Resistenza .  
Magia 1

PROPRIETÀ

Elemento • --  
Status • --  
Magia • --  
Nemici • --  
Presca • 1 mano  
2ª Fila • --

ABILITÀ

Due mani • --  
!Magilama • si  
!Tira • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista
- Artigliere
- Ballerino
- Bardo
- Berserker
- Cavaliere
- Cronomago
- Domatore
- Dragone
- Geomante
- Gladiatore
- Invocatore
- Ladro
- Mago Blu
- Mago Nero
- Mago Rosso
- Mimo
- Necromante
- Ninja
- Paladino
- Ranger
- Samurai
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 2.900 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN2 • [VM.aB] • Villaggio moguri - Casa orientale

partendo da [VM.aA] Foresta, andare nella parte destra della stanza e

rivolgersi al moguri, il quale poi aprirà l'accesso alla propria casa.  
Entrare così in [VM.aB] Casa orientale, dove sono presenti sei forzieri:  
il Pugnale danzante si trova in quello in alto, lungo la parete di destra.  
Bisogna recuperare questo Oggetto prima di iniziare il Mondo 3 poichè dopo  
non sarà più possibile.

A CHI SI PUÒ RUBARE

10 / 256 • Ballerino d'ombra

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Coltelli -----

PUGNALE D'ARIA

"Coltello che custodisce il potere del vento. Utilizzabile con Magilama."

Equipaggiando questo Coltello, le tecniche di Elemento Aria a disposizione del  
personaggio risulteranno potenziate del 50%.

PARAMETRI

Attacco           56  
%Precisione     100%  
%Critico         0%

~~~~~

Forza           .  
Agilità         .  
Resistenza     .  
Magia           .

PROPRIETÀ

Elemento • Aria  
Status    • --  
Magia     • --  
Nemici    • --  
Preso     • 1 mano  
2^a Fila   • --

ABILITÀ

Due mani • --  
!Magilama • si  
!Tira     • si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Alchimista	• Dragone	• Mimo
• Artigliere	• Geomante	• Necromante
• Ballerino	• Gladiatore	• Ninja
• Bardo	• Invocatore	• Paladino
• Berserker	• Ladro	• Ranger
• Cavaliere	• Mago Blu	• Samurai
• Cronomago	• Mago Nero	• Tuttofare
• Domatore	• Mago Rosso	

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 6.800 Guil

<> vendita: 3.400 Guil

•• MONDO 2  
Muur

•• MONDO 3  
Muur

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [CI.aA] • Cascade Istoria - 1S /A

entrando dall'accesso inferiore, procedere in direzione nord, salire le scale  
ed andare verso ovest. Scendere tramite la grande cascata e risalire dalla  
gradinata alla sua sinistra. Continuare ad andare verso nord est, sino a  
raggiungere la zona dove si trova lo scrigno del Pugnale d'aria.

A CHI SI PUÒ RUBARE  
10 / 256 • Muffa

DA CHI SI PUÒ RICEVERE  
--

----- Coltelli ----

PUGNALE D'ORICALCO

"Coltello fatto di oricalco. Utilizzabile con Magilama."

PARAMETRI		PROPRIETÀ		ABILITÀ	
Attacco	41	Elemento	• --	Due mani	• --
%Precisione	100%	Status	• --	!Magilama	• si
%Critico	0%	Magia	• --	!Tira	• si
~~~~~		Nemici	• --		
Forza	.	Preso	• 1 mano		
Agilità	.	2 ^a Fila	• --		
Resistenza	.				
Magia	.				

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Alchimista	• Dragone	• Mimo
• Artigliere	• Geomante	• Necromante
• Ballerino	• Gladiatore	• Ninja
• Bardo	• Invocatore	• Paladino
• Berserker	• Ladro	• Ranger
• Cavaliere	• Mago Blu	• Samurai
• Cronomago	• Mago Nero	• Tuttofare
• Domatore	• Mago Rosso	

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 3.400 Guil

<> vendita: 1.700 Guil

•• MONDO 2  
Castello di Bal  
Legor  
Quelb / Armi Est

•• MONDO 3  
Castello di Bal  
Legor  
Quelb / Armi Est

DOVE SI PUÒ TROVARE  
nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE  
--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE  
--

----- Coltelli ----

PUGNALE SICARIO

"Pugnale che talvolta uccide con un sol colpo. Utilizzabile con Magilama."

PARAMETRI		PROPRIETÀ		ABILITÀ	
Attacco	81	Elemento	• --	Due mani	• --
%Precisione	100%	Status	• Ade (25%)	!Magilama	• si
%Critico	0%	Magia	• --	!Tira	• si
~~~~~		Nemici	• --		
Forza	.	Preso	• 1 mano		
Agilità	1	2 ^a Fila	• --		
Resistenza	.				
Magia	.				

#### CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Alchimista	• Dragone	• Mimo
• Artigliere	• Geomante	• Necromante
• Ballerino	• Gladiatore	• Ninja
• Bardo	• Invocatore	• Paladino
• Berserker	• Ladro	• Ranger
• Cavaliere	• Mago Blu	• Samurai
• Cronomago	• Mago Nero	• Tuttotfare
• Domatore	• Mago Rosso	

#### DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 10.000 Guil

#### DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [CS.ad] • Castello dei sigilli - Sala dei sigilli  
dopo aver recuperato almeno una Tavola, recarsi in questa sala e posizionarla sul piccolo altare. Ogni Tavola permette di raccogliere tre delle Dodici Armi della Leggenda, le quali sono disposte come le cifre sul quadrante di un orologio: il Pugnale sicario si trova in corrispondenza delle ore 1.  
Questo Oggetto non viene considerato nella percentuale di tesori mostrata presso la Grotta sconosciuta.

#### A CHI SI PUÒ RUBARE

--

#### DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Coltelli ----  
SPADINO

"Coltello che talvolta blocca gli attacchi nemici. Utilizzabile con Magilama."

Equipaggiando questo Coltello, il personaggio ha il 25% di possibilità di evitare completamente un attacco fisico nemico.

PARAMETRI		PROPRIETÀ		ABILITÀ	
Attacco	36	Elemento	• --	Due mani	• --
%Precisione	100%	Status	• --	!Magilama	• si
%Critico	0%	Magia	• --	!Tira	• si
~~~~~		Nemici	• --		
Forza	.	Preso	• 1 mano		
Agilità	.	2 ^a Fila	• --		
Resistenza	.				
Magia	.				

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista
- Artigliere
- Ballerino
- Bardo
- Berserker
- Cavaliere
- Cronomago
- Domatore
- Dragone
- Geomante
- Gladiatore
- Invocatore
- Ladro
- Mago Blu
- Mago Nero
- Mago Rosso
- Mimo
- Necromante
- Ninja
- Paladino
- Ranger
- Samurai
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 1.300 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN1 • [CK.aS] • Castello Karnak - 1S /C

giunti nella camera, aprire lo scrigno. Dopo aver sconfitto il Gigante, il Nakk furioso 1 e lo Stregone, oppure il solo Gigante, si riceverà lo Spadino. Bisogna recuperare questo Oggetto prima che termini il conto alla rovescia poichè dopo non sarà più possibile.

MN2 • [MU.aA] • Muur - Piazza principale

entrati nella località, raggiungere la zona alla sinistra della Taverna ed esaminare la botte superiore per trovare lo Spadino.

A CHI SI PUÒ RUBARE

10 / 256 • Psicoflagello

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Coltelli ---

TRINCIAPOLLI

"Acquista potere se chi la usa fugge dalle battaglie. Utilizzabile con Magilama."

Eseguendo l'attacco fisico di questo Coltello, c'è il 25% di possibilità che il personaggio, al posto di causare danni, scappi dalla battaglia, in maniera simile al comando !Fuga.

Il valore del parametro Attacco del Trinciapolli non è fisso: all'inizio esso è fissato a 1 unità e viene incrementato di 1 unità ogni volta che il gruppo fugge da due battaglie, anche non consecutive, utilizzando una qualsiasi tecnica per scappare (comandi !Fuga e !Fumo, oppure la magia temporale Warp).

Il valore massimo che può raggiungere il parametro Attacco è 127 unità, ottenibile dopo essere scappati da 255 scontri: il gioco considera anche il numero di battaglie da cui si è fuggiti prima di ottenere il Trinciapolli.

PARAMETRI

Attacco var.  
 %Precisione 100%  
 %Critico 0%  
 ~~~~~  
 Forza .  
 Agilità 5  
 Resistenza .

PROPRIETÀ

Elemento • --  
 Status • --  
 Magia • --  
 Nemici • --  
 Presa • 1 mano  
 2ª Fila • --

ABILITÀ

Due mani • --  
 !Magilama • si  
 !Tira • --



Magia .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista
- Artigliere
- Ballerino
- Bardo
- Berserker
- Cavaliere
- Cronomago
- Domatore
- Dragone
- Geomante
- Gladiatore
- Invocatore
- Ladro
- Mago Blu
- Mago Nero
- Mago Rosso
- Mimo
- Necromante
- Ninja
- Paladino
- Ranger
- Samurai
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 1 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [MU.aA] • Muur - Piazza principale

tornando in questa località nel Mondo 3, raggiungere la zona alla sinistra della Taverna ed andare verso il basso, dove ora è possibile accedere in un passaggio segreto, attraverso un piccolo edificio e gli alberi. Al termine del percorso, si arriverà in uno spiazzo, dove sono presenti due casse ed un mago: il Trinciapolli si trova nella cassa di destra. Nel caso in cui si esamini l'altro contenitore e si ottenga così la Lama del coraggio, non sarà più possibile ricevere questo Coltello. Questo Oggetto non viene considerato nella percentuale di tesori mostrata presso la Grotta sconosciuta.

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Coltelli ----

TRITAMAGO

"Coltello che talvolta ammutolisce il nemico. Utilizzabile con Magilama."

PARAMETRI

Attacco 31  
%Precisione 100%  
%Critico 0%  
~~~~~  
Forza .  
Agilità .  
Resistenza .  
Magia 1

PROPRIETÀ

Elemento • --  
Status • Mutismo (33%)  
Magia • --  
Nemici • --  
Presenza • 1 mano  
2^a Fila • --

ABILITÀ

Due mani • --  
!Magilama • si  
!Tira • si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista
- Artigliere
- Ballerino
- Bardo
- Berserker
- Cavaliere
- Cronomago
- Domatore
- Dragone
- Geomante
- Gladiatore
- Invocatore
- Ladro
- Mago Blu
- Mago Nero
- Mago Rosso
- Mimo
- Necromante
- Ninja
- Paladino
- Ranger
- Samurai
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 900 Guil

<> vendita: 450 Guil

•• MONDO 1

Jakol

•• MONDO 3

Jakol

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Stregone

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

=====

FRUSTE

[@08FR]

=====

Queste Armi sono tipiche del Domatore mentre gli altri Lavori potranno usarle solo tramite l'abilità Usa fruste. Le Fruste mantengono la stessa potenza offensiva anche se il personaggio si trova in seconda fila, ed in genere sono in grado di paralizzare il bersaglio. All'interno del Menù Oggetti, esse sono raffigurate da una piccola frusta:

- Baffo di drago
- Faunacida
- Frusta
- Frusta catena
- Frusta scioccante
- Sferza focum

----- Fruste ----

BAFFO DI DRAGO

-----

"Frusta efficace contro i draghi. Colpisce a distanza."

PARAMETRI

Attacco           92  
%Precisione    100%  
%Critico         0%

~~~~~

Forza            .  
Agilità          .  
Resistenza      .  
Magia            .

PROPRIETÀ

Elemento   • --  
Status     • Paralisi (50%)  
Magia      • --  
Nemici     • Drago  
Presenza   • 1 mano  
2<sup>a</sup> Fila   • si

ABILITÀ

Due mani   • --  
!Magilama  • --  
!Tira      • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Domatore
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 2.200 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

10 / 256 • Shinryu

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

raro • Razza

----- Fruste ----

FAUNACIDA

"Frusta efficace contro le bestie magiche. Colpisce a distanza."

PARAMETRI

Attacco 72  
%Precisione 100%  
%Critico 0%

PROPRIETÀ

Elemento • --  
Status • Paralisi (50%)  
Magia • --  
Nemici • Bestia magica  
Preso • 1 mano  
2ª Fila • si

ABILITÀ

Due mani • --  
!Magilama • --  
!Tira • --

~~~~~

Forza .  
Agilità .  
Resistenza .  
Magia .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Domatore
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 7.500 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [TI.aM] • Tempio dell'isola - 2° piano /B  
la Faunacida è contenuta nello scrigno situato in questa piccola camera.

A CHI SI PUÒ RUBARE

10 / 256 • Pugno di ferro  
10 / 256 • Sconosciuto - Organo 1

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Fruste ----

FRUSTA

"Da usare quando si è nei guai. Colpisce a distanza."

PARAMETRI

Attacco 26  
%Precisione 90%  
%Critico 0%

PROPRIETÀ

Elemento • --  
Status • Paralisi (50%)  
Magia • --  
Nemici • --  
Preso • 1 mano

ABILITÀ

Due mani • --  
!Magilama • --  
!Tira • --

~~~~~

Forza .

Agilità . 2<sup>a</sup> Fila • si  
Resistenza .  
Magia .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Domatore
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 1.100 Guil

<> vendita: 550 Guil

- MONDO 1  
Karnak / Armi Sud

- MONDO 3  
Karnak / Armi Sud

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

sempre • Magissa 1

----- Fruste -----

FRUSTA CATENA

-----  
"Frusta di catena in ferro. Colpisce a distanza."  
-----

| PARAMETRI   |     | PROPRIETÀ           |                  | ABILITÀ        |
|-------------|-----|---------------------|------------------|----------------|
| Attacco     | 52  | Elemento            | • --             | Due mani • --  |
| %Precisione | 90% | Status              | • Paralisi (50%) | !Magilama • -- |
| %Critico    | 0%  | Magia               | • --             | !Tira • --     |
| ~~~~~       |     | Nemici              | • --             |                |
| Forza       | .   | Presca              | • 1 mano         |                |
| Agilità     | .   | 2 <sup>a</sup> Fila | • si             |                |
| Resistenza  | .   |                     |                  |                |
| Magia       | .   |                     |                  |                |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Domatore
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 3.300 Guil

<> vendita: 1.650 Guil

- MONDO 2  
Castello di Bal  
Legor  
Quelb / Armi Est

- MONDO 3  
Castello di Bal

Legor  
Quelb / Armi Est

DOVE SI PUÒ TROVARE  
nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE  
--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE  
--

----- Fruste ----  
FRUSTA SCIOCCANTE

"Frusta carica del potere del tuono. Colpisce a distanza."

Eseguendo l'attacco fisico di questa Frusta, c'è il 33% di possibilità che il personaggio, oltre a causare danni, colpisca il bersaglio anche con una piccola scarica elettrica, causando lievi danni magici di Elemento Tuono.

| PARAMETRI   |     | PROPRIETÀ           |          | ABILITÀ   |      |
|-------------|-----|---------------------|----------|-----------|------|
| Attacco     | 42  | Elemento            | • --     | Due mani  | • -- |
| %Precisione | 90% | Status              | • --     | !Magilama | • -- |
| %Critico    | 0%  | Magia               | • --     | !Tira     | • -- |
| ~~~~~       |     | Nemici              | • --     |           |      |
| Forza       | .   | Presa               | • 1 mano |           |      |
| Agilità     | .   | 2 <sup>a</sup> Fila | • si     |           |      |
| Resistenza  | .   |                     |          |           |      |
| Magia       | .   |                     |          |           |      |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE  
• Domatore  
• Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE  
nessun negozio <> vendita: 1.100 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE  
MN1 • [GJ.aB] • Grotta di Jakol - 2S  
per recuperare questo Oggetto è necessario non aver liberato il Lupo Solitario dalla sua cella, presso il Castello Walz. Una entrati nella stanza, procedere lungo il percorso obbligato: giunti al primo bivio, andare a destra mentre al secondo muoversi in direzione sud, per arrivare allo scrigno che contiene la Frusta scioccante. Questo Oggetto non viene considerato nella percentuale di tesori mostrata presso la Grotta sconosciuta.

A CHI SI PUÒ RUBARE  
10 / 256 • Piromante

DA CHI SI PUÒ RICEVERE  
--

----- Fruste ----  
SFERZA FOCUM

"Frusta carica del potere del fuoco. Colpisce a distanza."

Eseguendo l'attacco fisico di questa Frusta, c'è il 33% di possibilità che il personaggio, oltre a causare danni, colpisca il bersaglio anche con una serie di esplosioni, causando notevoli danni magici di Elemento Fuoco.

| PARAMETRI   |     | PROPRIETÀ       | ABILITÀ        |
|-------------|-----|-----------------|----------------|
| Attacco     | 82  | Elemento • --   | Due mani • --  |
| %Precisione | 90% | Status • --     | !Magilama • -- |
| %Critico    | 0%  | Magia • --      | !Tira • --     |
| ~~~~~       |     | Nemici • --     |                |
| Forza       | 2   | Presca • 1 mano |                |
| Agilità     | 2   | 2ª Fila • si    |                |
| Resistenza  | .   |                 |                |
| Magia       | .   |                 |                |

#### CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Domatore
- Tuttofare

#### DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 10.000 Guil

#### DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [CS.ad] • Castello dei sigilli - Sala dei sigilli

dopo aver recuperato almeno una Tavola, recarsi in questa sala e posizionarla sul piccolo altare. Ogni Tavola permette di raccogliere tre delle Dodici Armi della Leggenda, le quali sono disposte come le cifre sul quadrante di un orologio: la Sferza focum si trova in corrispondenza delle ore 7.

Questo Oggetto non viene considerato nella percentuale di tesori mostrata presso la Grotta sconosciuta.

#### A CHI SI PUÒ RUBARE

--

#### DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

=====

KATANE

[@08KT]

=====

Queste Armi sono tipiche dei Samurai mentre gli altri Lavori potranno usarle solo tramite l'abilità Usa katana. Esse hanno la caratteristica di poter causare Attacchi Critici. All'interno del Menù Oggetti, le Katane sono raffigurate da una spada con la lama piatta e la guardia sottile:

- Ashura
- Kikuichimonji
- Kotetsu
- Masamune
- Murakumo
- Murasame
- Mutsunokami
- Osafune
- Sfregio eolico

----- Katane -----

ASHURA

-----

"Katana che porta il nome dell'avatar della guerra. Impugnabile a due mani."

| PARAMETRI   |      | PROPRIETÀ       | ABILITÀ        |
|-------------|------|-----------------|----------------|
| Attacco     | 42   | Elemento • --   | Due mani • si  |
| %Precisione | 100% | Status • --     | !Magilama • -- |
| %Critico    | 12%  | Magia • --      | !Tira • si     |
| ~~~~~       |      | Nemici • --     |                |
| Forza       | .    | Presca • 1 mano |                |
| Agilità     | .    | 2ª Fila • --    |                |
| Resistenza  | .    |                 |                |
| Magia       | .    |                 |                |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Samurai
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 5.800 Guil

<> vendita: 2.900 Guil

•• MONDO 1

Jakol

•• MONDO 2

Castello di Bal

Legor

Quelb / Armi Est

•• MONDO 3

Castello di Bal

Jakol

Legor

Quelb / Armi Est

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN1 • [CY.aQ] • Castello Tycoon - Magazzino /A

all'interno della camera, premere l'interruttore situato sulla parete superiore per rivelare un passaggio segreto. Attraversarlo per trovare il Cancelliere, assieme a tre scrigni: l'Ashura è contenuto nel baule di destra. Bisogna recuperare questo Oggetto prima di iniziare il Mondo 2 poichè dopo non sarà più possibile.

A CHI SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Samurai oscuro

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Katane ----

KIKUICHIMONJI

"Katana con un crisantemo inciso sul suo fodero. Impugnabile a due mani."

| PARAMETRI   |      | PROPRIETÀ     | ABILITÀ        |
|-------------|------|---------------|----------------|
| Attacco     | 87   | Elemento • -- | Due mani • si  |
| %Precisione | 100% | Status • --   | !Magilama • -- |
| %Critico    | 12%  | Magia • --    | !Tira • si     |
| ~~~~~       |      | Nemici • --   |                |

Forza . Presa • 1 mano  
Agilità . 2ª Fila • --  
Resistenza .  
Magia .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Samurai
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 14.800 Guil

<> vendita: 7.400 Guil

•• MONDO 3

Paese fantasma / Armi Sud  
Regno dei nani

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

10 / 256 • Ninja

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Katane -----

KOTETSU

-----  
"Katana corta molto semplice da usare. Impugnabile a due mani."  
-----

PARAMETRI

Attacco 58  
%Precisione 100%  
%Critico 12%  
~~~~~  
Forza .  
Agilità .  
Resistenza .  
Magia .

PROPRIETÀ

Elemento • --  
Status • --  
Magia • --  
Nemici • --  
Preso • 1 mano  
2ª Fila • --

ABILITÀ

Due mani • si  
!Magilama • --  
!Tira • si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Samurai
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 5.900 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN2 • [CE.a0] • Castello Exdeath - 6° piano /A

durante la seconda visita alla località, entrando dall'accesso inferiore, posizionarsi sul teschio per attivare il ponte oscillante. Premendo il pulsante A, fermare il ponte quando si trova nel secondo spazio da destra, in modo tale da raggiungere lo scrigno che contiene il Kotetsu.

Bisogna recuperare questo Oggetto prima di iniziare il Mondo 3 poichè dopo



non sarà più possibile.

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

raro • Samurai oscuro

----- Katane ----

MASAMUNE

"Katana che colpisce sempre per prima. Impugnabile a due mani."

Il personaggio che equipaggia questa Katana sarà sempre il primo, tra mostri ed eroi, a poter compiere un'azione durante ogni battaglia.

PARAMETRI

Attacco           107  
%Precisione      100%  
%Critico           15%

~~~~~

Forza             .  
Agilità           .  
Resistenza       .  
Magia             .

PROPRIETÀ

Elemento   • --  
Status     • --  
Magia      • Fretta  
Nemici     • --  
Presenza   • 1 mano  
2<sup>a</sup> Fila    • --

ABILITÀ

Due mani   • si  
!Magilama  • --  
!Tira       • si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Samurai
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 5 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [CS.ad] • Castello dei sigilli - Sala dei sigilli

dopo aver recuperato almeno una Tavola, recarsi in questa sala e posizionarla sul piccolo altare. Ogni Tavola permette di raccogliere tre delle Dodici Armi della Leggenda, le quali sono disposte come le cifre sul quadrante di un orologio: la Masamune si trova in corrispondenza delle ore 5. Questo Oggetto non viene considerato nella percentuale di tesori mostrata presso la Grotta sconosciuta.

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Katane ----

MURAKUMO

"Katana leggendaria. Impugnabile a due mani."

PARAMETRI

Attacco           117  
%Precisione      100%  
%Critico           20%

PROPRIETÀ

Elemento   • --  
Status     • --  
Magia      • --

ABILITÀ

Due mani   • si  
!Magilama  • --  
!Tira       • si

```
~~~~~
Forza      .      Nemici      • --
Agilità   .      Presa       • 1 mano
Resistenza .      2ª Fila    • --
Magia     .
```

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Samurai
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 5 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

10 / 256 • Neo Exdeath - Minotauro  
10 / 256 • Yojimbo

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Katane -----

MURASAME

"Katana con un alto tasso di colpi critici. Impugnabile a due mani."

| PARAMETRI        | PROPRIETÀ       | ABILITÀ        |
|------------------|-----------------|----------------|
| Attacco 97       | Elemento • --   | Due mani • si  |
| %Precisione 100% | Status • --     | !Magilama • -- |
| %Critico 25%     | Magia • --      | !Tira • si     |
| ~~~~~            | Nemici • --     |                |
| Forza .          | Presca • 1 mano |                |
| Agilità .        | 2ª Fila • --    |                |
| Resistenza .     |                 |                |
| Magia .          |                 |                |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Samurai
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 5 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

10 / 256 • Rukh

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

raro • Bitania 2

----- Katane -----

MUTSUNOKAMI

-----  
"Spada fantasma avvolta nel mistero. Impugnabile a due mani."

| PARAMETRI   |      | PROPRIETÀ |          | ABILITÀ   |      |
|-------------|------|-----------|----------|-----------|------|
| Attacco     | 142  | Elemento  | • --     | Due mani  | • si |
| %Precisione | 100% | Status    | • --     | !Magilama | • -- |
| %Critico    | 30%  | Magia     | • --     | !Tira     | • si |
| ~~~~~       |      | Nemici    | • --     |           |      |
| Forza       | .    | Presa     | • 1 mano |           |      |
| Agilità     | .    | 2ª Fila   | • --     |           |      |
| Resistenza  | .    |           |          |           |      |
| Magia       | .    |           |          |           |      |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Samurai
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 5 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [RO.bM] • Reame oscuro - Corte dell'oblio, Cannello d'ombra  
entrando dall'accesso superiore, procedere verso il basso e, giunti al bivio,  
andare a destra per raggiungere il baule del Mutsunokami.

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Katane -----

OSAFUNE

-----  
"Katana forgiata da un mastro armaiolo. Impugnabile a due mani."

| PARAMETRI   |      | PROPRIETÀ |          | ABILITÀ   |      |
|-------------|------|-----------|----------|-----------|------|
| Attacco     | 51   | Elemento  | • --     | Due mani  | • si |
| %Precisione | 100% | Status    | • --     | !Magilama | • -- |
| %Critico    | 12%  | Magia     | • --     | !Tira     | • si |
| ~~~~~       |      | Nemici    | • --     |           |      |
| Forza       | .    | Presa     | • 1 mano |           |      |
| Agilità     | .    | 2ª Fila   | • --     |           |      |
| Resistenza  | .    |           |          |           |      |
| Magia       | .    |           |          |           |      |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Samurai
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 8.800 Guil

<> vendita: 4.400 Guil

•• MONDO 2  
Castello Surgate

•• MONDO 3  
Castello Surgate

DOVE SI PUÒ TROVARE  
nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE  
--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE  
--

----- Katane -----  
SFREGIO EOLICO  
-----

"Katana conosciuta anche come 'Kamaitachi'. Impugnabile a due mani."

Equipaggiando questa Katana, le tecniche di Elemento Aria a disposizione del personaggio risulteranno potenziate del 50%. Eseguendo l'attacco fisico dello Sfregio eolico, c'è il 12% di possibilità che l'eroe, al posto di colpire, generi un grande tornado di lame bianche, causando danni fisici di Elemento Aria a tutti i nemici.

| PARAMETRI   |      | PROPRIETÀ           |          | ABILITÀ   |      |
|-------------|------|---------------------|----------|-----------|------|
| Attacco     | 44   | Elemento            | • --     | Due mani  | • si |
| %Precisione | 100% | Status              | • --     | !Magilama | • -- |
| %Critico    | 12%  | Magia               | • --     | !Tira     | • si |
| ~~~~~       |      | Nemici              | • --     |           |      |
| Forza       | .    | Presca              | • 1 mano |           |      |
| Agilità     | .    | 2 <sup>a</sup> Fila | • --     |           |      |
| Resistenza  | .    |                     |          |           |      |
| Magia       | .    |                     |          |           |      |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE  
• Samurai  
• Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE  
nessun negozio <> vendita: 50 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE  
MN2 • [VD.aL] • Valle dei draghi - Grotta /H  
entrando dall'accesso superiore, scendere lungo la scalinata di sinistra e poi attraversare il passaggio segreto per trovare due scrigni: lo Sfregio eolico è situato in quello di destra.

A CHI SI PUÒ RUBARE  
--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE  
--

=====

=====

Queste Armi sono utilizzabili dal Dragone e dal Gladiatore mentre gli altri Lavori potranno equipaggiarle solo tramite l'abilità Usa lance. Le Lance hanno la caratteristica di causare il doppio dei danni tramite il comando !Salto. All'interno del Menù Oggetti, esse sono raffigurate da una piccola lancia:

- |                     |                  |
|---------------------|------------------|
| - Giavelotto        | - Lancia pesante |
| - Lancia            | - Lancia sacra   |
| - Lancia di mithril | - Longinus       |
| - Lancia di vento   | - Partigiana     |
| - Lancia dragone    | - Tridente       |

----- Lance -----

-----

GIAVELLOTTO

-----

"Lancia corta di facile uso. Raddoppia la potenza degli attacchi in Salto."

Equipaggiando questa Lancia, il personaggio causerà il doppio dei danni tramite il comando !Salto.

| PARAMETRI   |      | PROPRIETÀ           |          | ABILITÀ        |
|-------------|------|---------------------|----------|----------------|
| Attacco     | 55   | Elemento            | • --     | Due mani • --  |
| %Precisione | 100% | Status              | • --     | !Magilama • -- |
| %Critico    | 0%   | Magia               | • --     | !Tira • si     |
| ~~~~~       |      | Nemici              | • --     |                |
| Forza       | 1    | Presenza            | • 1 mano |                |
| Agilità     | .    | 2 <sup>a</sup> Fila | • --     |                |
| Resistenza  | .    |                     |          |                |
| Magia       | .    |                     |          |                |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Dragone
- Gladiatore
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 50 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

10 / 256 • Orso desertico

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Lance -----

-----

LANCIA

-----

"Lancia comune. Raddoppia la potenza degli attacchi in Salto."

Equipaggiando questa Lancia, il personaggio causerà il doppio dei danni tramite il comando !Salto.

| PARAMETRI   |      | PROPRIETÀ           |          | ABILITÀ   |      |
|-------------|------|---------------------|----------|-----------|------|
| Attacco     | 25   | Elemento            | • --     | Due mani  | • -- |
| %Precisione | 100% | Status              | • --     | !Magilama | • -- |
| %Critico    | 0%   | Magia               | • --     | !Tira     | • si |
| ~~~~~       |      |                     |          |           |      |
| Forza       | .    | Nemici              | • --     |           |      |
| Agilità     | 1    | Preso               | • 1 mano |           |      |
| Resistenza  | .    | 2 <sup>a</sup> Fila | • --     |           |      |
| Magia       | .    |                     |          |           |      |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Dragone
- Gladiatore
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 50 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

10 / 256 • Orso grigio

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Lance -----  
 LANCIA DI MITHRIL

"Lancia fatta di mithril. Raddoppia la potenza degli attacchi in Salto."

Equipaggiando questa Lancia, il personaggio causerà il doppio dei danni tramite il comando !Salto.

| PARAMETRI   |      | PROPRIETÀ           |          | ABILITÀ   |      |
|-------------|------|---------------------|----------|-----------|------|
| Attacco     | 30   | Elemento            | • --     | Due mani  | • -- |
| %Precisione | 100% | Status              | • --     | !Magilama | • -- |
| %Critico    | 0%   | Magia               | • --     | !Tira     | • si |
| ~~~~~       |      |                     |          |           |      |
| Forza       | .    | Nemici              | • --     |           |      |
| Agilità     | .    | Preso               | • 1 mano |           |      |
| Resistenza  | .    | 2 <sup>a</sup> Fila | • --     |           |      |
| Magia       | .    |                     |          |           |      |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Dragone
- Gladiatore
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 790 Guil

<> vendita: 395 Guil

Karnak / Armi Sud

•• MONDO 3

Karnak / Armi Sud

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Lance ----

LANCIA DI VENTO

"Lancia che custodisce il potere del vento. Raddoppia la potenza degli attacchi in Salto."

Equipaggiando questa Lancia, il personaggio causerà il doppio dei danni tramite il comando !Salto.

PARAMETRI

Attacco           44  
%Precisione   100%  
%Critico         0%

~~~~~

Forza .
Agilità .
Resistenza .
Magia .

PROPRIETÀ

Elemento • Aria
Status • --
Magia • --
Nemici • --
Preso • 1 mano
2<sup>a</sup> Fila • --

ABILITÀ

Due mani • --
!Magilama • --
!Tira • si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Dragone
- Gladiatore
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 5.400 Guil

<> vendita: 2.700 Guil

•• MONDO 2

Castello di Bal

Legor

Quelb / Armi Est

•• MONDO 3

Castello di Bal

Legor

Quelb / Armi Est

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

----- Lance -----

LANCIA DRAGONE

"Lancia efficace contro i draghi. Raddoppia la potenza degli attacchi in Salto"

Equipaggiando questa Lancia, il personaggio causerà il doppio dei danni tramite il comando !Salto.

| PARAMETRI | PROPRIETÀ | ABILITÀ |
|------------------|--------------------------|----------------|
| Attacco 119 | Elemento • -- | Due mani • -- |
| %Precisione 100% | Status • -- | !Magilama • -- |
| %Critico 0% | Magia • -- | !Tira • si |
| ~~~~~ | Nemici • Drago | |
| Forza . | Presca • 1 mano | |
| Agilità . | 2 <sup>a</sup> Fila • -- | |
| Resistenza . | | |
| Magia . | | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Dragone
- Gladiatore
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 15.000 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

10 / 256 • Aevis jura
 10 / 256 • Drago di cristallo
 10 / 256 • Neo Exdeath - Leone

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Lance -----

LANCIA PESANTE

"Lancia con una punta molto grossa. Raddoppia la potenza degli attacchi in Salto."

Equipaggiando questa Lancia, il personaggio causerà il doppio dei danni tramite il comando !Salto.

| PARAMETRI | PROPRIETÀ | ABILITÀ |
|------------------|--------------------------|----------------|
| Attacco 54 | Elemento • -- | Due mani • -- |
| %Precisione 100% | Status • -- | !Magilama • -- |
| %Critico 0% | Magia • -- | !Tira • si |
| ~~~~~ | Nemici • -- | |
| Forza . | Presca • 1 mano | |
| Agilità . | 2 <sup>a</sup> Fila • -- | |

Resistenza .
Magia .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Dragone
- Gladiatore
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 8.100 Guil

<> vendita: 4.050 Guil

•• MONDO 2
Castello Surgate

•• MONDO 3
Castello Surgate

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Lance -----

LANCIA SACRA

"Lancia che custodisce una forza sacra. Raddoppia la potenza degli attacchi in Salto."

Equipaggiando questa Lancia, il personaggio causerà il doppio dei danni tramite il comando !Salto.

PARAMETRI

Attacco 109
%Precisione 100%
%Critico 0%
~~~~~  
Forza .  
Agilità .  
Resistenza .  
Magia .

PROPRIETÀ

Elemento • Sacro  
Status • --  
Magia • --  
Nemici • --  
Presa • 1 mano  
2<sup>a</sup> Fila • --

ABILITÀ

Due mani • --  
!Magilama • --  
!Tira • si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Dragone
- Gladiatore
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 5 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [CS.aD] • Castello dei sigilli - Sala dei sigilli

dopo aver recuperato almeno una Tavola, recarsi in questa sala e posizionarla sul piccolo altare. Ogni Tavola permette di raccogliere tre delle Dodici Armi della Leggenda, le quali sono disposte come le cifre sul quadrante di un orologio: la Lancia sacra si trova in corrispondenza delle ore 3.

Questo Oggetto non viene considerato nella percentuale di tesori mostrata presso la Grotta sconosciuta.

A CHI SI PUÒ RUBARE

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

--

----- Lance ---  
LONGINUS

"Lancia leggendaria che giudicherà il mondo. Raddoppia la potenza degli attacchi in Salto."

Equipaggiando questa Lancia, il personaggio causerà il doppio dei danni tramite il comando !Salto.

| PARAMETRI        | PROPRIETÀ                | ABILITÀ        |
|------------------|--------------------------|----------------|
| Attacco 132      | Elemento • --            | Due mani • --  |
| %Precisione 100% | Status • --              | !Magilama • -- |
| %Critico 0%      | Magia • --               | !Tira • si     |
| ~~~~~            | Nemici • --              |                |
| Forza 2          | Presca • 1 mano          |                |
| Agilità .        | 2 <sup>a</sup> Fila • -- |                |
| Resistenza .     |                          |                |
| Magia .          |                          |                |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Dragone
- Gladiatore
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 5 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [RO.bB] • Reame oscuro - Cascate abissali, Sala della quiete /A  
una volta entrati in questa sala, andare nella zona superiore ed aprire il baule per trovare il Longinus.

A CHI SI PUÒ RUBARE

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

--

----- Lance ---  
PARTIGIANA

"Lancia splendida e letale. Raddoppia la potenza degli attacchi in Salto."

Equipaggiando questa Lancia, il personaggio causerà il doppio dei danni tramite

il comando !Salto.

| PARAMETRI   |      | PROPRIETÀ                | ABILITÀ        |
|-------------|------|--------------------------|----------------|
| Attacco     | 62   | Elemento • --            | Due mani • --  |
| %Precisione | 100% | Status • --              | !Magilama • -- |
| %Critico    | 0%   | Magia • --               | !Tira • si     |
| ~~~~~       |      | Nemici • --              |                |
| Forza       | .    | Preso • 1 mano           |                |
| Agilità     | .    | 2 <sup>a</sup> Fila • -- |                |
| Resistenza  | .    |                          |                |
| Magia       | .    |                          |                |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Dragone
- Gladiatore
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 10.200 Guil

<> vendita: 5.100 Guil

•• MONDO 3

Paese fantasma / Armi Sud

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN2 • [CE.av] • Castello Exdeath - 11° piano /A

durante la seconda visita alla località, entrare in questa camera per trovare due forzieri: la Partigiana è contenuta in quello di destra.

Bisogna recuperare questo Oggetto prima di iniziare il Mondo 3 poichè dopo non sarà più possibile.

A CHI SI PUÒ RUBARE

10 / 256 • Gigante verde 1

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Lance ----

TRIDENTE

-----  
"Lancia a tre punte incantata col tuono. Raddoppia la potenza degli attacchi in Salto."  
-----

Equipaggiando questa Lancia, il personaggio causerà il doppio dei danni tramite il comando !Salto.

| PARAMETRI   |      | PROPRIETÀ                | ABILITÀ        |
|-------------|------|--------------------------|----------------|
| Attacco     | 38   | Elemento • Tuono         | Due mani • --  |
| %Precisione | 100% | Status • --              | !Magilama • -- |
| %Critico    | 0%   | Magia • --               | !Tira • si     |
| ~~~~~       |      | Nemici • --              |                |
| Forza       | .    | Preso • 1 mano           |                |
| Agilità     | .    | 2 <sup>a</sup> Fila • -- |                |
| Resistenza  | .    |                          |                |
| Magia       | .    |                          |                |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Dragone
- Gladiatore
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 2.700 Guil

<> vendita: 1.350 Guil

- MONDO 1  
Jakol

- MONDO 3  
Jakol

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

- 246 / 256 • Aegis drago
- 10 / 256 • Chimera dhorme 1
- 10 / 256 • Corbett
- 10 / 256 • Gilgamesh Umano 2

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

=====

MARTELLI [@08MR]

=====

Queste Armi sono tipiche del Berserker e possono causare danni fisici che oscillano tra il 50% ed il 150% della propria potenza offensiva. All'interno del Menù Oggetti, esse sono raffigurate da un piccolo martello:

- Maglio di Gaia
- Maglio di mithril
- Maglio di Thor
- Maglio guerriero

----- Martelli ----

MAGLIO DI GAIA

-----

"Martello che talvolta causa dei terremoti. Impugnabile a due mani."

Equipaggiando questo Martello, le tecniche di Elemento Terra a disposizione del personaggio risulteranno potenziate del 50%. Eseguendo l'attacco fisico del Maglio di Gaia, c'è il 25% di possibilità che l'eroe, al posto di colpire, generi un'onda sismica, causando danni magici di Elemento Terra a tutti i nemici.

| PARAMETRI   |     | PROPRIETÀ |          | ABILITÀ        |
|-------------|-----|-----------|----------|----------------|
| Attacco     | 58  | Elemento  | • --     | Due mani • si  |
| %Precisione | 80% | Status    | • --     | !Magilama • -- |
| %Critico    | 0%  | Magia     | • --     | !Tira • si     |
| ~~~~~       |     | Nemici    | • --     |                |
| Forza       | .   | Presca    | • 1 mano |                |

Agilità . 2<sup>a</sup> Fila • si  
Resistenza .  
Magia .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Berserker
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 12.800 Guil

<> vendita: 6.400 Guil

- MONDO 3  
Paese fantasma / Armi Sud  
Regno dei nani

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [PU.aP] • Piramide di Muur - 6° piano /A  
accedendo dall'ingresso di sud est, entrare nella porta di sinistra ed  
oltrepassare il corridoio, sino ad arrivare all'ingresso di un lungo sentiero  
nascosto. Andare in direzione ovest per raggiungere un baule: dopo aver  
eliminato I dannati, si riceverà il Maglio di Gaia.

A CHI SI PUÒ RUBARE

10 / 256 • Titano

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Martelli -----

MAGLIO DI MITHRIL

"Martello fatto di mithril. Impugnabile a due mani."

| PARAMETRI   |     | PROPRIETÀ                | ABILITÀ        |
|-------------|-----|--------------------------|----------------|
| Attacco     | 28  | Elemento • --            | Due mani • si  |
| %Precisione | 80% | Status • --              | !Magilama • -- |
| %Critico    | 0%  | Magia • --               | !Tira • --     |
| ~~~~~       |     | Nemici • --              |                |
| Forza       | .   | Presca • 1 mano          |                |
| Agilità     | .   | 2 <sup>a</sup> Fila • -- |                |
| Resistenza  | .   |                          |                |
| Magia       | .   |                          |                |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Berserker
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 1.050 Guil

<> vendita: 525 Guil

- MONDO 1  
Karnak / Armi Nord
- MONDO 3  
Karnak / Armi Nord

DOVE SI PUÒ TROVARE  
nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE  
246 / 256 • Drippy

DA CHI SI PUÒ RICEVERE  
--

----- Martelli -----  
MAGLIO DI THOR

"Maglio che porta il nome di un dio. Colpisce a distanza. Impugnabile a due mani."

| PARAMETRI   |     | PROPRIETÀ           |          | ABILITÀ        |
|-------------|-----|---------------------|----------|----------------|
| Attacco     | 81  | Elemento            | • --     | Due mani • si  |
| %Precisione | 80% | Status              | • --     | !Magilama • -- |
| %Critico    | 0%  | Magia               | • --     | !Tira • --     |
| ~~~~~       |     | Nemici              | • --     |                |
| Forza       | .   | Presca              | • 1 mano |                |
| Agilità     | .   | 2 <sup>a</sup> Fila | • si     |                |
| Resistenza  | .   |                     |          |                |
| Magia       | .   |                     |          |                |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE  
• Berserker  
• Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE  
nessun negozio <> vendita: 5 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE  
MN3 • [CD.bB] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /E  
partendo da [CD.aV] Castello oblio /B, uscire dalla porta inferiore lungo il corridoio occidentale per tornare in [CD.aU] Castello oblio /A. Da qui recarsi nella torre a sud ovest e, una volta in [CD.bD] Castello oblio /E, aprire lo scrigno per trovare il Maglio di Thor.

A CHI SI PUÒ RUBARE  
10 / 256 • Artiglio letale

DA CHI SI PUÒ RICEVERE  
--

----- Martelli -----  
MAGLIO GUERRIERO

"Martello da combattimento. Impugnabile a due mani."

| PARAMETRI   |     | PROPRIETÀ |      | ABILITÀ        |
|-------------|-----|-----------|------|----------------|
| Attacco     | 38  | Elemento  | • -- | Due mani • si  |
| %Precisione | 80% | Status    | • -- | !Magilama • -- |
| %Critico    | 0%  | Magia     | • -- | !Tira • si     |
| ~~~~~       |     | Nemici    | • -- |                |

Forza . Presa • 1 mano  
Agilità . 2ª Fila • --  
Resistenza .  
Magia .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Berserker
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 6.400 Guil

<> vendita: 3.200 Guil

•• MONDO 2

Castello di Bal

Legor

Quelb / Armi Est

•• MONDO 3

Castello di Bal

Legor

Quelb / Armi Est

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Cavaliere reflex

10 / 256 • Biosoldato 1

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

=====

SPADE

[@08SP]

=====

Queste Armi sono utilizzate da diversi Lavori mentre i rimanenti potranno equipaggiarle solo tramite l'abilità Usa spade. Esse tuttavia non possiedono alcuna caratteristica particolare. All'interno del Menù Oggetti, queste Armi sono raffigurate da una spada con la lama piatta e la guardia verticale:

- Bastarda
- Excalipur
- Lama onirica
- Lama runica
- Spada antica
- Spada di corallo
- Spada di mithril
- Spada lunga
- Spadone
- Stocco runico
- Ultima

----- Spade -----

BASTARDA

-----

"Spada con una lama piuttosto lunga. Impugnabile a due mani. Utilizzabile con Magilama."

PARAMETRI

Attacco 57

PROPRIETÀ

Elemento • --

ABILITÀ

Due mani • si

|             |      |         |          |           |      |
|-------------|------|---------|----------|-----------|------|
| %Precisione | 100% | Status  | • --     | !Magilama | • si |
| %Critico    | 0%   | Magia   | • --     | !Tira     | • si |
| ~~~~~       |      |         |          |           |      |
| Forza       | .    | Nemici  | • --     |           |      |
| Agilità     | .    | Presca  | • 1 mano |           |      |
| Resistenza  | .    | 2ª Fila | • --     |           |      |
| Magia       | .    |         |          |           |      |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Artigliere
- Cavaliere
- Gladiatore
- Mago Blu
- Mago Rosso
- Paladino
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 8.400 Guil

<> vendita: 4.200 Guil

- MONDO 2
- Castello Surgate

- MONDO 3
- Castello Surgate

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN2 • [CB.aA] • Castello di Bal - Cortile

entrare nel pozzo situato a sud ovest e raggiungere la parte inferiore di esso per venire trasportati automaticamente nel fossato esterno.

Percorrerlo tutto in senso antiorario e, arrivati presso l'altra estremità, esaminare le mura del castello per trovare la spada Bastarda. Questo Oggetto non viene considerato nella percentuale di tesori mostrata presso la Grotta sconosciuta.

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Spade ----  
 EXCALIPUR

"Leggendaria spada sacra? Impugnabile a due mani."

Indipendentemente dai parametri del personaggio e dalla situazione, l'attacco fisico di questa Spada causa sempre 1 PV di danno.

|             |      |           |          |           |      |
|-------------|------|-----------|----------|-----------|------|
| PARAMETRI   |      | PROPRIETÀ |          | ABILITÀ   |      |
| Attacco     | 100  | Elemento  | • --     | Due mani  | • si |
| %Precisione | 128% | Status    | • --     | !Magilama | • -- |
| %Critico    | 0%   | Magia     | • --     | !Tira     | • si |
| ~~~~~       |      |           |          |           |      |
| Forza       | .    | Nemici    | • --     |           |      |
| Agilità     | .    | Presca    | • 1 mano |           |      |
| Resistenza  | .    | 2ª Fila   | • --     |           |      |
| Magia       | .    |           |          |           |      |



CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Artigliere
- Mago Rosso
- Cavaliere
- Paladino
- Gladiatore
- Tuttofare
- Mago Blu

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 1 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN2 • [CE.aU] • Castello Exdeath - 10° piano

una volta in questa camera, aprire lo scrigno situato al centro, il quale però sarà vuoto. Uscendo dalle scale a nord, giungerà Gilgamesh nella sala e, dopo averlo sconfitto, si riceverà l'Excalipur. Bisogna recuperare questo Oggetto prima di iniziare il Mondo 3 poichè dopo non sarà più possibile.

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

sempre • Gilgamesh Furioso 1

----- Spade -----

LAMA ONIRICA

"Spada che talvolta addormenta i nemici. Impugnabile a due mani.  
Utilizzabile con Magilama."

PARAMETRI

Attacco 49  
%Precisione 100%  
%Critico 0%  
~~~~~  
Forza .
Agilità .
Resistenza .
Magia .

PROPRIETÀ

Elemento • --
Status • Sonno (50%)
Magia • --
Nemici • --
Presa • 1 mano
2ª Fila • --

ABILITÀ

Due mani • si
!Magilama • si
!Tira • si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Artigliere
- Mago Rosso
- Cavaliere
- Paladino
- Gladiatore
- Tuttofare
- Mago Blu

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 5.600 Guil

<> vendita: 2.800 Guil

•• MONDO 2

Castello di Bal

Legor

Quelb / Armi Est

•• MONDO 3

Castello di Bal

Legor

Quelb / Armi Est

DOVE SI PUÒ TROVARE
nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE
--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE
--

----- Spade -----
LAMA RUNICA

"Spada che usa i PM per infliggere colpi critici. Impugnabile a due mani."

Eseguendo l'attacco fisico di questa Spada, il personaggio consuma ogni volta 8 PM per compiere un Attacco critico. Una volta esauriti i PM, la Lama runica causerà danni normali.

| PARAMETRI | | PROPRIETÀ | ABILITÀ |
|-------------|-----|--------------------------|----------------|
| Attacco | 50 | Elemento • -- | Due mani • si |
| %Precisione | 99% | Status • -- | !Magilama • -- |
| %Critico | 0% | Magia • -- | !Tira • -- |
| ~~~~~ | | Nemici • -- | |
| Forza | . | Presca • 1 mano | |
| Agilità | . | 2 <sup>a</sup> Fila • -- | |
| Resistenza | . | | |
| Magia | . | | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Artigliere
- Cavaliere
- Gladiatore
- Mago Blu
- Mago Rosso
- Paladino
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE
nessun negozio <> vendita: 9.500 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE
MN3 • [CI.aC] • Cascate Istoria - 2S
partendo da [CI.aB] 1S /B, uscire dal passaggio orientale per accedere così in [CI.aC] 2S. Al suo interno, andare verso il basso ed attraversare il passaggio segreto ad est per trovare il baule della Lama runica.

A CHI SI PUÒ RUBARE
10 / 256 • Razza

DA CHI SI PUÒ RICEVERE
--

----- Spade -----
SPADA ANTICA

"Spada che talvolta fa invecchiare i nemici. Impugnabile a due mani.
Utilizzabile con Magilama."

| PARAMETRI | | PROPRIETÀ | | ABILITÀ | |
|-------------|------|-----------|-------------------|-----------|------|
| Attacco | 43 | Elemento | • -- | Due mani | • si |
| %Precisione | 100% | Status | • Vecchiaia (33%) | !Magilama | • si |
| %Critico | 0% | Magia | • -- | !Tira | • si |
| ~~~~~ | | | | | |
| Forza | . | Nemici | • -- | | |
| Agilità | . | Presca | • 1 mano | | |
| Resistenza | . | 2ª Fila | • -- | | |
| Magia | . | | | | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Artigliere
- Cavaliere
- Gladiatore
- Mago Blu
- Mago Rosso
- Paladino
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 2.100 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN1 • [RR.aG] • Rovine di Ronka - Quarto livello
partendo dall'accesso più a nord di [RR.aH] Quinto livello, seguire il percorso obbligato verso sud est ed uscire dalle scale. Tornati così in [RR.aG] Quarto livello, uscire tramite la rampa in alto a destra e poi in [RR.aH] Quinto livello procedere lungo il sentiero per rientrare nella zona più orientale di [RR.aG] Quarto livello. Qui sono presenti due buche da evitare: una volta nella saletta, muoversi in senso orario, in maniera radente alle pareti per raggiungere i bauli. In quello centrale è contenuta la Spada antica. Bisogna recuperare questo Oggetto prima di completare la località poichè dopo non sarà più possibile.

A CHI SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Ira sotterranea

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Spade -----

SPADA DI CORALLO

"Spada che custodisce il potere del tuono. Impugnabile a due mani.
Utilizzabile con Magilama."

| PARAMETRI | | PROPRIETÀ | | ABILITÀ | |
|-------------|------|-----------|----------|-----------|------|
| Attacco | 37 | Elemento | • Tuono | Due mani | • si |
| %Precisione | 100% | Status | • -- | !Magilama | • si |
| %Critico | 0% | Magia | • -- | !Tira | • si |
| ~~~~~ | | | | | |
| Forza | . | Nemici | • -- | | |
| Agilità | . | Presca | • 1 mano | | |
| Resistenza | . | 2ª Fila | • -- | | |
| Magia | . | | | | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Artigliere
- Cavaliere
- Mago Rosso
- Paladino

- Gladiatore
- Tuttofare
- Mago Blu

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 2.800 Guil

<> vendita: 1.400 Guil

- MONDO 1

Jakol

- MONDO 3

Jakol

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Artiglio di terra

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Spade -----

SPADA DI MITHRIL

"Spada fatta di mithril. Impugnabile a due mani. Utilizzabile con Magilama."

PARAMETRI

Attacco 31
 %Precisione 100%
 %Critico 0%

~~~~~

Forza            .  
 Agilità         .  
 Resistenza     .  
 Magia           .

PROPRIETÀ

Elemento   • --  
 Status     • --  
 Magia      • --  
 Nemici     • --  
 Presa      • 1 mano  
 2<sup>a</sup> Fila   • --

ABILITÀ

Due mani   • si  
 !Magilama • si  
 !Tira      • si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Artigliere
- Mago Rosso
- Cavaliere
- Paladino
- Gladiatore
- Tuttofare
- Mago Blu

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 880 Guil

<> vendita: 440 Guil

- MONDO 1

Karnak / Armi Nord

- MONDO 3

Karnak / Armi Nord

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE  
246 / 256 • Capitano gelido  
246 / 256 • Soldato gelido

DA CHI SI PUÒ RICEVERE  
--

----- Spade -----

SPADA LUNGA

"Classica spada lunga. Impugnabile a due mani. Utilizzabile con Magilama."

| PARAMETRI   |      | PROPRIETÀ           |          | ABILITÀ   |      |
|-------------|------|---------------------|----------|-----------|------|
| Attacco     | 22   | Elemento            | • --     | Due mani  | • si |
| %Precisione | 100% | Status              | • --     | !Magilama | • si |
| %Critico    | 0%   | Magia               | • --     | !Tira     | • si |
| ~~~~~       |      | Nemici              | • --     |           |      |
| Forza       | .    | Presca              | • 1 mano |           |      |
| Agilità     | .    | 2 <sup>a</sup> Fila | • --     |           |      |
| Resistenza  | .    |                     |          |           |      |
| Magia       | .    |                     |          |           |      |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Artigliere
- Mago Rosso
- Cavaliere
- Paladino
- Gladiatore
- Tuttofare
- Mago Blu

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 480 Guil  
<> vendita: 240 Guil

•• MONDO 1  
Carwen  
Walz

•• MONDO 3  
Carwen

DOVE SI PUÒ TROVARE  
nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE  
--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE  
raro • Capitano gelido  
raro • Soldato gelido

----- Spade -----

SPADONE

"Spadone comune. Impugnabile a due mani. Utilizzabile con Magilama."

| PARAMETRI   |      | PROPRIETÀ |      | ABILITÀ   |      |
|-------------|------|-----------|------|-----------|------|
| Attacco     | 15   | Elemento  | • -- | Due mani  | • si |
| %Precisione | 100% | Status    | • -- | !Magilama | • si |
| %Critico    | 0%   | Magia     | • -- | !Tira     | • si |
| ~~~~~       |      | Nemici    | • -- |           |      |

Forza . Presa • 1 mano  
Agilità . 2ª Fila • --  
Resistenza .  
Magia .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Artigliere • Mago Rosso
- Cavaliere • Paladino
- Gladiatore • Tuttofare
- Mago Blu

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 280 Guil

<> vendita: 140 Guil

•• MONDO 1

Tule

•• MONDO 3

Tule

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN1 \* {W1.F4} \* Area del Covo dei pirati

lo Spadone fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Bartz, presso la foresta dove comincia l'avventura.

MN1 • [TA.aF] • Tempio dell'Aria - 2° piano /C

lo Spadone è contenuto nel forziere situato nell'angolo di nord est della stanza.

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Spade ----

STOCCO RUNICO

"Sciabola che aumenta il potere magico. Impugnabile a due mani.

Utilizzabile con Magilama."

PARAMETRI

Attacco 102  
%Precisione 100%  
%Critico 0%

~~~~~

Forza .
Agilità .
Resistenza .
Magia 3

PROPRIETÀ

Elemento • --
Status • --
Magia • --
Nemici • --
Presa • 1 mano
2ª Fila • --

ABILITÀ

Due mani • si
!Magilama • si
!Tira • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Artigliere • Mago Rosso
- Cavaliere • Paladino
- Gladiatore • Tuttofare
- Mago Blu

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 10.000 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [CI.aD] • Cascade Istoria - 3S

partendo da [CI.aF] 4S /B, uscire dal corridoio più a nord ovest per accedere nella zona inferiore di [CI.aD] 3S. Qui aprire lo scrigno per ottenere lo Stocco runico.

MN3 • [CD.aL] • Crepa interdimensionale - Foresta

entrando dall'accesso occidentale, procedere verso nord ovest, sino ad arrivare in un'area molto ampia, dove sono presenti diversi alberi. Al suo interno procedere verso sud, tenendosi sulla sinistra, sino a raggiungere lo scrigno che contiene lo Stocco runico.

A CHI SI PUÒ RUBARE

10 / 256 • Lama danzante

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Spade ----

ULTIMA

"Spada con il potere della distruzione. Impugnabile a due mani.

Utilizzabile con Magilama."

PARAMETRI

Attacco 180
%Precisione 100%
%Critico 0%

PROPRIETÀ

Elemento • --
Status • --
Magia • --
Nemici • --
Presa • 1 mano
2ª Fila • --

ABILITÀ

Due mani • si
!Magilama • si
!Tira • si

~~~~~

Forza 2  
Agilità 2  
Resistenza 2  
Magia .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Artigliere
- Cavaliere
- Gladiatore
- Mago Blu
- Mago Rosso
- Paladino
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 5 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [RO.bL] • Reame oscuro - Antro di Shinryu, Tana di Shinryu

giunti in questa stanza, procedere verso nord, sino a raggiungere il baule. Aprirlo per affrontare Neo Shinryu e, al termine della battaglia, si riceverà l'Ultima.

A CHI SI PUÒ RUBARE

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

--

=====
SPADE CORTE

[@08SC]

Queste Armi sono tipiche dei Ninja ed hanno la caratteristica di incrementare il parametro Agilita. All'interno del Menu Oggetti, esse sono raffigurate da una spada con la lama sottile.

- Kagenui
- Katana di Sasuke
- Kodachi
- Kunai

----- Spade corte -----

KAGENUI

"Lama ninja segreta che talvolta blocca i nemici. Utilizzabile con Magilama."

Table with 3 columns: PARAMETRI, PROPRIETA, ABILITA. Rows include Attacco (126), %Precisione (100%), %Critico (0%), Forza, Agilita (3), Resistenza, Magia, Elemento, Status (Stop 20%), Magia, Nemici, Presa (1 mano), 2a Fila, Due mani, !Magilama, !Tira.

CHI LO PUO EQUIPAGGIARE

- Ninja
• Tuttofare

DOVE SI PUO COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 5 Guil

DOVE SI PUO TROVARE

MN3 • [RO.aS] • Reame oscuro - Cuore di Ronka, 1S
partendo da [RO.aR] Cuore di Ronka, Sala del tesoro, uscire dal passaggio di sud est per accedere nella parte piu piccola di [RO.aS] Cuore di Ronka, 1S.
Qui seguire il percorso per trovare il baule che contiene il Kagenui.

A CHI SI PUO RUBARE

DA CHI SI PUO RICEVERE

--

--

----- Spade corte -----

KATANA DI SASUKE

"Katana mitica che talvolta blocca gli attacchi nemici. Utilizzabile con Magilama."



Equipaggiando questa Katana, il personaggio ha il 25% di possibilità di evitare completamente un attacco fisico nemico.

| PARAMETRI   |      | PROPRIETÀ                | ABILITÀ        |
|-------------|------|--------------------------|----------------|
| Attacco     | 99   | Elemento • --            | Due mani • --  |
| %Precisione | 100% | Status • --              | !Magilama • si |
| %Critico    | 0%   | Magia • --               | !Tira • si     |
| ~~~~~       |      |                          |                |
| Forza       | .    | Nemici • --              |                |
| Agilità     | 1    | Preso • 1 mano           |                |
| Resistenza  | .    | 2 <sup>a</sup> Fila • -- |                |
| Magia       | .    |                          |                |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Ninja
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 10.000 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [CS.aD] • Castello dei sigilli - Sala dei sigilli

dopo aver recuperato almeno una Tavola, recarsi in questa sala e posizionarla sul piccolo altare. Ogni Tavola permette di raccogliere tre delle Dodici Armi della Leggenda, le quali sono disposte come le cifre sul quadrante di un orologio: la Katana di Sasuke si trova in corrispondenza delle ore 2. Questo Oggetto non viene considerato nella percentuale di tesori mostrata presso la Grotta sconosciuta.

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Spade corte ----  
KODACHI

"Katana leggera usata dai ninja. Utilizzabile con Magilama."

| PARAMETRI   |      | PROPRIETÀ                | ABILITÀ        |
|-------------|------|--------------------------|----------------|
| Attacco     | 46   | Elemento • --            | Due mani • --  |
| %Precisione | 100% | Status • --              | !Magilama • si |
| %Critico    | 0%   | Magia • --               | !Tira • si     |
| ~~~~~       |      |                          |                |
| Forza       | .    | Nemici • --              |                |
| Agilità     | 1    | Preso • 1 mano           |                |
| Resistenza  | .    | 2 <sup>a</sup> Fila • -- |                |
| Magia       | .    |                          |                |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Ninja
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 5.100 Guil

<> vendita: 2.550 Guil

•• MONDO 2  
Quelb / Armi Ovest

•• MONDO 3  
Quelb / Armi Ovest

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Spade corte -----

KUNAI

"Piccola lama usata dai ninja. Utilizzabile con Magilama."

PARAMETRI

Attacco           29  
%Precisione   100%  
%Critico         0%

~~~~~

Forza .
Agilità 1
Resistenza .
Magia .

PROPRIETÀ

Elemento • --
Status • --
Magia • --
Nemici • --
Preso • 1 mano
2<sup>a</sup> Fila • --

ABILITÀ

Due mani • --
!Magilama • si
!Tira • si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Ninja
• Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 600 Guil

<> vendita: 300 Guil

•• MONDO 1
Karnak / Armi Sud
Lix

•• MONDO 3
Karnak / Armi Sud

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

Queste Armi sono utilizzate dal Cavaliere e dal Gladiatore mentre gli altri Lavori potranno equipaggiarle solo tramite l'abilità Usa spade. Esse tuttavia non possiedono alcuna caratteristica particolare. All'interno del Menù Oggetti, queste Armi sono raffigurate da una spada con la lama piatta e la guardia tonda:

- Apocalisse - Lama del coraggio
- Brando gelum - Ragnarok
- Difensore - Spada emorys
- Excalibur - Spada focum

----- Spade da Cavaliere -----

APOCALISSE

"Spadone forgiato dagli Antichi. Impugnabile a due mani. Utilizzabile con Magilama."

| PARAMETRI | | PROPRIETÀ | | ABILITÀ | |
|-------------|------|-----------|----------|-----------|------|
| Attacco | 145 | Elemento | • -- | Due mani | • si |
| %Precisione | 100% | Status | • -- | !Magilama | • si |
| %Critico | 0% | Magia | • -- | !Tira | • si |
| ~~~~~ | | Nemici | • -- | | |
| Forza | 3 | Presa | • 1 mano | | |
| Agilità | . | 2ª Fila | • -- | | |
| Resistenza | 3 | | | | |
| Magia | . | | | | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cavaliere
- Gladiatore
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 5 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [RO.aT] • Reame oscuro - Cuore di Ronka, 2S
 partendo da [RO.aU] Area teletrasporto, recarsi nella zona inferiore della camera ed andare verso destra, dove sono presenti quattro carrucole. Usare la seconda da sinistra per raggiungere [RO.aT] Cuore di Ronka, 2S, e da qui procedere lungo il passaggio segreto occidentale per raggiungere il forziere dell'Apocalisse.

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Spade da Cavaliere -----

BRANDO GELUM

"Spada carica con il potere del gelo. Impugnabile a due mani. Utilizzabile con

Magilama."

| PARAMETRI | | PROPRIETÀ | ABILITÀ |
|-------------|------|-----------------|----------------|
| Attacco | 65 | Elemento • Gelo | Due mani • si |
| %Precisione | 100% | Status • -- | !Magilama • si |
| %Critico | 0% | Magia • -- | !Tira • -- |
| ~~~~~ | | | |
| Forza | . | Nemici • -- | |
| Agilità | . | Presca • 1 mano | |
| Resistenza | . | 2ª Fila • -- | |
| Magia | . | | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cavaliere
- Gladiatore
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 11.000 Guil

<> vendita: 5.500 Guil

•• MONDO 3

Paese fantasma / Armi Sud

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN2 • [CE.a0] • Castello Exdeath - 6° piano /A

durante la seconda visita alla località, entrando dall'accesso inferiore, posizionarsi sul teschio per attivare il ponte oscillante. Premendo il pulsante A, fermare il ponte quando si trova nel secondo spazio da sinistra, in modo tale da raggiungere lo scrigno che contiene il Brando gelum.

Bisogna recuperare questo Oggetto prima di iniziare il Mondo 3 poichè dopo non sarà più possibile.

A CHI SI PUÒ RUBARE

raro • Lama danzante

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Spade da Cavaliere ----

DIFENSORE

"Lama che talvolta blocca gli attacchi nemici. Impugnabile a due mani. Utilizzabile con Magilama."

Equipaggiando questa Spada da Cavaliere, il personaggio ha il 25% di possibilità di evitare completamente un attacco fisico nemico.

| PARAMETRI | | PROPRIETÀ | ABILITÀ |
|-------------|------|-----------------|----------------|
| Attacco | 99 | Elemento • -- | Due mani • si |
| %Precisione | 100% | Status • -- | !Magilama • si |
| %Critico | 0% | Magia • Egida | !Tira • si |
| ~~~~~ | | | |
| Forza | . | Nemici • -- | |
| Agilità | . | Presca • 1 mano | |
| Resistenza | . | 2ª Fila • -- | |
| Magia | . | | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cavaliere
- Gladiatore
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 5.500 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [TF.bA] • Torre forca - Torre bianca, 6° piano
il Difensore è contenuto nel baule situato sul lato sinistro di questa sala.
Bisogna recuperare questo Oggetto prima di completare la località poichè dopo non sarà più possibile.

A CHI SI PUÒ RUBARE

10 / 256 • Demone di mare
10 / 256 • Ira sotterranea

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Spade da Cavaliere -----

EXCALIBUR

"Leggendaria spada sacra. Impugnabile a due mani. Utilizzabile con Magilama."

| PARAMETRI | PROPRIETÀ | ABILITÀ |
|------------------|------------------|----------------|
| Attacco 110 | Elemento • Sacro | Due mani • si |
| %Precisione 100% | Status • -- | !Magilama • si |
| %Critico 0% | Magia • -- | !Tira • si |
| ~~~~~ | Nemici • -- | |
| Forza 5 | Presa • 1 mano | |
| Agilità . | 2ª Fila • -- | |
| Resistenza . | | |
| Magia . | | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cavaliere
- Gladiatore
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 5 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [CS.aD] • Castello dei sigilli - Sala dei sigilli
dopo aver recuperato almeno una Tavola, recarsi in questa sala e posizionarla sul piccolo altare. Ogni Tavola permette di raccogliere tre delle Dodici Armi della Leggenda, le quali sono disposte come le cifre sul quadrante di un orologio: l'Excalibur si trova in corrispondenza delle ore 12. Questo Oggetto non viene considerato nella percentuale di tesori mostrata presso la Grotta sconosciuta.

A CHI SI PUÒ RUBARE

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

--

----- Spade da Cavaliere ----
LAMA DEL CORAGGIO

"Perde potere se chi la usa fugge dalle battaglie. Impugnabile a due mani.
Utilizzabile con Magilama."

Il valore del parametro Attacco di questa Spada da Cavaliere non è fisso:
all'inizio esso è fissato a 150 unità e viene diminuito di 1 unità ogni volta
che il gruppo fugge da una battaglia, utilizzando una qualsiasi tecnica per
scappare (comandi !Fuga e !Fumo, oppure la magia temporale Warp).

Il valore minimo che può raggiungere il parametro Attacco è 1 unità,
ottenibile dopo essere scappati da 150 scontri: il gioco considera anche il
numero di battaglie da cui si è fuggiti prima di ottenere la Lama del coraggio.

| PARAMETRI | | PROPRIETÀ | ABILITÀ |
|-------------|------|--------------------------|----------------|
| Attacco | var. | Elemento • -- | Due mani • si |
| %Precisione | 100% | Status • -- | !Magilama • si |
| %Critico | 0% | Magia • -- | !Tira • -- |
| ~~~~~ | | Nemici • -- | |
| Forza | 5 | Presca • 1 mano | |
| Agilità | . | 2 <sup>a</sup> Fila • -- | |
| Resistenza | . | | |
| Magia | . | | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cavaliere
- Gladiatore
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 15.000 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [MU.aA] • Muur - Piazza principale
tornando in questa località nel Mondo 3, raggiungere la zona alla sinistra
della Taverna ed andare verso il basso, dove ora è possibile accedere in un
passaggio segreto, attraverso un piccolo edificio e gli alberi. Al termine
del percorso, si arriverà in uno spiazzo, dove sono presenti due casse ed un
mago: la Lama del coraggio si trova nella cassa di sinistra. Nel caso in cui
si esamini l'altro contenitore e si ottenga così il Trinciapolli, non sarà
più possibile ricevere questa Spada da Cavaliere. Questo Oggetto non viene
considerato nella percentuale di tesori mostrata nella Grotta sconosciuta.

A CHI SI PUÒ RUBARE

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

--

----- Spade da Cavaliere ----
RAGNAROK

"Spada runica benedetta dagli dei. Impugnabile a due mani. Utilizzabile con Magilama."

| PARAMETRI | | PROPRIETÀ | ABILITÀ |
|-------------|------|--------------------------|----------------|
| Attacco | 140 | Elemento • -- | Due mani • si |
| %Precisione | 100% | Status • -- | !Magilama • si |
| %Critico | 0% | Magia • -- | !Tira • si |
| ~~~~~ | | Nemici • -- | |
| Forza | . | Preso • 1 mano | |
| Agilità | . | 2 <sup>a</sup> Fila • -- | |
| Resistenza | . | | |
| Magia | . | | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cavaliere
- Gladiatore
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 5 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [CD.bn] • Crepa interdimensionale - Ultimo piano /C
giunti in questa camera, procedere in senso orario e poi salire le scale.
Arrivati al bivio, scendere attraverso la scalinata per trovare un baule.
Aprirlo per affrontare Shinryu e, al termine della battaglia, si riceverà la Ragnarok.

A CHI SI PUÒ RUBARE

10 / 256 • Neo Exdeath - Scheletri

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Spade da Cavaliere ---
SPADA EMORYS

"Spada che assorbe i PV del nemico."

L'attacco fisico di questa Spada da Cavaliere fa assorbire al personaggio la quantità di PV di danno causata al nemico. Nel caso in cui il mostro colpito sia un Non-morto, sarà quest'ultimo ad assorbire i PV del personaggio.

| PARAMETRI | | PROPRIETÀ | ABILITÀ |
|-------------|-----|--------------------------|----------------|
| Attacco | 84 | Elemento • -- | Due mani • -- |
| %Precisione | 25% | Status • -- | !Magilama • -- |
| %Critico | 0% | Magia • -- | !Tira • -- |
| ~~~~~ | | Nemici • -- | |
| Forza | . | Preso • 1 mano | |
| Agilità | . | 2 <sup>a</sup> Fila • si | |
| Resistenza | . | | |
| Magia | 5 | | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cavaliere
- Gladiatore
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 8.000 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN2 • [TB.aE] • Torre barriera - 1° piano /B

entrando dall'accesso inferiore, seguire il percorso obbligato e, al bivio, procedere lungo il sentiero superiore. Alla fine della strada è situato un baule: aprirlo ed eliminare il Drago rosso 1, oppure i due Draghi gialli, per ottenere la Spada emorys. Bisogna recuperare questo Oggetto prima di completare la località poichè dopo non sarà più possibile.

MN3 • [CD.aG] • Crepa interdimensionale - Rovine /E

entrando dall'accesso inferiore, procedere lungo il percorso e, al bivio, andare a destra per arrivare allo scrigno della Spada emorys.

A CHI SI PUÒ RUBARE

10 / 256 • Re Behemoth

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Spade da Cavaliere -----

SPADA FOCUM

 "Spada carica con il potere del fuoco. Impugnabile a due mani. Utilizzabile con Magilama."

| PARAMETRI | | PROPRIETÀ | | ABILITÀ |
|-------------|------|-----------|----------|----------------|
| Attacco | 63 | Elemento | • Fuoco | Due mani • si |
| %Precisione | 100% | Status | • -- | !Magilama • si |
| %Critico | 0% | Magia | • -- | !Tira • -- |
| ~~~~~ | | Nemici | • -- | |
| Forza | . | Presca | • 1 mano | |
| Agilità | . | 2ª Fila | • -- | |
| Resistenza | . | | | |
| Magia | . | | | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cavaliere
- Gladiatore
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 10.000 Guil

<> vendita: 5.000 Guil

•• MONDO 3

Paese fantasma / Armi Sud

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN2 • [GM.aG] • Gran foresta di Muur - Radura bruciata

dopo essere usciti dalla buca dei moguri, procedere in direzione ovest sino a raggiungere il bordo occidentale della stanza. Da qui, andare verso l'alto per trovare lo scrigno che contiene la Spada focum. Bisogna recuperare questo Oggetto prima di iniziare il Mondo 3 poichè dopo non sarà più possibile.

A CHI SI PUÒ RUBARE
10 / 256 • Achelone

DA CHI SI PUÒ RICEVERE
--

.....

+-----+
| 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 ricevute o rubate dai nemici e possono essere comprate o vendute presso i Negozi. Esse sono divise in:

PROTEZIONI PER LE MANI

- Scudi

PROTEZIONI PER LA TESTA

- Cappelli
- Elmi

PROTEZIONI PER IL CORPO

- Armature
- Maglie
- Tuniche

ACCESSORI

Le Protezioni hanno le seguenti caratteristiche:

~~~ PARAMETRI ~~~

- Difesa  
indica il valore di questo parametro: più esso è alto, meno danni si ricevono da un attacco fisico nemico.
- Difesa Magica  
indica il valore di questo parametro: più esso è alto, meno danni si ricevono da un attacco magico nemico.
- %Schivata  
indica, in percentuale, la probabilità che un attacco fisico nemico manchi completamente il personaggio, non procurandogli alcun danno.
- %Schivata Magica  
indica, in percentuale, la probabilità che un attacco magico nemico manchi completamente il personaggio, non procurandogli alcun danno. La Schivata Magica, pur essendo presente nei dati del gioco, non viene mostrata in alcuna schermata.
- Peso  
questo valore indica il peso della Protezione equipaggiata: più esso è alto,

più lentamente si riempie la barra del turno del personaggio. Per determinare la velocità con cui essa si carica, il gioco prende in considerazione la somma dei Pesi di tutte le Protezioni indossate attualmente dall'eroe.

In seguito sono presentati gli eventuali bonus che l'Arma dona ai parametri fisici del personaggio.

~~~ ELEMENTI ~~~

Qui vengono indicate le eventuali affinità elementali che possiede la Protezione:

Assorbe --> il danno viene convertito in PV assorbiti dal personaggio
Immune --> il personaggio non subisce alcun danno
Forte --> il personaggio subisce la metà dei danni
Debole --> il personaggio subisce il doppio dei danni

~~~ STATUS ~~~

Qui vengono indicati gli eventuali status donati e quelli ai quali l'eroe diventa immune, una volta equipaggiata la Protezione. Gli status donati non possono essere rimossi da Oggetti, tecniche magiche o altro.

=====

Protezioni per le mani: SCUDI [08SU]

=====

Queste Protezioni sono utilizzate dai Lavori specializzati negli attacchi fisici mentre gli altri potranno equipaggiarli solo tramite l'abilità Usa Scudi. Esse possono essere indossati solo se il personaggio non sta impugnando un'Arma a due mani. All'interno del Menù Oggetti, queste Protezioni sono raffigurate da un piccolo scudo:

|                      |                    |
|----------------------|--------------------|
| - Scudo adamantino   | - Scudo di mithril |
| - Scudo della forza  | - Scudo di pelle   |
| - Scudo di bronzo    | - Scudo d'oro      |
| - Scudo di cristallo | - Scudo Egida      |
| - Scudo di ferro     | - Scudo focum      |
| - Scudo di Genji     | - Scudo gelum      |

----- Scudi -----

SCUDO ADAMANTINO

-----

"Scudo resistente agli attacchi di tuono."

PARAMETRI

Difesa 6  
Difesa Mg 0  
%Schivata 35%  
%Schivata Mg 0%  
Peso 5

ELEMENTI

Assorbe • --  
Immune • --  
Forte • Tuono  
Debole • --

~~~~~

Forza .
Agilità .
Resistenza .
Magia .

STATUS

Donato • --
Immune • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Artigliere
- Berserker
- Cavaliere
- Dragone
- Gladiatore
- Mago Blu
- Mimo
- Paladino
- Samurai
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 6.000 Guil

<> vendita: 3.000 Guil

•• MONDO 2

Muur

•• MONDO 3

Muur

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN2 • [CE.aH] • Castello Exdeath - 1° piano

durante la seconda visita alla località, entrare nella camera dall'accesso superiore e poi recarsi nella zona sud. Qui sono presenti due bauli: lo Scudo adamantino è contenuto in quello di destra. Bisogna recuperare questo Oggetto prima di iniziare il Mondo 3 poichè dopo non sarà più possibile.

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Scudi ----

SCUDO DELLA FORZA

"Pesante scudo che protegge dagli attacchi elementali."

PARAMETRI

Difesa 15
 Difesa Mg 0
 %Schivata 10%
 %Schivata Mg 0%
 Peso 15

ELEMENTI

Assorbe • --
 Immune • Tutti gli Elementi
 Forte • --
 Debole • --

~~~~~

Forza .  
 Agilità -5  
 Resistenza .  
 Magia .

STATUS

Donato • --  
 Immune • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Artigliere
- Berserker
- Cavaliere
- Dragone
- Gladiatore
- Mago Blu
- Mimo
- Paladino
- Samurai
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 5 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

sempre • Omega Mk.II 1

sempre • Omega Mk.II 2

sempre • Omega Mk.II 3

----- Scudi -----

SCUDO DI BRONZO

-----  
"Scudo leggero in bronzo."

PARAMETRI

Difesa 1  
Difesa Mg 0  
%Schivata 15%  
%Schivata Mg 0%  
Peso 5

ELEMENTI

Assorbe • --  
Immune • --  
Forte • --  
Debole • --

~~~~~  
Forza .
Agilità .
Resistenza .
Magia .

STATUS

Donato • --
Immune • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Artigliere • Gladiatore • Samurai
• Berserker • Mago Blu • Tuttofare
• Cavaliere • Mimo
• Dragone • Paladino

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 290 Guil

<> vendita: 145 Guil

•• MONDO 1
Carwen

•• MONDO 3
Carwen

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

sempre • Sirena Marrone 1

----- Scudi -----

SCUDO DI CRISTALLO

"Scudo scintillante fatto di cristallo."

PARAMETRI

Difesa 8
Difesa Mg 0

ELEMENTI

Assorbe • --
Immune • --

%Schivata 45% Forte • --
%Schivata Mg 0% Debole • --
Peso 5

~~~~~

Forza . STATUS  
Agilità . Donato • --  
Resistenza . Immune • --  
Magia .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Artigliere • Gladiatore • Samurai
- Berserker • Mago Blu • Tuttofare
- Cavaliere • Mimo
- Dragone • Paladino

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 9.000 Guil

<> vendita: 4.500 Guil

•• MONDO 3

Paese fantasma / Protezioni Est  
Regno dei nani

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

10 / 256 • Cristallia

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Scudi -----  
SCUDO DI FERRO

"Facile da creare e da usare."

PARAMETRI

Difesa 2  
Difesa Mg 0  
%Schivata 20%  
%Schivata Mg 0%  
Peso 5

ELEMENTI

Assorbe • --  
Immune • --  
Forte • --  
Debole • --

~~~~~

Forza . STATUS
Agilità . Donato • --
Resistenza . Immune • --
Magia .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Artigliere • Gladiatore • Samurai
- Berserker • Mago Blu • Tuttofare
- Cavaliere • Mimo
- Dragone • Paladino

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 390 Guil

<> vendita: 195 Guil

- MONDO 1
- Walz

DOVE SI PUÒ TROVARE
nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Scudi -----

SCUDO DI GENJI

"Scudo che protegge da Mini e Paralisi."

PARAMETRI

Difesa 9
Difesa Mg 1
%Schivata 50%
%Schivata Mg 0%
Peso 6

ELEMENTI

Assorbe • --
Immune • --
Forte • --
Debole • --

~~~~~

Forza .  
Agilità .  
Resistenza .  
Magia .

STATUS

Donato • --  
Immune • Mini, Paralisi

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Artigliere
- Berserker
- Cavaliere
- Dragone
- Gladiatore
- Mago Blu
- Mimo
- Paladino
- Samurai
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 10.000 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Gilgamesh Furioso 2

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Scudi -----

SCUDO DI MITHRIL

"Scudo fatto di mithril."

PARAMETRI

Difesa 3

ELEMENTI

Assorbe • --

|              |     |        |      |
|--------------|-----|--------|------|
| Difesa Mg    | 0   | Immune | • -- |
| %Schivata    | 25% | Forte  | • -- |
| %Schivata Mg | 0%  | Debole | • -- |
| Peso         | 5   |        |      |

~~~~~

| | | | |
|------------|---|--------|------|
| Forza | . | STATUS | |
| Agilità | . | Donato | • -- |
| Resistenza | . | Immune | • -- |
| Magia | . | | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Artigliere
- Berserker
- Cavaliere
- Dragone
- Gladiatore
- Mago Blu
- Mimo
- Paladino
- Samurai
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 590 Guil

<> vendita: 295 Guil

•• MONDO 1
Karnak

•• MONDO 3
Karnak

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Drago corazzato

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

raro • Cavaliere ronkan 1
raro • Pagina 256

----- Scudi -----
SCUDO DI PELLE

"Robusto scudo di pelle."

PARAMETRI

| | |
|--------------|-----|
| Difesa | 0 |
| Difesa Mg | 0 |
| %Schivata | 10% |
| %Schivata Mg | 0% |
| Peso | 2 |

ELEMENTI

| | |
|---------|------|
| Assorbe | • -- |
| Immune | • -- |
| Forte | • -- |
| Debole | • -- |

~~~~~

|            |   |        |      |
|------------|---|--------|------|
| Forza      | . | STATUS |      |
| Agilità    | . | Donato | • -- |
| Resistenza | . | Immune | • -- |
| Magia      | . |        |      |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Artigliere
- Berserker
- Cavaliere
- Gladiatore
- Mago Blu
- Mimo
- Samurai
- Tuttofare

- Dragone
- Paladino

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 90 Guil

<> vendita: 45 Guil

- MONDO 1
- Tule

- MONDO 3
- Tule

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN1 • [NP.aA] • Nave pirata - Ponte

lo Scudo di pelle fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Faris, presso la Nave pirata.

A CHI SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Melusine 4

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Scudi -----

SCUDO D'ORO

"Scudo decorato con filigrana d'oro."

PARAMETRI

Difesa 4  
Difesa Mg 0  
%Schivata 30%  
%Schivata Mg 0%  
Peso 5

ELEMENTI

Assorbe • --  
Immune • --  
Forte • --  
Debole • --

~~~~~  
Forza .

Agilità .
Resistenza .
Magia .

STATUS

Donato • --
Immune • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Artigliere
- Berserker
- Cavaliere
- Dragone
- Gladiatore
- Mago Blu
- Mimo
- Paladino
- Samurai
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 3.000 Guil

<> vendita: 1.500 Guil

- MONDO 2
- Castello di Bal
- Castello Surgate
- Legor
- Quelb / Protezioni Est

- MONDO 3
- Castello di Bal

Castello Surgate
Legor
Quelb / Protezioni Est

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN1 • [RR.aE] • Rovine di Ronka - Terzo livello
entrando dall'ingresso centrale, procedere verso sud, attraverso un primo passaggio segreto, e più avanti muoversi lungo il sentiero più a sinistra. In seguito andare in direzione est e, giunti al bivio, raggiungere l'uscita più a sud est. Entrati così in una nicchia di [RR.aG] Quarto livello, seguire il percorso obbligato verso sud per rientrare poi nella zona est di [RR.aE] Terzo livello. Qui procedere in direzione nord est, superare il piccolo passaggio segreto, ed alla fine del sentiero si raggiungerà il baule che contiene lo Scudo d'oro. Bisogna recuperare questo Oggetto prima di completare la località poichè dopo non sarà più possibile.

A CHI SI PUÒ RUBARE

10 / 256 • Drago corazzato
10 / 256 • Tirannosauro 1

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

sempre • Gilgamesh Umano 3
raro • Drago corazzato

----- Scudi ----
SCUDO EGIDA

"Scudo che talvolta assorbe gli attacchi magici."

Equipaggiando questo Scudo, il personaggio ha il 33% di possibilità di evitare completamente un attacco magico nemico.

| PARAMETRI | | ELEMENTI |
|--------------|-----|-----------------|
| Difesa | 5 | Assorbe • -- |
| Difesa Mg | 0 | Immune • -- |
| %Schivata | 33% | Forte • -- |
| %Schivata Mg | 0% | Debole • -- |
| Peso | 4 | |
| ~~~~~ | | |
| Forza | . | STATUS |
| Agilità | . | Donato • -- |
| Resistenza | . | Immune • Pietra |
| Magia | 1 | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Artigliere • Gladiatore • Samurai
• Berserker • Mago Blu • Tuttofare
• Cavaliere • Mimo
• Dragone • Paladino

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 2.250 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN2 • [GM.aE] • Gran foresta di Muur - Interno /B
una volta in questa stanza, raggiungere la zona più a nord ovest, dove poi scoppierà l'incendio. Prima di scendere nella buca generata dal moguri,

aprire lo scrigno situato sulla destra per recuperare lo Scudo Egida.
Raccogliendo questo Oggetto, non sarà possibile poi ottenere lo Scudo focum da quello stesso baule. Bisogna recuperare l'Oggetto prima di scendere nella buca poichè dopo non sarà più possibile; questo Scudo Egida non viene considerato nella percentuale di tesori mostrata nella Grotta sconosciuta.

=====

MN3 • [CI.aH] • Cascade Istoria - 5S

una volta giunti nella stanza, recarsi nell'angolo di nord ovest e premere il pulsante: in questo modo si faranno comparire le spine attorno al baule nelle vicinanze, permettendo poi di aprirlo in sicurezza dal lato libero e di ottenere lo Scudo Egida.

A CHI SI PUÒ RUBARE

10 / 256 • Alicarnasso 1
10 / 256 • Gorgimera

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Scudi -----

SCUDO FOCUM

"Scudo che assorbe gli attacchi di fuoco."

PARAMETRI

Difesa 7
Difesa Mg 5
%Schivata 40%
%Schivata Mg 5%
Peso 5

ELEMENTI

Assorbe • Fuoco
Immune • --
Forte • --
Debole • --

~~~~~

Forza .  
Agilità .  
Resistenza .  
Magia .

STATUS

Donato • --  
Immune • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Artigliere • Gladiatore • Samurai  
• Berserker • Mago Blu • Tuttofare  
• Cavaliere • Mimo  
• Dragone • Paladino

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 20.000 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN2 • [GM.aG] • Gran foresta di Muur - Radura bruciata  
mentre si è in [GM.aG] Interno /B, raggiungere la zona più a nord ovest, dove poi scoppierà l'incendio. Ignorare lo scrigno situato sulla destra e scendere nella buca del moguri. Una volta atterrati in [GM.aF] Caverna moguri attendere qualche secondo e la creatura che blocca l'uscita si sposterà in automatico e sarà possibile tornare all'aperto.

Entrati così in [GM.aG] Radura bruciata, aprire lo scrigno ignorato in precedenza per ottenere lo Scudo focum. Nel caso in cui si scelga di aprirlo prima di scendere nella buca, si riceverà uno Scudo Egida ma poi non sarà

possibile recuperare lo Scudo focum. Bisogna ottenere questo Oggetto prima di iniziare il Mondo 3 poichè dopo non sarà più possibile; esso non viene considerato nella percentuale di tesori mostrata nella Grotta sconosciuta.

---

MN3 • [PU.aG] • Piramide di Muur - 2° piano

entrando dall'accesso inferiore, andare verso l'alto per trovare tre bauli.  
Aprire quello di sinistra ed eliminare I dannati per ricevere lo Scudo focum.

A CHI SI PUÒ RUBARE

10 / 256 • Bitania 1

10 / 256 • Granad

10 / 256 • Guerriero crudele

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

raro • Odino

----- Scudi -----

SCUDO GELUM

"Scudo che assorbe gli attacchi di gelo."

PARAMETRI

Difesa 7  
Difesa Mg 5  
%Schivata 40%  
%Schivata Mg 5%  
Peso 5

ELEMENTI

Assorbe • Gelo  
Immune • --  
Forte • --  
Debole • --

~~~~~  
Forza .

Agilità .

Resistenza .

Magia .

STATUS

Donato • --

Immune • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Artigliere • Gladiatore • Samurai
• Berserker • Mago Blu • Tuttofare
• Cavaliere • Mimo
• Dragone • Paladino

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 20.000 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN2 • [CE.aL] • Castello Exdeath - 3° piano

durante la seconda visita alla località, entrare dall'accesso superiore, seguire il percorso e, giunti al bivio, andare a nord ovest per arrivare ad un interruttore. Premerlo per aprire la parete sulla destra, permettendo così di recuperare lo Scudo gelum dal baule. Bisogna recuperare questo Oggetto prima di iniziare il Mondo 3 poichè dopo non sarà più possibile.

MN3 • [PU.aC] • Piramide di Muur - 1S

dopo essere precipitati in questa stanza, aprire il forziere ed eliminare I dannati per ottenere lo Scudo gelum.

=====

Protezioni per la testa: CAPPELLI

=====

[@08CP]

Queste Protezioni sono utilizzate generalmente dai Lavori specializzati nel campo della magia. All'interno del Menù Oggetti, i Cappelli sono raffigurati da un piccolo elmo:

- | | |
|---------------------|---------------------|
| - Berretto di pelle | - Fiocco |
| - Berretto verde | - Forcina dorata |
| - Cappello piumato | - Ipnocorona |
| - Cappuccio nero | - Magicappello |
| - Cerchietto | - Maschera di tigre |
| - Corona regale | - Mitra del saggio |
| - Fascia torta | - Tiara di Lamia |

----- Cappelli -----

BERRETTO DI PELLE

"Fatto di pelle di bue."

PARAMETRI

Difesa 1
Difesa Mg 1
%Schivata 0%
%Schivata Mg 0%
Peso 1

ELEMENTI

Assorbe • --
Immune • --
Forte • --
Debole • --

~~~~~

Forza .  
Agilità .  
Resistenza .  
Magia .

STATUS

Donato • --  
Immune • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- |              |               |              |
|--------------|---------------|--------------|
| • Alchimista | • Geomante    | • Monaco     |
| • Artigliere | • Gladiatore  | • Necromante |
| • Ballerino  | • Invocatore  | • Ninja      |
| • Bardo      | • Ladro       | • Oracolo    |
| • Berserker  | • Mago Bianco | • Paladino   |
| • Cavaliere  | • Mago Blu    | • Ranger     |
| • Cronomago  | • Mago Nero   | • Samurai    |
| • Domatore   | • Mago Rosso  | • Tuttofare  |
| • Dragone    | • Mimo        |              |

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 50 Guil

<> vendita: 25 Guil

•• MONDO 1  
Tule

•• MONDO 3  
Tule

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN1 • [CP.aC] • Covo dei pirati - Grotta: Secondo livello  
entrando dall'accesso occidentale, seguire il percorso e, giunti al bivio,  
procedere verso sinistra per trovare lo scrigno che contiene il Berretto di  
pelle.

MN1 • [TA.aD] • Tempio dell'Aria - 2° piano /A  
partendo dalla zona inferiore di [TA.aB] 1° piano /A, uscire da destra per  
accedere nella nicchia di [TA.aD] 2° piano /A. Al suo interno è presente il  
forziere contenente il Berretto di pelle.

A CHI SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Melusine 2

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

raro • Dormiglione  
raro • Goblin 2

----- Cappelli -----

BERRETTO VERDE

"Cappello verde acceso."

PARAMETRI

Difesa 3  
Difesa Mg 2  
%Schivata 0%  
%Schivata Mg 0%  
Peso 2

ELEMENTI

Assorbe • --  
Immune • --  
Forte • --  
Debole • --

~~~~~

Forza 1
Agilità 1
Resistenza .
Magia .

STATUS

Donato • --
Immune • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Alchimista • Ladro • Monaco
• Artigliere • Mago Blu • Ninja
• Ballerino • Mago Rosso • Ranger
• Domatore • Mimo • Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 2.500 Guil

<> vendita: 1.250 Guil

•• MONDO 1
Jakol
Lix

•• MONDO 2
Castello di Bal
Legor
Quelb / Protezioni Est

•• MONDO 3
Castello di Bal
Jakol

Legor
Quelb

/ Protezioni Est

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN1 • [NC.aM] • Nave a calore - Paratia /D

partendo dalla zona centrale di [NC.aP] Paratia /F, entrare nel quarto tubo da sinistra per raggiungere la zona nord est di [NC.aM] Paratia /D. Uscire da destra per arrivare nella parte superiore di [NC.aP] Paratia /F. Seguire poi il percorso per accedere nella zona occidentale di [NC.aM] Paratia /D dove, lungo la strada si troverà il baule del Berretto verde.

A CHI SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Enkidu
246 / 256 • Psicoflagello
10 / 256 • Pagina 32

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Cappelli -----
CAPPELLO PIUMATO

"Cappello leggero fatto di seta."

PARAMETRI

Difesa 2
Difesa Mg 2
%Schivata 0%
%Schivata Mg 5%
Peso 2

ELEMENTI

Assorbe • --
Immune • --
Forte • --
Debole • --

~~~~~

Forza .  
Agilità .  
Resistenza .  
Magia .

STATUS

Donato • --  
Immune • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

|              |               |              |
|--------------|---------------|--------------|
| • Alchimista | • Geomante    | • Monaco     |
| • Artigliere | • Gladiatore  | • Necromante |
| • Ballerino  | • Invocatore  | • Ninja      |
| • Bardo      | • Ladro       | • Oracolo    |
| • Berserker  | • Mago Bianco | • Paladino   |
| • Cavaliere  | • Mago Blu    | • Ranger     |
| • Cronomago  | • Mago Nero   | • Samurai    |
| • Domatore   | • Mago Rosso  | • Tuttofare  |
| • Dragone    | • Mimo        |              |

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 350 Guil

<> vendita: 175 Guil

•• MONDO 1  
Karnak  
Mezzaluna

•• MONDO 3  
Karnak  
Mezzaluna

DOVE SI PUÒ TROVARE  
nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE  
246 / 256 • Calofisteri 1  
246 / 256 • Tomberry

DA CHI SI PUÒ RICEVERE  
--

----- Cappelli -----  
CAPPUCCIO NERO

-----  
"Cappuccio nero importato da una terra lontana."

| PARAMETRI    |    | ELEMENTI |      |
|--------------|----|----------|------|
| Difesa       | 12 | Assorbe  | • -- |
| Difesa Mg    | 2  | Immune   | • -- |
| %Schivata    | 0% | Forte    | • -- |
| %Schivata Mg | 0% | Debole   | • -- |
| Peso         | 0  |          |      |
| ~~~~~        |    |          |      |
| Forza        | .  | STATUS   |      |
| Agilità      | 2  | Donato   | • -- |
| Resistenza   | .  | Immune   | • -- |
| Magia        | .  |          |      |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

|              |              |             |
|--------------|--------------|-------------|
| • Alchimista | • Ladro      | • Monaco    |
| • Artigliere | • Mago Blu   | • Ninja     |
| • Ballerino  | • Mago Rosso | • Ranger    |
| • Domatore   | • Mimo       | • Tuttofare |

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 6.500 Guil  
<> vendita: 3.250 Guil

•• MONDO 3  
Paese fantasma / Protezioni Est  
Regno dei nani

DOVE SI PUÒ TROVARE  
nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE  
10 / 256 • Incognito

DA CHI SI PUÒ RICEVERE  
raro • Azulmagia 1

----- Cappelli -----  
CERCHIETTO

-----  
"Cappello carico di potere magico."

PARAMETRI

ELEMENTI

|              |    |         |      |
|--------------|----|---------|------|
| Difesa       | 10 | Assorbe | • -- |
| Difesa Mg    | 2  | Immune  | • -- |
| %Schivata    | 0% | Forte   | • -- |
| %Schivata Mg | 5% | Debole  | • -- |
| Peso         | 2  |         |      |

~~~~~

| | | | |
|------------|---|--------|------|
| Forza | . | STATUS | |
| Agilità | . | Donato | • -- |
| Resistenza | . | Immune | • -- |
| Magia | 3 | | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista
- Artigliere
- Ballerino
- Bardo
- Cronomago
- Geomante
- Invocatore
- Mago Bianco
- Mago Blu
- Mago Nero
- Mago Rosso
- Mimo
- Necromante
- Oracolo
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 4.500 Guil

<> vendita: 2.250 Guil

•• MONDO 3

Paese fantasma / Protezioni Est
Regno dei nani

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [TI.aR] • Tempio dell'isola - 6° piano

dopo essere entrati in questa sala, recarsi nella zona orientale ed andare verso l'alto, sino a trovare il forziere che contiene il Cerchietto.

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

raro • Gorgimera

----- Cappelli -----

CORONA REGALE

"Diadema passato di generazione in generazione."

PARAMETRI

| | | | |
|--------------|-----|---------|------|
| Difesa | 13 | Assorbe | • -- |
| Difesa Mg | 13 | Immune | • -- |
| %Schivata | 5% | Forte | • -- |
| %Schivata Mg | 10% | Debole | • -- |
| Peso | 8 | | |

~~~~~

|            |   |        |      |
|------------|---|--------|------|
| Forza      | . | STATUS |      |
| Agilità    | 1 | Donato | • -- |
| Resistenza | . | Immune | • -- |
| Magia      | 1 |        |      |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista
- Artigliere
- Geomante
- Gladiatore
- Monaco
- Necromante



- Ballerino
- Bardo
- Berserker
- Cavaliere
- Cronomago
- Domatore
- Dragone
- Invocatore
- Ladro
- Mago Bianco
- Mago Blu
- Mago Nero
- Mago Rosso
- Mimo
- Ninja
- Oracolo
- Paladino
- Ranger
- Samurai
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 5 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [RO.av] • Reame oscuro - Cascate abissali, 1S  
 entrando dall'accesso superiore, andare subito verso destra ed iniziare la  
 lunga discesa, rimanendo sempre nella zona orientale del percorso.  
 Nel secondo forziere che si incontra è presente la Corona regale.

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Cappelli ----

FASCIA TORTA

"Bandana preferita dagli artisti marziali."

PARAMETRI

Difesa 6  
 Difesa Mg 0  
 %Schivata 0%  
 %Schivata Mg 0%  
 Peso 2

ELEMENTI

Assorbe • --  
 Immune • --  
 Forte • --  
 Debole • --

~~~~~  
 Forza 3
 Agilità .
 Resistenza .
 Magia .

STATUS

Donato • --
 Immune • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista
- Artigliere
- Ballerino
- Domatore
- Ladro
- Mago Blu
- Mago Rosso
- Mimo
- Monaco
- Ninja
- Ranger
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 3.500 Guil

<> vendita: 1.750 Guil

•• MONDO 2
 Castello Surgate
 Quelb / Protezioni Ovest

•• MONDO 3
 Castello Surgate
 Quelb / Protezioni Ovest

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pugno d'acciaio

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Cappelli ----

FIOCCO

"Protegge dalla maggior parte degli stati alterati."

Il Fiocco rende il personaggio immune agli status Ade, Cecità, Furia, Mutismo, Pietra, Rana, Vecchiaia e Veleno. Questo Cappello può essere utilizzato dagli altri Lavori solo tramite l'abilità Usa fiocchi.

PARAMETRI

Difesa 12
Difesa Mg 2
%Schivata 0%
%Schivata Mg 5%
Peso 2

ELEMENTI

Assorbe • --
Immune • --
Forte • --
Debole • --

~~~~~

Forza 5  
Agilità 5  
Resistenza 5  
Magia 5

STATUS

Donato • --  
Immune • vari

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Ballerino
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 1 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN1 • [CK.aF] • Castello Karnak - 3S

durante la fuga a tempo dalla località, accedendo in questa sala dall'accesso inferiore, andare verso sinistra e raggiungere il baule situato a nord ovest. Aprirlo e, dopo aver eliminato il Gigante, oppure i due Stregoni, si riceverà il Fiocco. Bisogna recuperare questo Oggetto prima che termini il conto alla rovescia poichè dopo non sarà più possibile.

=====  
MN3 • [CD.aL] • Crepa interdimensionale - Foresta

entrando dall'accesso occidentale, procedere verso nord ovest, sino ad arrivare in un'area molto ampia, dove sono presenti diversi alberi. Al suo interno aprire lo scrigno sulla sinistra per trovare il Fiocco.

MN3 • [LE.aC] • Legor - Equipaggiamento

entrando in questa stanza dall'accesso orientale, attraversare il passaggio segreto per raggiungere la bambina: parlare con lei per ricevere il Fiocco. Questo Oggetto non viene considerato nella percentuale di tesori mostrata

presso la Grotta sconosciuta.

MN3 • [PU.aQ] • Piramide di Muur - 7° piano /A  
in questa stanza sono presenti le pedane fantasma. Muovendosi su esse senza precipitare, raggiungere il baule di sinistra, il quale contiene il Fiocco.

MN3 • [RO.bH] • Reame oscuro - Antro di Shinryu, Entrata  
entrando dall'accesso occidentale, procedere verso destra, donare a tutto il gruppo lo Status Levitazione e scendere nel magma. Raggiungere i gradini situati ad est della piccola isola e premere il pulsante nelle vicinanze per generare un ponte. Tornare ai gradini di partenza e da qui procedere verso sud est per arrivare lo scrigno che contiene il Fiocco.

A CHI SI PUÒ RUBARE  
10 / 256 • Lemure

DA CHI SI PUÒ RICEVERE  
--

----- Cappelli ----

FORCINA DORATA

-----  
"Ornamento per capelli che dimezza i PM usati."

Equipaggiando questo Cappello, il personaggio consuma la metà dei PM richiesti da qualunque tecnica che li richieda. Questo bonus tuttavia non si applica alle Armi che usano i PM per causare Attacchi Critici (Ascia runica, Lama runica e Squilla runica).

| PARAMETRI    |    | ELEMENTI     |
|--------------|----|--------------|
| Difesa       | 0  | Assorbe • -- |
| Difesa Mg    | 2  | Immune • --  |
| %Schivata    | 0% | Forte • --   |
| %Schivata Mg | 5% | Debole • --  |
| Peso         | 2  |              |
| ~~~~~        |    |              |
| Forza        | .  | STATUS       |
| Agilità      | .  | Donato • --  |
| Resistenza   | .  | Immune • --  |
| Magia        | .  |              |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

|              |               |              |
|--------------|---------------|--------------|
| • Alchimista | • Geomante    | • Mago Rosso |
| • Artigliere | • Invocatore  | • Mimo       |
| • Ballerino  | • Mago Bianco | • Necromante |
| • Bardo      | • Mago Blu    | • Oracolo    |
| • Cronomago  | • Mago Nero   | • Tuttofare  |

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 15.000 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN2 • [TB.aO] • Torre barriera - 9° piano /A  
in questa stanzetta, aprire il baule ed eliminare il Drago rosso 1, oppure i due Draghi gialli, per ottenere la Forcina dorata. Bisogna recuperare questo Oggetto prima di completare la località poichè dopo non sarà più possibile.

MN3 • [PU.aQ] • Piramide di Muur - 7° piano /A

in questa stanza sono presenti le pedane fantasma. Muovendosi su esse senza precipitare, raggiungere il forziere di destra, il quale contiene la Forcina dorata.

A CHI SI PUÒ RUBARE

10 / 256 • Gogo il mimo

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Cappelli -----

IPNOCORONA

-----  
"Aumenta la possibilità di manipolare i nemici."

Di norma, il comando !Controlla ha il 40% di possibilità di andare a segno: tale percentuale diventa il 75%, nel caso in cui il personaggio stia indossando questo Cappello.

PARAMETRI

Difesa           5  
Difesa Mg       4  
%Schivata       0%  
%Schivata Mg   5%  
Peso            8

ELEMENTI

Assorbe • --  
Immune   • --  
Forte     • --  
Debole   • --

~~~~~

Forza .
Agilità .
Resistenza .
Magia 1

STATUS

Donato • --
Immune • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

| | | |
|--------------|---------------|--------------|
| • Alchimista | • Geomante | • Monaco |
| • Artigliere | • Gladiatore | • Necromante |
| • Ballerino | • Invocatore | • Ninja |
| • Bardo | • Ladro | • Oracolo |
| • Berserker | • Mago Bianco | • Paladino |
| • Cavaliere | • Mago Blu | • Ranger |
| • Cronomago | • Mago Nero | • Samurai |
| • Domatore | • Mago Rosso | • Tuttofare |
| • Dragone | • Mimo | |

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 37.500 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN2 • [VD.aL] • Valle dei draghi - Grotta /H

entrando dall'accesso superiore, scendere lungo la scalinata di sinistra e poi attraversare il passaggio segreto per trovare due scrigni: l'Ipnocorona è situata in quello occidentale.

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

MAGICAPPELLO

"Cappello fatto con un tessuto speciale."

| PARAMETRI | | ELEMENTI |
|--------------|----|--------------|
| Difesa | 4 | Assorbe • -- |
| Difesa Mg | 2 | Immune • -- |
| %Schivata | 0% | Forte • -- |
| %Schivata Mg | 5% | Debole • -- |
| Peso | 2 | |
| ~~~~~ | | |
| Forza | . | STATUS |
| Agilità | . | Donato • -- |
| Resistenza | . | Immune • -- |
| Magia | 1 | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista
- Artigliere
- Ballerino
- Bardo
- Cronomago
- Geomante
- Invocatore
- Mago Bianco
- Mago Blu
- Mago Nero
- Mago Rosso
- Mimo
- Necromante
- Oracolo
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 1.500 Guil

<> vendita: 750 Guil

•• MONDO 2

Castello di Bal
 Castello Surgate
 Legor
 Quelb / Protezioni Est

•• MONDO 3

Castello di Bal
 Castello Surgate
 Legor
 Quelb / Protezioni Est

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

10 / 256 • Minimago

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

raro • Minimago

MASCHERA DI TIGRE

"Maschera che rappresenta una temibile tigre."

| PARAMETRI | | ELEMENTI |
|-----------|---|--------------|
| Difesa | 9 | Assorbe • -- |

Difesa Mg 2 Immune • --
%Schivata 0% Forte • --
%Schivata Mg 0% Debole • --
Peso 2

~~~~~

Forza . STATUS  
Agilità . Donato • --  
Resistenza . Immune • --  
Magia .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista • Ladro • Monaco
- Artigliere • Mago Blu • Ninja
- Ballerino • Mago Rosso • Ranger
- Domatore • Mimo • Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 5.000 Guil

<> vendita: 2.500 Guil

•• MONDO 2  
Muur

•• MONDO 3  
Muur

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

raro • Gogo il mimo

----- Cappelli -----

MITRA DEL SAGGIO

"Cappello fatto con un tessuto benedetto."

PARAMETRI ELEMENTI  
Difesa 6 Assorbe • --  
Difesa Mg 2 Immune • --  
%Schivata 0% Forte • --  
%Schivata Mg 5% Debole • --  
Peso 2

~~~~~

Forza . STATUS
Agilità . Donato • --
Resistenza . Immune • --
Magia 2

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista • Geomante • Mago Rosso
- Artigliere • Invocatore • Mimo
- Ballerino • Mago Bianco • Necromante
- Bardo • Mago Blu • Oracolo

- Cronomago
- Mago Nero
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 3.000 Guil

<> vendita: 1.500 Guil

- MONDO 2

Muur

- MONDO 3

Muur

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

10 / 256 • Pericolo mortale

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

raro • Piromante

----- Cappelli ----

TIARA DI LAMIA

"Tiara che ispira la Danza delle spade."

Questo Cappello raddoppia le possibilità che il comando !Flirt vada a segno inoltre innalza al 50% la probabilità di eseguire la Danza di spade quando si utilizza il comando !Danza.

PARAMETRI

Difesa 3
 Difesa Mg 7
 %Schivata 0%
 %Schivata Mg 10%
 Peso 2

ELEMENTI

Assorbe • --
 Immune • --
 Forte • --
 Debole • --

~~~~~

Forza .  
 Agilità .  
 Resistenza .  
 Magia 3

STATUS

Donato • --  
 Immune • Confusione

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista
- Artigliere
- Ballerino
- Bardo
- Cronomago
- Geomante
- Invocatore
- Mago Bianco
- Mago Blu
- Mago Nero
- Mago Rosso
- Mimo
- Necromante
- Oracolo
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 2.500 Guil

<> vendita: 1.250 Guil

- MONDO 3

Paese fantasma / Protezioni Ovest

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

10 / 256 • Lamia

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

raro • Lamia regina

=====  
Protezioni per la testa: ELMI

[@08EL]  
=====

Queste Protezioni sono utilizzate generalmente dai Lavori specializzati negli attacchi fisici. All'interno del Menù Oggetti, esse sono raffigurate da un piccolo elmo:

- Corona di rovi
- Elmo adamantino
- Elmo di bronzo
- Elmo di cristallo
- Elmo di ferro
- Elmo di Genji
- Elmo di mithril
- Elmo d'oro
- Elmo grandioso

----- Elmi -----

CORONA DI ROVI

"Diminuisce gradualmente i PV di chi l'indossa."

PARAMETRI

Difesa 20  
Difesa Mg 5  
%Schivata 0%  
%Schivata Mg 10%  
Peso 4

ELEMENTI

Assorbe • --  
Immune • --  
Forte • --  
Debole • --

~~~~~

Forza .
Agilità .
Resistenza .
Magia -5

STATUS

Donato • Piaga
Immune • Sonno

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Berserker
- Cavaliere
- Dragone
- Gladiatore
- Mimo
- Paladino
- Samurai
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 1 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [PU.aH] • Piramide di Muur - 3° piano /A
entrando dall'ingresso inferiore, recarsi nella zona nord ed esaminare il sarcofago. Sconfiggere le Mummie che compariranno e poi proseguire verso l'alto sino a trovare il baule che contiene la Corona di rovi.

A CHI SI PUÒ RUBARE

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

----- Elmi -----

ELMO ADAMANTINO

"Elmo resistente agli attacchi di tuono."

| PARAMETRI | | ELEMENTI | |
|--------------|----|----------|---------|
| Difesa | 10 | Assorbe | • -- |
| Difesa Mg | 2 | Immune | • -- |
| %Schivata | 0% | Forte | • Tuono |
| %Schivata Mg | 0% | Debole | • -- |
| Peso | 4 | | |
| ~~~~~ | | | |
| Forza | . | STATUS | |
| Agilità | . | Donato | • -- |
| Resistenza | . | Immune | • -- |
| Magia | . | | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Berserker
- Cavaliere
- Dragone
- Gladiatore
- Mimo
- Paladino
- Samurai
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 7.000 Guil

<> vendita: 3.500 Guil

- MONDO 2
- Muur

- MONDO 3
- Muur

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

10 / 256 • Biosoldato 2

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

raro • Corazzata

----- Elmi -----

ELMO DI BRONZO

"Elmo leggero in bronzo."

| PARAMETRI | | ELEMENTI | |
|--------------|----|----------|------|
| Difesa | 2 | Assorbe | • -- |
| Difesa Mg | 2 | Immune | • -- |
| %Schivata | 0% | Forte | • -- |
| %Schivata Mg | 0% | Debole | • -- |
| Peso | 4 | | |

~~~~~

|            |   |        |      |
|------------|---|--------|------|
| Forza      | . | STATUS |      |
| Agilità    | . | Donato | • -- |
| Resistenza | . | Immune | • -- |
| Magia      | . |        |      |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Berserker
- Cavaliere
- Dragone
- Gladiatore
- Mimo
- Paladino
- Samurai
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 250 Guil

<> vendita: 125 Guil

•• MONDO 1

Carwen

•• MONDO 3

Carwen

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Elmi -----

ELMO DI CRISTALLO

"Elmo scintillante fatto di cristallo."

PARAMETRI

|              |    |
|--------------|----|
| Difesa       | 13 |
| Difesa Mg    | 2  |
| %Schivata    | 0% |
| %Schivata Mg | 0% |
| Peso         | 4  |

ELEMENTI

|         |      |
|---------|------|
| Assorbe | • -- |
| Immune  | • -- |
| Forte   | • -- |
| Debole  | • -- |

|            |   |        |      |
|------------|---|--------|------|
| Forza      | . | STATUS |      |
| Agilità    | . | Donato | • -- |
| Resistenza | . | Immune | • -- |
| Magia      | . |        |      |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Berserker
- Cavaliere
- Dragone
- Gladiatore
- Mimo
- Paladino
- Samurai
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 10.500 Guil

<> vendita: 5.250 Guil

•• MONDO 3  
Paese fantasma / Protezioni Est  
Regno dei nani

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [TI.aI] • Tempio dell'isola - 1° piano  
entrando dall'accesso inferiore, andare verso l'alto, attraversare il  
passaggio segreto sulla destra ed aprire il forziere a nord per ottenere  
l'Elmo di cristallo.

A CHI SI PUÒ RUBARE

raro • Cristallia

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Elmi -----

ELMO DI FERRO

"Attenzione ai magneti."

PARAMETRI

Difesa 4  
Difesa Mg 2  
%Schivata 0%  
%Schivata Mg 0%  
Peso 4

ELEMENTI

Assorbe • --  
Immune • --  
Forte • --  
Debole • --

~~~~~  
Forza .
Agilità .
Resistenza .
Magia .

STATUS

Donato • --
Immune • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Berserker • Mimo
• Cavaliere • Paladino
• Dragone • Samurai
• Gladiatore • Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 350 Guil

<> vendita: 175 Guil

•• MONDO 1
Walz

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Gigante di ferro

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Elmi -----

ELMO DI GENJI

"Elmo che protegge da Mini e Caos."

| PARAMETRI | | ELEMENTI | |
|--------------|----|----------|--------------------|
| Difesa | 15 | Assorbe | • -- |
| Difesa Mg | 2 | Immune | • -- |
| %Schivata | 0% | Forte | • -- |
| %Schivata Mg | 0% | Debole | • -- |
| Peso | 5 | | |
| ~~~~~ | | | |
| Forza | . | STATUS | |
| Agilità | . | Donato | • -- |
| Resistenza | . | Immune | • Confusione, Mini |
| Magia | . | | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Berserker
- Cavaliere
- Dragone
- Gladiatore
- Mimo
- Paladino
- Samurai
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 12.500 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Gilgamesh Furioso 1

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Elmi -----

ELMO DI MITHRIL

"Elmo fatto di mithril."

| PARAMETRI | | ELEMENTI | |
|--------------|----|----------|------|
| Difesa | 6 | Assorbe | • -- |
| Difesa Mg | 2 | Immune | • -- |
| %Schivata | 0% | Forte | • -- |
| %Schivata Mg | 0% | Debole | • -- |
| Peso | 4 | | |
| ~~~~~ | | | |
| Forza | . | STATUS | |
| Agilità | . | Donato | • -- |
| Resistenza | . | Immune | • -- |
| Magia | . | | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Berserker
- Cavaliere
- Dragone
- Gladiatore
- Mimo
- Paladino
- Samurai
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 550 Guil

<> vendita: 275 Guil

•• MONDO 1
Karnak

•• MONDO 3
Karnak

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN1 • [MN.aF] • Monte Nord - Ottava stazione

una volta entrati in questa stanza, Lenna si allontanerà dal gruppo per recuperare l'Elmo di mithril dal terreno. L'Oggetto sarà poi disponibile al termine dello scontro con i boss Forza 1 e Magissa 1. Questo Elmo di mithril non viene considerato nella percentuale di tesori mostrata presso la Grotta sconosciuta.

A CHI SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Lama danzante

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Elmi -----

ELMO D'ORO

"Elmo decorato con filigrana d'oro."

PARAMETRI

Difesa 8
Difesa Mg 2
%Schivata 0%
%Schivata Mg 0%
Peso 4

ELEMENTI

Assorbe • --
Immune • --
Forte • --
Debole • --

~~~~~  
Forza           .

Agilità         .  
Resistenza     .  
Magia           .

STATUS

Donato   • --  
Immune   • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Berserker       • Mimo  
• Cavaliere       • Paladino  
• Dragone          • Samurai  
• Gladiatore      • Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 3.500 Guil

<> vendita: 1.750 Guil

•• MONDO 2  
Castello di Bal  
Castello Surgate  
Legor  
Quelb            / Protezioni Est

•• MONDO 3

Castello di Bal  
Castello Surgate  
Legor  
Quelb / Protezioni Est

DOVE SI PUÒ TROVARE  
nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE  
--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE  
--

----- Elmi -----  
ELMO GRANDIOSO

"Elmo fatto per la persona più forte del mondo."

| PARAMETRI    |    | ELEMENTI     |
|--------------|----|--------------|
| Difesa       | 18 | Assorbe • -- |
| Difesa Mg    | 2  | Immune • --  |
| %Schivata    | 0% | Forte • --   |
| %Schivata Mg | 0% | Debole • --  |
| Peso         | 6  |              |
| ~~~~~        |    |              |
| Forza        | .  | STATUS       |
| Agilità      | .  | Donato • --  |
| Resistenza   | .  | Immune • --  |
| Magia        | .  |              |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Berserker
- Cavaliere
- Dragone
- Gladiatore
- Mimo
- Paladino
- Samurai
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE  
nessun negozio <> vendita: 5 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE  
nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE  
--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE  
sempre • Guilgaruga 2

=====

Protezioni per il corpo: ARMATURE

=====

[@08AM]

Queste Protezioni sono utilizzate generalmente dai Lavori specializzati negli attacchi fisici mentre gli altri potranno equipaggiarle solo tramite l'abilità Usa armatura. All'interno del Menù Oggetti, esse sono raffigurate da una piccola armatura:

- Armatura adamantina            - Giubba di bronzo
- Armatura di cristallo        - Giubba di ferro
- Armatura di Genji            - Giubba di mithril
- Armatura d'oro                - Maximilian

----- Armatura -----

ARMATURA ADAMANTINA

"Armatura resistente agli attacchi di tuono."

| PARAMETRI    |    | ELEMENTI |         |
|--------------|----|----------|---------|
| Difesa       | 15 | Assorbe  | • --    |
| Difesa Mg    | 2  | Immune   | • --    |
| %Schivata    | 0% | Forte    | • Tuono |
| %Schivata Mg | 0% | Debole   | • --    |
| Peso         | 8  |          |         |
| ~~~~~        |    |          |         |
| Forza        | .  | STATUS   |         |
| Agilità      | .  | Donato   | • --    |
| Resistenza   | .  | Immune   | • --    |
| Magia        | .  |          |         |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Berserker            • Mimo
- Cavaliere           • Paladino
- Dragone             • Samurai
- Gladiatore          • Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 8.000 Guil  
<> vendita: 4.000 Guil

•• MONDO 2  
Muur

•• MONDO 3  
Muur

DOVE SI PUÒ TROVARE  
nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE  
10 / 256 • Gigante verde 2

DA CHI SI PUÒ RICEVERE  
--

----- Armatura -----

ARMATURA DI CRISTALLO

"Scintillante armatura di cristallo."

| PARAMETRI |    | ELEMENTI |      |
|-----------|----|----------|------|
| Difesa    | 20 | Assorbe  | • -- |
| Difesa Mg | 2  | Immune   | • -- |

%Schivata 0% Forte • --  
%Schivata Mg 0% Debole • --  
Peso 8

~~~~~

Forza . STATUS
Agilità . Donato • --
Resistenza . Immune • --
Magia .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Berserker • Mimo
- Cavaliere • Paladino
- Dragone • Samurai
- Gladiatore • Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 12.000 Guil

<> vendita: 6.000 Guil

•• MONDO 3

Paese fantasma / Protezioni Est
Regno dei nani

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [PU.aM] • Piramide di Muur - 5° piano

aprire lo scrigno situato nella zona destra di questa camera ed eliminare gli
Objet d'Art per ottenere l'Armatura di cristallo.

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

raro • Drago di cristallo
raro • Sekhmet

----- Armatura -----

ARMATURA DI GENJI

"Armatura che protegge da Rana e Caos."

PARAMETRI

Difesa 22
Difesa Mg 2
%Schivata 0%
%Schivata Mg 0%
Peso 9

~~~~~

Forza . STATUS  
Agilità . Donato • --  
Resistenza . Immune • Confusione, Rana  
Magia .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Berserker • Mimo
- Cavaliere • Paladino
- Dragone • Samurai
- Gladiatore • Tuttofare



DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 15.000 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Gilgamesh Furioso 3

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Armatura -----

ARMATURA D'ORO

"Armatura decorata con filigrana d'oro."

PARAMETRI

Difesa 12  
Difesa Mg 2  
%Schivata 0%  
%Schivata Mg 0%  
Peso 8

ELEMENTI

Assorbe • --  
Immune • --  
Forte • --  
Debole • --

~~~~~

Forza .
Agilità .
Resistenza .
Magia .

STATUS

Donato • --
Immune • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Berserker
- Cavaliere
- Dragone
- Gladiatore
- Mimo
- Paladino
- Samurai
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 4.000 Guil

<> vendita: 2.000 Guil

•• MONDO 2

Castello di Bal
Castello Surgate
Legor
Quelb / Protezioni Est

•• MONDO 3

Castello di Bal
Castello Surgate
Legor
Quelb / Protezioni Est

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN1 • [RR.aD] • Rovine di Ronka - Secondo livello /A

entrando dall'accesso superiore, procedere verso destra, lungo le mattonelle sospese, ed in seguito avanzare in direzione sud ovest, attraverso un altro

passaggio segreto. Una volta fatto, sulla sinistra si troverà il forziere dell'Armatura d'oro. Bisogna recuperare questo Oggetto prima di completare la località poiché dopo non sarà più possibile.

A CHI SI PUÒ RUBARE

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

--

----- Armatura ----

GIUBBA DI BRONZO

"Armatura di bronzo."

PARAMETRI

ELEMENTI

Difesa 4
Difesa Mg 2
%Schivata 0%
%Schivata Mg 0%
Peso 8

Assorbe • --
Immune • --
Forte • --
Debole • --

~~~~~

Forza .  
Agilità .  
Resistenza .  
Magia .

STATUS  
Donato • --  
Immune • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Berserker
- Cavaliere
- Dragone
- Gladiatore
- Mimo
- Paladino
- Samurai
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 400 Guil

<> vendita: 200 Guil

•• MONDO 1  
Carwen

•• MONDO 3  
Carwen

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

sempre • Sirena Blu 1

----- Armatura ----

GIUBBA DI FERRO

-----  
"Armatura di ferro."

PARAMETRI

ELEMENTI

|              |    |         |      |
|--------------|----|---------|------|
| Difesa       | 6  | Assorbe | • -- |
| Difesa Mg    | 2  | Immune  | • -- |
| %Schivata    | 0% | Forte   | • -- |
| %Schivata Mg | 0% | Debole  | • -- |
| Peso         | 8  |         |      |

~~~~~

| | | | |
|------------|---|--------|------|
| Forza | . | STATUS | |
| Agilità | . | Donato | • -- |
| Resistenza | . | Immune | • -- |
| Magia | . | | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Berserker
- Cavaliere
- Dragone
- Gladiatore
- Mimo
- Paladino
- Samurai
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 500 Guil

<> vendita: 250 Guil

•• MONDO 1

Walz

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

10 / 256 • Gigante di ferro

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Armatura -----

GIUBBA DI MITHRIL

"Armatura di mithril."

PARAMETRI

| | |
|--------------|----|
| Difesa | 9 |
| Difesa Mg | 2 |
| %Schivata | 0% |
| %Schivata Mg | 0% |
| Peso | 8 |

~~~~~

|            |   |        |      |
|------------|---|--------|------|
| Forza      | . | STATUS |      |
| Agilità    | . | Donato | • -- |
| Resistenza | . | Immune | • -- |
| Magia      | . |        |      |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Berserker
- Cavaliere
- Dragone
- Gladiatore
- Mimo
- Paladino
- Samurai
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 700 Guil

<> vendita: 350 Guil

•• MONDO 1

Karnak

•• MONDO 3

Karnak

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

10 / 256 • Drago di mithril

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Armatura -----  
MAXIMILIAN  
-----

"Splendida armatura per individui fortissimi."

PARAMETRI

Difesa 27  
Difesa Mg 5  
%Schivata 0%  
%Schivata Mg 0%  
Peso 9

ELEMENTI

Assorbe • --  
Immune • --  
Forte • --  
Debole • --

~~~~~

Forza .
Agilità .
Resistenza 2
Magia .

STATUS

Donato • --
Immune • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Berserker • Mimo
• Cavaliere • Paladino
• Dragone • Samurai
• Gladiatore • Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 5 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [RO.bI] • Reame oscuro - Antro di Shinryu, Sala del tesoro
una volta giunti in questa sala, donare lo Status Levitazione a tutto il
gruppo e scendere nel magma tramite i gradini situati nella zona superiore.
Raggiungere l'isola sulla sinistra, dove sono presenti un gran numero di
scigni: il Maximilian è situato nella fila superiore, all'interno del baule
centrale.

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

=====
Protezioni per il corpo: MAGLIE

[@08MG]
=====

Queste Protezioni sono utilizzate da diversi Lavori mentre gli altri potranno equipaggiarle solo tramite l'abilità Usa armatura. All'interno del Menù Oggetti esse sono raffigurate da una piccola armatura:

- | | |
|----------------------|-------------------|
| - Abito iridescente | - Giubba di pelle |
| - Completo ninja | - Kenpo Gi |
| - Corazza adamantina | - Maglia ossea |
| - Corazza argentea | - Veste di Vishnu |
| - Corazza di rame | - Veste illusoria |
| - Fascia della forza | - Veste nera |

----- Maglie ----

ABITO IRIDESCENTE

"Abito che ispira la Danza delle spade."

Questa Maglia raddoppia le possibilità che il comando !Flirt vada a segno inoltre innalza al 50% la probabilità di eseguire la Danza di spade quando si utilizza il comando !Danza. L'Abito iridescente può essere utilizzato dagli altri Lavori solo tramite l'abilità Usa fiocchi.

PARAMETRI

Difesa 18
Difesa Mg 3
%Schivata 0%
%Schivata Mg 4%
Peso 3

ELEMENTI

Assorbe • --
Immune • --
Forte • --
Debole • --

~~~~~

Forza .  
Agilità .  
Resistenza .  
Magia .

STATUS

Donato • --  
Immune • Confusione

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Ballerino
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 2.900 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [CD.bd] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /G  
giunti nelle prigioni, aprire la prima cella da destra, tra quelle situate in basso, ed eliminare i tre Alte Roite. Una volta fatto, recuperare l'Abito iridescente dal baule.

A CHI SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Parthenope

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

-----  
COMPLETO NINJA  
-----

"Eleganti abiti ninja importati da una terra lontana."

| PARAMETRI    |    | ELEMENTI |      |
|--------------|----|----------|------|
| Difesa       | 9  | Assorbe  | • -- |
| Difesa Mg    | 2  | Immune   | • -- |
| %Schivata    | 0% | Forte    | • -- |
| %Schivata Mg | 0% | Debole   | • -- |
| Peso         | 3  |          |      |
| ~~~~~        |    |          |      |
| Forza        | .  | STATUS   |      |
| Agilità      | 1  | Donato   | • -- |
| Resistenza   | .  | Immune   | • -- |
| Magia        | .  |          |      |

## CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- |              |              |             |
|--------------|--------------|-------------|
| • Alchimista | • Dragone    | • Monaco    |
| • Artigliere | • Gladiatore | • Ninja     |
| • Ballerino  | • Ladro      | • Paladino  |
| • Berserker  | • Mago Blu   | • Ranger    |
| • Cavaliere  | • Mago Rosso | • Samurai   |
| • Domatore   | • Mimo       | • Tuttofare |

## DOVE SI PUÒ COMPRARE • 3.000 Guil

<> vendita: 1.500 Guil

## •• MONDO 1

Jakol  
Lix

## •• MONDO 2

Castello di Bal  
Legor  
Quelb                    / Protezioni Est

## •• MONDO 3

Castello di Bal  
Jakol  
Legor  
Quelb                    / Protezioni Est

## DOVE SI PUÒ TROVARE

MN1 • [BA.aF] • Biblioteca degli Antichi - 1S /C

partendo dall'accesso più a nord est di [BA.aF] 1S /C, scendere lungo i gradini, andare a sinistra e salire le scale accanto. Esaminare l'estremità superiore per far comparire un'uscita, che condurrà sugli scaffali di [BA.aG] 1S /D. Qui procedere in direzione nord ovest per entrare in [BA.aH] 1S /E. Al suo interno esaminare il volume sul pavimento per affrontare Ifrit 1.

Dopo averlo sconfitto, tornare in [BA.aF] 1S /C ed uscire dalla porta situata alla destra delle scale percorse in precedenza. Entrati di nuovo in [BA.aG] 1S /D, lo scaffale mobile non ostacolerà più il cammino e si potrà uscire dalle scale posizionate a sud ovest. Raggiunta così una nicchia di [BA.aF]

1S /C, aprire lo scrigno per ottenere il Completo ninja. Questo Oggetto può essere recuperato anche nel Mondo 3 ma bisogna farlo prima di ottenere la Prima tavola dalla Piramide di Muur poichè dopo non sarà più consentito.

A CHI SI PUÒ RUBARE  
246 / 256 • Incognito  
10 / 256 • Pagina 256

DA CHI SI PUÒ RICEVERE  
--

----- Maglie -----

CORAZZA ADAMANTINA

"Armatura pesante resistente al tuono."

PARAMETRI

Difesa 13  
Difesa Mg 2  
%Schivata 0%  
%Schivata Mg 0%  
Peso 4

ELEMENTI

Assorbe • --  
Immune • --  
Forte • Tuono  
Debole • --

~~~~~

Forza .
Agilità .
Resistenza .
Magia .

STATUS

Donato • --
Immune • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

| | | |
|--------------|--------------|-------------|
| • Alchimista | • Dragone | • Monaco |
| • Artigliere | • Gladiatore | • Ninja |
| • Ballerino | • Ladro | • Paladino |
| • Berserker | • Mago Blu | • Ranger |
| • Cavaliere | • Mago Rosso | • Samurai |
| • Domatore | • Mimo | • Tuttofare |

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 6.000 Guil
<> vendita: 3.000 Guil

•• MONDO 2
Muur

•• MONDO 3
Muur

DOVE SI PUÒ TROVARE
nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE
--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE
raro • Calofisteri 1

----- Maglie -----

CORAZZA ARGENTEA

"Va lucidata regolarmente."

| PARAMETRI | | ELEMENTI |
|--------------|----|--------------|
| Difesa | 7 | Assorbe • -- |
| Difesa Mg | 2 | Immune • -- |
| %Schivata | 0% | Forte • -- |
| %Schivata Mg | 0% | Debole • -- |
| Peso | 4 | |

~~~~~

|            |   | STATUS      |
|------------|---|-------------|
| Forza      | . |             |
| Agilità    | . | Donato • -- |
| Resistenza | . | Immune • -- |
| Magia      | . |             |

#### CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- |              |              |             |
|--------------|--------------|-------------|
| • Alchimista | • Dragone    | • Monaco    |
| • Artigliere | • Gladiatore | • Ninja     |
| • Ballerino  | • Ladro      | • Paladino  |
| • Berserker  | • Mago Blu   | • Ranger    |
| • Cavaliere  | • Mago Rosso | • Samurai   |
| • Domatore   | • Mimo       | • Tuttofare |

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 600 Guil

<> vendita: 300 Guil

•• MONDO 1  
Karnak

•• MONDO 3  
Karnak

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

raro • Sergente 1

----- Maglie -----  
CORAZZA DI RAME

"Diventa verdognola col tempo."

| PARAMETRI    |    | ELEMENTI     |
|--------------|----|--------------|
| Difesa       | 3  | Assorbe • -- |
| Difesa Mg    | 2  | Immune • --  |
| %Schivata    | 0% | Forte • --   |
| %Schivata Mg | 0% | Debole • --  |
| Peso         | 4  |              |

~~~~~

| | | STATUS |
|------------|---|-------------|
| Forza | . | |
| Agilità | . | Donato • -- |
| Resistenza | . | Immune • -- |
| Magia | . | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista
- Artigliere
- Ballerino
- Berserker
- Cavaliere
- Domatore
- Dragone
- Gladiatore
- Ladro
- Mago Blu
- Mago Rosso
- Mimo
- Monaco
- Ninja
- Paladino
- Ranger
- Samurai
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 350 Guil

<> vendita: 175 Guil

•• MONDO 1
Carwen

•• MONDO 3
Carwen

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Maglie -----

FASCIA DELLA FORZA

"Fascia fatta di tessuto speciale."

PARAMETRI

Difesa 11
Difesa Mg 0
%Schivata 0%
%Schivata Mg 0%
Peso 0

ELEMENTI

Assorbe • --
Immune • --
Forte • --
Debole • --

~~~~~

Forza 3  
Agilità .  
Resistenza .  
Magia .

STATUS

Donato • --  
Immune • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista
- Artigliere
- Ballerino
- Berserker
- Cavaliere
- Domatore
- Dragone
- Gladiatore
- Ladro
- Mago Blu
- Mago Rosso
- Mimo
- Monaco
- Ninja
- Paladino
- Ranger
- Samurai
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 4.500 Guil

<> vendita: 2.250 Guil

•• MONDO 2

Castello Surgate  
Quelb / Protezioni Ovest

•• MONDO 3  
Castello Surgate  
Quelb / Protezioni Ovest

DOVE SI PUÒ TROVARE  
nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE  
--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE  
raro • Yojimbo

----- Maglie -----

GIUBBA DI PELLE

-----  
"Fa sudare molto d'estate."

| PARAMETRI    |    | ELEMENTI     |
|--------------|----|--------------|
| Difesa       | 1  | Assorbe • -- |
| Difesa Mg    | 1  | Immune • --  |
| %Schivata    | 0% | Forte • --   |
| %Schivata Mg | 0% | Debole • --  |
| Peso         | 2  |              |
| ~~~~~        |    |              |
| Forza        | .  | STATUS       |
| Agilità      | .  | Donato • --  |
| Resistenza   | .  | Immune • --  |
| Magia        | .  |              |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

|              |               |              |
|--------------|---------------|--------------|
| • Alchimista | • Geomante    | • Monaco     |
| • Artigliere | • Gladiatore  | • Necromante |
| • Ballerino  | • Invocatore  | • Ninja      |
| • Bardo      | • Ladro       | • Oracolo    |
| • Berserker  | • Mago Bianco | • Paladino   |
| • Cavaliere  | • Mago Blu    | • Ranger     |
| • Cronomago  | • Mago Nero   | • Samurai    |
| • Domatore   | • Mago Rosso  | • Tuttotfare |
| • Dragone    | • Mimo        |              |

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 80 Guil  
<> vendita: 40 Guil

•• MONDO 1  
Tule

•• MONDO 3  
Tule

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN1 \* {W1.F4} \* Area del Covo dei pirati

la Giubba di pelle fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Bartz, presso la

foresta dove comincia l'avventura.

MN1 \* {W1.F4} \* Area del Covo dei pirati

la Giubba di pelle fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Galuf, presso la pianura oltre la Valle occidentale.

MN1 • [MT.aA] • Meteorite di Tycoon - Cratere

la Giubba di pelle fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Lenna, presso il Meteorite di Tycoon.

MN1 • [NP.aA] • Nave pirata - Ponte

la Giubba di pelle fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Faris, presso la Nave pirata.

A CHI SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Gogo il mimo

246 / 256 • Melusine 1

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Maglie -----  
KENPO GI

"Comodi abiti per artisti marziali."

PARAMETRI

Difesa 5  
Difesa Mg 2  
%Schivata 0%  
%Schivata Mg 0%  
Peso 3

ELEMENTI

Assorbe • --  
Immune • --  
Forte • --  
Debole • --

~~~~~

Forza 1
Agilità .
Resistenza .
Magia .

STATUS

Donato • --
Immune • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista
- Artigliere
- Ballerino
- Berserker
- Cavaliere
- Domatore
- Dragone
- Gladiatore
- Ladro
- Mago Blu
- Mago Rosso
- Mimo
- Monaco
- Ninja
- Paladino
- Ranger
- Samurai
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 450 Guil

<> vendita: 225 Guil

•• MONDO 1
Walz

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

----- Maglie -----

MAGLIA OSSEA

"Armatura adatta a un cadavere!"

Equipaggiando questa Maglia, il personaggio ottiene le stesse proprietà dei mostri di tipo Non-morto, in maniera simile all'abilità Non-morto. La Maglia ossea inoltre rende l'eroe immune agli status Ade, Cecità, Confusione, Furia, Rigene, Vecchiaia, Veleno

| PARAMETRI | | ELEMENTI |
|--------------|-----|-----------------------|
| Difesa | 30 | Assorbe • Veleno |
| Difesa Mg | 5 | Immune • -- |
| %Schivata | 0% | Forte • Gelo |
| %Schivata Mg | 10% | Debole • Fuoco, Sacro |
| Peso | 3 | |
| ~~~~~ | | |
| Forza | . | STATUS |
| Agilità | . | Donato • -- |
| Resistenza | -5 | Immune • vari |
| Magia | . | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista
- Artigliere
- Ballerino
- Berserker
- Cavaliere
- Domatore
- Dragone
- Gladiatore
- Ladro
- Mago Blu
- Mago Rosso
- Mimo
- Monaco
- Ninja
- Paladino
- Ranger
- Samurai
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 1 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN2 • [VD.aG] • Valle dei draghi - Sentiero /C
entrando dall'ingresso superiore, procedere verso il basso e, lungo il sentiero sulla destra, saranno presenti quattro gruppi di ossa: esaminare il terzo dall'alto per trovare la Maglia ossea.

A CHI SI PUÒ RUBARE

10 / 256 • Enuo 2
10 / 256 • Necromante

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

raro • Ade

----- Maglie -----

VESTE DI VISHNU

"Veste resistente a fuoco, gelo e tuono."

| PARAMETRI | | ELEMENTI |
|-----------|----|--------------|
| Difesa | 20 | Assorbe • -- |

| | | | |
|--------------|----|--------|----------------------|
| Difesa Mg | 8 | Immune | • -- |
| %Schivata | 0% | Forte | • Fuoco, Gelo, Tuono |
| %Schivata Mg | 5% | Debole | • -- |
| Peso | 3 | | |

~~~~~

|            |   |        |      |
|------------|---|--------|------|
| Forza      | . | STATUS |      |
| Agilità    | . | Donato | • -- |
| Resistenza | . | Immune | • -- |
| Magia      | . |        |      |

#### CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

|              |              |             |
|--------------|--------------|-------------|
| • Alchimista | • Dragone    | • Monaco    |
| • Artigliere | • Gladiatore | • Ninja     |
| • Ballerino  | • Ladro      | • Paladino  |
| • Berserker  | • Mago Blu   | • Ranger    |
| • Cavaliere  | • Mago Rosso | • Samurai   |
| • Domatore   | • Mimo       | • Tuttofare |

#### DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 5 Guil

#### DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [RO.aG] • Reame oscuro - Grotta dei Titani, 1S  
partendo da [RO.aF] Tempio sigillato, Corridoio, raggiungere la zona sud,  
dove sono presenti due teletrasporti: utilizzare quello di destra per entrare  
in [RO.aG] Grotta dei Titani, 1S. Una volta qui, seguire il percorso verso  
ovest, sino a raggiungere lo scrigno che contiene la Veste di Vishnu.

#### A CHI SI PUÒ RUBARE

--

#### DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Maglie ----

VESTE ILLUSORIA

-----  
"Distrae i nemici creando un doppione illusorio."

Equipaggiando questa Maglia, il personaggio riceverà lo Status Immagine,  
il quale però gli permetterà di schivare completamente un solo attacco fisico  
nemico, anzichè due. Una volta evitato, l'eroe perderà lo status positivo,  
che verrà riattivato automaticamente all'inizio della battaglia successiva.

#### PARAMETRI

|              |    |
|--------------|----|
| Difesa       | 14 |
| Difesa Mg    | 4  |
| %Schivata    | 0% |
| %Schivata Mg | 3% |
| Peso         | 3  |

#### ELEMENTI

|         |      |
|---------|------|
| Assorbe | • -- |
| Immune  | • -- |
| Forte   | • -- |
| Debole  | • -- |

~~~~~

| | | | |
|------------|---|--------|------------|
| Forza | . | STATUS | |
| Agilità | . | Donato | • Immagine |
| Resistenza | . | Immune | • -- |
| Magia | . | | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista
- Artigliere
- Ballerino
- Berserker
- Cavaliere
- Domatore
- Dragone
- Gladiatore
- Ladro
- Mago Blu
- Mago Rosso
- Mimo
- Monaco
- Ninja
- Paladino
- Ranger
- Samurai
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 50 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [PF.aE] • Paese fantasma - Passaggio segreto

partendo da [PF.aB] Piazza principale, recarsi nel retro del Pub, dove è situato un ingresso segreto che condurrà nella zona occidentale di [PF.aD] Taverna. Qui scendere le scale a sinistra per entrare in [PF.aE] Passaggio segreto, dove è presente un uomo che darà un premio nel caso in cui si faccia il giro del mondo a bordo di un chocobo giallo.

Tornare da Boko, il quale si trova all'ingresso della Grotta di Ghido. Atterrare qui con il velivolo, salire in groppa al chocobo ed iniziare il lungo viaggio:

- partendo dalla Grotta di Ghido, andare verso nord ovest, lungo la costa, sino a raggiungere la città di Karnak.
- da Karnak, procedere in direzione sud ovest, aggirando le montagne, per arrivare al Castello Surgate.
- dal Castello Surgate, avanzare verso sud, superare il foro della Biblioteca degli Antichi, ed entrare nella grande foresta che circonda la Valle dei draghi.
- dalla Valle dei draghi, proseguire ancora verso il basso e, oltre la grande foresta, si troverà prima la cittadina di Quelb e più avanti il Castello di Bal.
- dal Castello di Bal, andare a sud est ed attraversare la piccola foresta, per poi raggiungere l'inizio della lunga cintura di terra.
- attraversare tutta la lunga cintura di terra, superando prima il Paese fantasma e poi la Torre ad ovest di Mezzaluna.
- giunti sul continente, andare verso nord, lungo la costa, e poi aggirare il buco lasciato dal Castello Tycoon.
- oltrepassare il corso d'acqua e continuare ad andare verso sinistra, passando dietro il Covo dei pirati. Attraversare le pianure presenti tra le varie catene montuose, sino a raggiungere la città di Tule.
- da Tule, oltrepassare il fiume ad ovest della città, superare la gola dove era presente il Nido degli antoleoni e, andando a sud ovest, si tornerà alla Grotta di Ghido, dove si era lasciata l'aeronave.

Non c'è bisogno che si torni esattamente nel punto di partenza inoltre, anche entrando in una località oppure svolgendo qualche scontro, il giro del mondo verrà considerato ugualmente valido. Una volta terminato il viaggio, tornare dall'uomo in [PF.aE] Passaggio segreto e parlare con lui per ricevere

la Veste illusoria. Questo Oggetto non viene considerato nella percentuale di tesori mostrata presso la Grotta sconosciuta.

A CHI SI PUÒ RUBARE
10 / 256 • Oiseaurare 1

DA CHI SI PUÒ RICEVERE
raro • Tomberry

----- Maglie -----

VESTE NERA

"Veste fatta per coloro che usano la magia nera."

| PARAMETRI | | ELEMENTI | |
|--------------|-----|----------|------|
| Difesa | 14 | Assorbe | • -- |
| Difesa Mg | 14 | Immune | • -- |
| %Schivata | 0% | Forte | • -- |
| %Schivata Mg | 20% | Debole | • -- |
| Peso | 2 | | |
| ~~~~~ | | | |
| Forza | . | STATUS | |
| Agilità | . | Donato | • -- |
| Resistenza | . | Immune | • -- |
| Magia | 5 | | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

| | | |
|--------------|---------------|--------------|
| • Alchimista | • Geomante | • Mago Rosso |
| • Artigliere | • Invocatore | • Mimo |
| • Ballerino | • Mago Bianco | • Necromante |
| • Bardo | • Mago Blu | • Oracolo |
| • Cronomago | • Mago Nero | • Tuttofare |

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 8.000 Guil

<> vendita: 4.000 Guil

•• MONDO 3

Paese fantasma / Protezioni Est

Regno dei nani

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [PU.aH] • Piramide di Muur - 3° piano /A

entrando dall'ingresso inferiore, recarsi nell'angolo di sud ovest della stanza, dove è presente un pulsante. Premerlo per far scomparire le spine lungo la parete occidentale e poi attraversare il passaggio liberatosi.

Al termine del corridoio è situato un baule: sconfiggere l'Archeosauro contenuto al suo interno per ottenere la Veste nera.

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

raro • Furia

=====
Protezioni per il corpo: TUNICHE

[@08TU]
=====

Queste Protezioni sono utilizzate da diversi Lavori. All'interno del Menù Oggetti, esse sono raffigurate da una piccola armatura:

- Abito di Gaia
- Abito nero
- Cotta saggia
- Vestе angelica
- Vestе bianca
- Vestе di cotone
- Vestе di seta
- Vestе luminosa
- Vestе signorile

----- Tuniche -----

ABITO DI GAIA

"Abito carico del potere della terra."

Equipaggiando questa Tunica, le tecniche di Elemento Terra a disposizione del personaggio risulteranno potenziate del 50%.

| PARAMETRI | | ELEMENTI |
|--------------|-----|--------------|
| Difesa | 8 | Assorbe • -- |
| Difesa Mg | 10 | Immune • -- |
| %Schivata | 0% | Forte • -- |
| %Schivata Mg | 18% | Debole • -- |
| Peso | 2 | |
| ~~~~~ | | |
| Forza | . | STATUS |
| Agilità | . | Donato • -- |
| Resistenza | . | Immune • -- |
| Magia | . | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista
- Artigliere
- Ballerino
- Bardo
- Cronomago
- Geomante
- Invocatore
- Mago Bianco
- Mago Blu
- Mago Nero
- Mago Rosso
- Mimo
- Necromante
- Oracolo
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 2.000 Guil

<> vendita: 1.000 Guil

•• MONDO 2

Castello di Bal
Castello Surgate
Legor
Quelb / Protezioni Est

•• MONDO 3

Castello di Bal
Castello Surgate
Legor
Quelb / Protezioni Est

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE
10 / 256 • Rapitore Viola
10 / 256 • Stregone

DA CHI SI PUÒ RICEVERE
raro • Gravitatore

----- Tuniche -----

ABITO NERO

"Completo nero importato da una terra lontana."

Questa Tunica può essere utilizzata dagli altri Lavori solo tramite l'abilità Usa armatura.

| PARAMETRI | | ELEMENTI | |
|--------------|----|----------|------|
| Difesa | 17 | Assorbe | • -- |
| Difesa Mg | 2 | Immune | • -- |
| %Schivata | 0% | Forte | • -- |
| %Schivata Mg | 0% | Debole | • -- |
| Peso | 3 | | |
| ~~~~~ | | | |
| Forza | 1 | STATUS | |
| Agilità | 1 | Donato | • -- |
| Resistenza | . | Immune | • -- |
| Magia | . | | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

| | | |
|--------------|--------------|-------------|
| • Alchimista | • Dragone | • Monaco |
| • Artigliere | • Gladiatore | • Ninja |
| • Ballerino | • Ladro | • Paladino |
| • Berserker | • Mago Blu | • Ranger |
| • Cavaliere | • Mago Rosso | • Samurai |
| • Domatore | • Mimo | • Tuttofare |

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 9.000 Guil

<> vendita: 4.500 Guil

•• MONDO 3

Paese fantasma / Protezioni Est
Regno dei nani

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [PU.aL] • Piramide di Muur - 4° piano

entrando dall'ingresso centrale, recarsi nel corridoio sulla destra ed accedere nel passaggio segreto situato presso la sua estremità inferiore. Da qui andare verso nord est, sino a raggiungere una nicchia contenente un baule: aprirlo e sconfiggere i Pugni d'acciaio per ottenere l'Abito nero.

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Tuniche -----

COTTA SAGGIA

"Abito che protegge dallo stato Mutismo."

| PARAMETRI | | ELEMENTI |
|--------------|-----|------------------|
| Difesa | 6 | Assorbe • -- |
| Difesa Mg | 8 | Immune • -- |
| %Schivata | 0% | Forte • -- |
| %Schivata Mg | 17% | Debole • -- |
| Peso | 2 | |
| ~~~~~ | | |
| Forza | . | STATUS |
| Agilità | . | Donato • -- |
| Resistenza | . | Immune • Mutismo |
| Magia | . | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista • Geomante • Mago Rosso
- Artigliere • Invocatore • Mimo
- Ballerino • Mago Bianco • Necromante
- Bardo • Mago Blu • Oracolo
- Cronomago • Mago Nero • Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 1.000 Guil

<> vendita: 500 Guil

- MONDO 1
- Jakol
- Mezzaluna

- MONDO 3
- Jakol
- Mezzaluna

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Ramago
10 / 256 • Drippy

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Tuniche -----

VESTE ANGELICA

"Abito che protegge dal veleno."

| PARAMETRI | | ELEMENTI |
|--------------|-----|-----------------|
| Difesa | 10 | Assorbe • -- |
| Difesa Mg | 11 | Immune • Veleno |
| %Schivata | 0% | Forte • -- |
| %Schivata Mg | 25% | Debole • -- |
| Peso | 2 | |
| ~~~~~ | | |
| Forza | . | STATUS |
| Agilità | . | Donato • -- |
| Resistenza | 5 | Immune • Veleno |

Magia .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista
- Mimo
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 3.000 Guil

<> vendita: 1.500 Guil

•• MONDO 3

Paese fantasma / Protezioni Ovest

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN2 • [CB.aB] • Castello di Bal - Piano terra /A

giunti in questa camera, uscire dalle scale a nord e poi in [CB.aC] 1° piano scendere dalla rampa in basso. Raggiunta così una torre di [CB.aA] Cortile, rientrare dalle scale sulla destra, coperte dalla guglia. Tornati così in [CB.aC] 1° piano, scendere dalla rampa a nord per accedere in una nicchia di [CB.aB] Piano terra /A. Al suo interno, aprire il baule sulla sinistra per trovare la Veste angelica.

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Tuniche ----

VESTE BIANCA

"Veste fatta per coloro che usano la magia bianca."

PARAMETRI

Difesa 14
Difesa Mg 14
%Schivata 0%
%Schivata Mg 20%
Peso 2

ELEMENTI

Assorbe • --
Immune • --
Forte • --
Debole • --

~~~~~

Forza .  
Agilità .  
Resistenza 3  
Magia 3

STATUS

Donato • --  
Immune • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista
- Artigliere
- Ballerino
- Bardo
- Cronomago
- Geomante
- Invocatore
- Mago Bianco
- Mago Blu
- Mago Nero
- Mago Rosso
- Mimo
- Necromante
- Oracolo
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 8.000 Guil

<> vendita: 4.000 Guil

•• MONDO 3  
Paese fantasma / Protezioni Est  
Regno dei nani

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [PU.aG] • Piramide di Muur - 2° piano  
entrando dall'accesso inferiore, andare verso l'alto per trovare tre bauli.  
Aprire quello di destra ed eliminare l'Archeosauro, oppure l'Archeosauro e  
gli Ushabti, per ricevere la Veste bianca.

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

raro • Psicoflagello

----- Tuniche -----

VESTE DI COTONE

"Veste leggera di cotone."

PARAMETRI

Difesa 2  
Difesa Mg 4  
%Schivata 0%  
%Schivata Mg 15%  
Peso 2

ELEMENTI

Assorbe • --  
Immune • --  
Forte • --  
Debole • --

~~~~~

Forza .
Agilità .
Resistenza .
Magia .

STATUS

Donato • --
Immune • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

| | | |
|--------------|---------------|--------------|
| • Alchimista | • Geomante | • Mago Rosso |
| • Artigliere | • Invocatore | • Mimo |
| • Ballerino | • Mago Bianco | • Necromante |
| • Bardo | • Mago Blu | • Oracolo |
| • Cronomago | • Mago Nero | • Tuttofare |

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 300 Guil

<> vendita: 150 Guil

•• MONDO 1

Carwen

Walz

•• MONDO 3

Carwen

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

VESTE DI SETA

"Preziosa veste di seta."

| PARAMETRI | | ELEMENTI |
|--------------|-----|--------------|
| Difesa | 4 | Assorbe • -- |
| Difesa Mg | 6 | Immune • -- |
| %Schivata | 0% | Forte • -- |
| %Schivata Mg | 16% | Debole • -- |
| Peso | 2 | |
| ~~~~~ | | |
| Forza | . | STATUS |
| Agilità | . | Donato • -- |
| Resistenza | . | Immune • -- |
| Magia | . | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista • Geomante • Mago Rosso
- Artigliere • Invocatore • Mimo
- Ballerino • Mago Bianco • Necromante
- Bardo • Mago Blu • Oracolo
- Cronomago • Mago Nero • Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 500 Guil

<> vendita: 250 Guil

•• MONDO 1
Karnak

•• MONDO 3
Karnak

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN1 • [TW.aE] • Torre di Walz - 4° piano
partendo da [TW.aD] 3° piano, entrare in acqua, tramite i gradini sulla sinistra, ed avvicinarsi all'edera della colonna per accedere automaticamente nella camera superiore. Giunti così in [TW.aE] 4° piano, aprire lo scrigno per ottenere la Veste di seta. Bisogna recuperare questo Oggetto prima di completare la località poichè dopo non sarà più possibile.

A CHI SI PUÒ RUBARE
246 / 256 • Mykale

DA CHI SI PUÒ RICEVERE
--

VESTE LUMINOSA

"Veste che brilla di luce divina."

| PARAMETRI | | ELEMENTI |
|-----------|----|--------------|
| Difesa | 11 | Assorbe • -- |

| | | | |
|--------------|-----|--------|------|
| Difesa Mg | 12 | Immune | • -- |
| %Schivata | 0% | Forte | • -- |
| %Schivata Mg | 19% | Debole | • -- |
| Peso | 2 | | |

~~~~~

|            |   |        |      |
|------------|---|--------|------|
| Forza      | . | STATUS |      |
| Agilità    | . | Donato | • -- |
| Resistenza | . | Immune | • -- |
| Magia      | 2 |        |      |

#### CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista
- Artigliere
- Ballerino
- Bardo
- Cronomago
- Geomante
- Invocatore
- Mago Bianco
- Mago Blu
- Mago Nero
- Mago Rosso
- Mimo
- Necromante
- Oracolo
- Tuttofare

#### DOVE SI PUÒ COMPRARE • 4.000 Guil

<> vendita: 2.000 Guil

•• MONDO 2  
Muur

•• MONDO 3  
Muur

#### DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

#### A CHI SI PUÒ RUBARE

--

#### DA CHI SI PUÒ RICEVERE

raro • Mykale  
raro • Necrofobo 1

----- Tuniche -----  
VESTE SIGNORILE

"Meravigliosa veste fatta per i maestri della magia."

|              |     |          |      |
|--------------|-----|----------|------|
| PARAMETRI    |     | ELEMENTI |      |
| Difesa       | 18  | Assorbe  | • -- |
| Difesa Mg    | 22  | Immune   | • -- |
| %Schivata    | 0%  | Forte    | • -- |
| %Schivata Mg | 24% | Debole   | • -- |
| Peso         | 2   |          |      |

~~~~~

| | | | |
|------------|---|--------|------|
| Forza | . | STATUS | |
| Agilità | . | Donato | • -- |
| Resistenza | . | Immune | • -- |
| Magia | 1 | | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista
- Geomante
- Mago Rosso

- Artigliere
- Ballerino
- Bardo
- Cronomago
- Invocatore
- Mago Bianco
- Mago Blu
- Mago Nero
- Mimo
- Necromante
- Oracolo
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 5 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [RO.bn] • Reame oscuro - Corte dell'oblio, Scalinata del fato entrando dall'accesso inferiore, procedere verso l'alto e, giunti al bivio, seguire il percorso orientale per arrivare al baule contenente la Veste signorile.

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

=====

ACCESSORI

[@08AC]

=====

Queste Protezioni donano effetti molti diversi tra di loro e possono essere equipaggiati da quasi tutti i Lavori. All'interno del Menù Oggetti, esse sono raffigurate da un anello:

- Anello angelico
- Anello di corallo
- Anello focum
- Anello maledetto
- Anello protettivo
- Anello Reflex
- Bracciale adamantino
- Bracciale d'argento
- Bracciale della forza
- Gala iper
- Guanti di Genji
- Guanti di mithril
- Guanti malandrini
- Guanti titanici
- Lenti d'argento
- Manopole
- Mantello elfico
- Mantello stregone
- Nocche kaiser
- Pantofole rosse
- Sandali d'Ermete
- Scarpe di pelle
- Sfera del caos
- Sfera di cristallo
- Zucca kornago

----- Accessori -----

ANELLO ANGELICO

"Protegge dagli stati alterati Zombie e Vecchiaia."

PARAMETRI

Difesa 5
 Difesa Mg 10
 %Schivata 0%
 %Schivata Mg 10%
 Peso 1

ELEMENTI

Assorbe • --
 Immune • --
 Forte • --
 Debole • --

~~~~~

Forza .  
 Agilità .  
 Resistenza .

STATUS

Donato • --  
 Immune • Vecchiaia, Zombie

Magia .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista
- Artigliere
- Ballerino
- Bardo
- Berserker
- Cavaliere
- Cronomago
- Domatore
- Dragone
- Geomante
- Gladiatore
- Invocatore
- Ladro
- Mago Bianco
- Mago Blu
- Mago Nero
- Mago Rosso
- Mimo
- Monaco
- Necromante
- Ninja
- Oracolo
- Paladino
- Ranger
- Samurai
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 50.000 Guil

<> vendita: 25.000 Guil

•• MONDO 1  
Istoria

•• MONDO 3  
Paese fantasma / Protezioni Ovest

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [CD.a0] • Crepa interdimensionale - Grotta /C  
partendo dalla zona nord di [CD.aN] Grotta /B, andare verso destra ed entrare  
nella cascata per accedere in [CD.a0] Grotta /C. Al suo interno aprire lo  
scrigno situato in alto a destra per trovare l'Anello angelico.

A CHI SI PUÒ RUBARE

10 / 256 • Baldander  
10 / 256 • Druido

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

raro • Vilia

----- Accessori -----

ANELLO DI CORALLO

"Anello carico del potere dell'acqua."

PARAMETRI

Difesa 5  
Difesa Mg 5  
%Schivata 0%  
%Schivata Mg 5%  
Peso 1

ELEMENTI

Assorbe • Acqua  
Immune • Fuoco  
Forte • --  
Debole • Tuono

~~~~~

Forza .
Agilità .
Resistenza .
Magia .

STATUS

Donato • --
Immune • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista
- Artigliere
- Ballerino
- Geomante
- Gladiatore
- Invocatore
- Monaco
- Necromante
- Ninja

- Bardo
- Berserker
- Cavaliere
- Cronomago
- Domatore
- Dragone
- Ladro
- Mago Bianco
- Mago Blu
- Mago Nero
- Mago Rosso
- Mimo
- Oracolo
- Paladino
- Ranger
- Samurai
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 50.000 Guil

<> vendita: 25.000 Guil

•• MONDO 1
Istoria

•• MONDO 3
Paese fantasma / Protezioni Ovest

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [CD.aP] • Crepa interdimensionale - Grotta /D
entrando dall'accesso occidentale, andare verso destra, salire le scale ed aprire lo scrigno per ottenere l'Anello di corallo.

MN3 • [RO.aZ] • Reame oscuro - Cascate abissali, 2S
una volta in questa sala, recarsi nell'angolo di sud ovest, dove è presente una cascata: oltrepassarla per raggiungere il baule dell'Anello di corallo.

A CHI SI PUÒ RUBARE
10 / 256 • Parthenope

DA CHI SI PUÒ RICEVERE
raro • Drago giallo

----- Accessori -----

ANELLO FOCUM

"Anello carico del potere del fuoco."

PARAMETRI

Difesa 5
Difesa Mg 5
%Schivata 0%
%Schivata Mg 5%
Peso 1

ELEMENTI

Assorbe • Fuoco
Immune • Gelo
Forte • --
Debole • Acqua

~~~~~  
Forza .  
Agilità .  
Resistenza .  
Magia .

STATUS

Donato • --  
Immune • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista
- Artigliere
- Ballerino
- Bardo
- Berserker
- Cavaliere
- Cronomago
- Domatore
- Geomante
- Gladiatore
- Invocatore
- Ladro
- Mago Bianco
- Mago Blu
- Mago Nero
- Mago Rosso
- Monaco
- Necromante
- Ninja
- Oracolo
- Paladino
- Ranger
- Samurai
- Tuttofare

- Dragone
- Mimo

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 50.000 Guil

<> vendita: 25.000 Guil

- MONDO 1

Istoria

- MONDO 3

Paese fantasma / Protezioni Ovest

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [FG.aE] • Fossa del Mar Grande - 4S /B

entrando dall'accesso di sud ovest, recarsi nella zona orientale della sala, dove sono presenti tre interruttori. Premere quello situato in alto, il quale farà comparire un ponte, nella parte nord della stanza. Oltrepassarlo per raggiungere lo scrigno che contiene l'Anello focum.

A CHI SI PUÒ RUBARE

10 / 256 • Drago rosso 1

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Accessori -----  
ANELLO MALEDETTO

"Anello maledetto con Rovina!"

PARAMETRI

Difesa 25  
Difesa Mg 5  
%Schivata 0%  
%Schivata Mg 10%  
Peso 1

ELEMENTI

Assorbe • --  
Immune • --  
Forte • --  
Debole • --

~~~~~

Forza .
Agilità .
Resistenza .
Magia .

STATUS

Donato • Sentenza
Immune • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista
- Artigliere
- Ballerino
- Bardo
- Berserker
- Cavaliere
- Cronomago
- Domatore
- Dragone
- Geomante
- Gladiatore
- Invocatore
- Ladro
- Mago Bianco
- Mago Blu
- Mago Nero
- Mago Rosso
- Mimo
- Monaco
- Necromante
- Ninja
- Oracolo
- Paladino
- Ranger
- Samurai
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 1 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [PU.aE] • Piramide di Muur - Interno

l'Anello maledetto è contenuto nel forziere presente in questa piccola sala.

A CHI SI PUÒ RUBARE

10 / 256 • Ade

10 / 256 • Furia

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Accessori -----

ANELLO PROTETTIVO

"Anello con un effetto Rigene."

PARAMETRI

Difesa 10
Difesa Mg 10
%Schivata 0%
%Schivata Mg 10%
Peso 1

ELEMENTI

Assorbe • --
Immune • --
Forte • --
Debole • --

~~~~~

Forza .  
Agilità .  
Resistenza 5  
Magia .

STATUS

Donato • Rigene  
Immune • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

|              |               |              |
|--------------|---------------|--------------|
| • Alchimista | • Geomante    | • Monaco     |
| • Artigliere | • Gladiatore  | • Necromante |
| • Ballerino  | • Invocatore  | • Ninja      |
| • Bardo      | • Ladro       | • Oracolo    |
| • Berserker  | • Mago Bianco | • Paladino   |
| • Cavaliere  | • Mago Blu    | • Ranger     |
| • Cronomago  | • Mago Nero   | • Samurai    |
| • Domatore   | • Mago Rosso  | • Tuttofare  |
| • Dragone    | • Mimo        |              |

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 15.000 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [CI.aC] • Cascate Istoria - 2S

una volta in questa camera, raggiungere l'angolo di nord ovest, dove è presente un pulsante. Inserire un Ladro nel gruppo oppure equipaggiare l'abilità Scatto: premere l'interruttore per disattivare temporaneamente la cascata e correre subito verso destra per aprire lo scrigno contenente l'Anello protettivo, prima che il getto d'acqua ricompaia.

MN3 • [PU.aQ] • Piramide di Muur - 7° piano /A

in questa stanza sono presenti le pedane fantasma. Muovendosi su esse senza precipitare, raggiungere il forziere centrale, il quale contiene l'Anello protettivo.

MN3 • [TI.aI] • Tempio dell'isola - 1° piano

entrando dall'accesso inferiore, andare verso l'alto ed aprire il baule.

Dopo aver sconfitto il Prototipo, oppure la Testa meccanica, si riceverà l'Anello protettivo.

A CHI SI PUÒ RUBARE

10 / 256 • Cannone laser 2  
10 / 256 • Odino

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Accessori -----  
ANELLO REFLEX

"Anello che ha l'effetto Reflex."

PARAMETRI

Difesa 0  
Difesa Mg 0  
%Schivata 0%  
%Schivata Mg 0%  
Peso 1

ELEMENTI

Assorbe • --  
Immune • --  
Forte • --  
Debole • --

~~~~~

Forza .
Agilità .
Resistenza .
Magia .

STATUS

Donato • Reflex
Immune • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

| | | |
|--------------|---------------|--------------|
| • Alchimista | • Geomante | • Monaco |
| • Artigliere | • Gladiatore | • Necromante |
| • Ballerino | • Invocatore | • Ninja |
| • Bardo | • Ladro | • Oracolo |
| • Berserker | • Mago Bianco | • Paladino |
| • Cavaliere | • Mago Blu | • Ranger |
| • Cronomago | • Mago Nero | • Samurai |
| • Domatore | • Mago Rosso | • Tuttofare |
| • Dragone | • Mimo | |

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 10.000 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [CI.aD] • Cascade Istoria - 3S

entrando dall'accesso superiore, procedere lungo il percorso e, giunti al primo bivio, andare a sinistra mentre alla seconda biforcazione seguire il sentiero occidentale per trovare il baule dell'Anello Reflex.

A CHI SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Carbuncle
246 / 256 • Furia
246 / 256 • Lemure
10 / 256 • Barriera 1
10 / 256 • Calofisteri 1
10 / 256 • Mago reflex

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

sempre • Leviatano
raro • Cavaliere reflex
raro • Parthenope

BRACCIALE ADAMANTINO

"Il migliore amico di una donna."

| PARAMETRI | | ELEMENTI |
|--------------|----|--------------|
| Difesa | 4 | Assorbe • -- |
| Difesa Mg | 5 | Immune • -- |
| %Schivata | 0% | Forte • -- |
| %Schivata Mg | 5% | Debole • -- |
| Peso | 3 | |
| ~~~~~ | | |
| Forza | . | STATUS |
| Agilità | . | Donato • -- |
| Resistenza | . | Immune • -- |
| Magia | . | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista
- Artigliere
- Ballerino
- Bardo
- Cronomago
- Domatore
- Geomante
- Invocatore
- Ladro
- Mago Bianco
- Mago Blu
- Mago Nero
- Mago Rosso
- Mimo
- Monaco
- Necromante
- Ninja
- Oracolo
- Ranger
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 4.000 Guil

<> vendita: 2.000 Guil

•• MONDO 2

Muur

•• MONDO 3

Muur

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

raro • Diavoletto 1

raro • Esecutore

BRACCIALE D'ARGENTO

"Lucido ed efficiente!"

| PARAMETRI | | ELEMENTI |
|--------------|----|--------------|
| Difesa | 2 | Assorbe • -- |
| Difesa Mg | 3 | Immune • -- |
| %Schivata | 0% | Forte • -- |
| %Schivata Mg | 5% | Debole • -- |
| Peso | 3 | |

~~~~~

|            |   |        |      |
|------------|---|--------|------|
| Forza      | . | STATUS |      |
| Agilità    | . | Donato | • -- |
| Resistenza | . | Immune | • -- |
| Magia      | . |        |      |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista      • Invocatore      • Monaco
- Artigliere      • Ladro            • Necromante
- Ballerino       • Mago Bianco     • Ninja
- Bardo            • Mago Blu         • Oracolo
- Cronomago      • Mago Nero       • Ranger
- Domatore       • Mago Rosso      • Tuttofare
- Geomante       • Mimo

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 500 Guil  
 <> vendita: 250 Guil

•• MONDO 1  
 Karnak

•• MONDO 3  
 Karnak

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN1 • [TW.aI] • Torre di Walz - 8° piano  
 partendo da [TW.aH] 7° piano, salire lungo l'edera di nord ovest per arrivare  
 nella zona sinistra di [TW.aI] 8° piano, dove è situato lo scrigno contenente  
 il Bracciale d'argento. Bisogna recuperare questo Oggetto prima di completare  
 la località poichè dopo non sarà più possibile.

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Accessori -----

BRACCIALE DELLA FORZA

-----

"Polsino che aumenta la forza."

PARAMETRI

|              |    |
|--------------|----|
| Difesa       | 3  |
| Difesa Mg    | 0  |
| %Schivata    | 0% |
| %Schivata Mg | 0% |
| Peso         | 0  |

ELEMENTI

|         |      |
|---------|------|
| Assorbe | • -- |
| Immune  | • -- |
| Forte   | • -- |
| Debole  | • -- |

~~~~~

| | | | |
|------------|---|--------|------|
| Forza | 3 | STATUS | |
| Agilità | . | Donato | • -- |
| Resistenza | . | Immune | • -- |
| Magia | . | | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista • Invocatore • Monaco

- Artigliere
- Ballerino
- Bardo
- Cronomago
- Domatore
- Geomante
- Ladro
- Mago Bianco
- Mago Blu
- Mago Nero
- Mago Rosso
- Mimo
- Necromante
- Ninja
- Oracolo
- Ranger
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 2.500 Guil

<> vendita: 1.250 Guil

•• MONDO 2
 Quelb / Protezioni Ovest

•• MONDO 3
 Quelb / Protezioni Ovest

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN1 • [RR.aG] • Rovine di Ronka - Quarto livello
 partendo dall'accesso più a nord di [RR.aH] Quinto livello, seguire il percorso obbligato verso sud est ed uscire dalle scale. Tornati così in [RR.aG] Quarto livello, uscire tramite la rampa in alto a destra e poi in [RR.aH] Quinto livello procedere lungo il sentiero per rientrare nella zona più orientale di [RR.aG] Quarto livello. Qui sono presenti due buche da evitare: una volta nella saletta, muoversi in senso orario, in maniera radente alle pareti per raggiungere i bauli. Nel primo da destra è presente il Bracciale della forza. Bisogna recuperare questo Oggetto prima di completare la località poiché dopo non sarà più possibile.

A CHI SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Ballerino d'ombra
 10 / 256 • Rapitore Verde 1

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Accessori -----
 GALA IPER

"Polsino che aumenta l'attacco."

| PARAMETRI | | ELEMENTI | |
|--------------|----|----------|------|
| Difesa | 3 | Assorbe | • -- |
| Difesa Mg | 0 | Immune | • -- |
| %Schivata | 0% | Forte | • -- |
| %Schivata Mg | 0% | Debole | • -- |
| Peso | 0 | | |
| ~~~~~ | | | |
| Forza | 5 | STATUS | |
| Agilità | . | Donato | • -- |
| Resistenza | . | Immune | • -- |
| Magia | . | | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista
- Artigliere
- Ballerino
- Bardo
- Geomante
- Gladiatore
- Invocatore
- Ladro
- Monaco
- Necromante
- Ninja
- Oracolo

- Berserker
- Cavaliere
- Cronomago
- Domatore
- Dragone
- Mago Bianco
- Mago Blu
- Mago Nero
- Mago Rosso
- Mimo
- Paladino
- Ranger
- Samurai
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 5 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [RO.aS] • Reame oscuro - Cuore di Ronka, 1S
 giunti nella zona inferiore di questa camera, raccogliere il masso dal baule chiuso ed inserirlo nello scrigno di sud est. Entrare poi nel corridoio più occidentale ed andare verso l'alto per trovare la Gala iper nel forziere.

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Accessori -----

GUANTI DI GENJI

"Guanti che proteggono da Rana e Paralisi."

PARAMETRI

Difesa 12
 Difesa Mg 1
 %Schivata 0%
 %Schivata Mg 0%
 Peso 6

ELEMENTI

Assorbe • --
 Immune • --
 Forte • --
 Debole • --

~~~~~

Forza .  
 Agilità .  
 Resistenza .  
 Magia .

STATUS

Donato • --  
 Immune • Paralisi, Rana

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Berserker
- Cavaliere
- Dragone
- Gladiatore
- Mimo
- Paladino
- Samurai
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 7.500 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Gilgamesh Umano 3

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--



## GUANTI DI MITHRIL

"Guanti fatti di mithril."

| PARAMETRI    |    | ELEMENTI |      |
|--------------|----|----------|------|
| Difesa       | 3  | Assorbe  | • -- |
| Difesa Mg    | 0  | Immune   | • -- |
| %Schivata    | 0% | Forte    | • -- |
| %Schivata Mg | 0% | Debole   | • -- |
| Peso         | 5  |          |      |
| ~~~~~        |    |          |      |
| Forza        | .  | STATUS   |      |
| Agilità      | .  | Donato   | • -- |
| Resistenza   | .  | Immune   | • -- |
| Magia        | .  |          |      |

## CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Berserker
- Cavaliere
- Dragone
- Gladiatore
- Mimo
- Paladino
- Samurai
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 600 Guil

&lt;&gt; vendita: 300 Guil

- MONDO 1  
Karnak
- MONDO 3  
Karnak

## DOVE SI PUÒ TROVARE

MN1 • [NC.aE] • Nave a calore - Ascensore /A

i Guanti di mithril sono contenuti all'interno del forziere presente in questa piccola stanza.

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

raro • Drago di mithril

## GUANTI MALANDRINI

"Aumenta la percentuale di successo dei furti."

Di norma, il comando !Ruba ha il 40% di possibilità di andare a segno: equipaggiando questo Accessorio, tale probabilità viene raddoppiata. Il bonus viene applicato anche al comando !Scippo ed ai furti eseguiti tramite l'attacco fisico del Coltello ladro. I Guanti malandrini tuttavia non modificano le possibilità di ottenere un Oggetto comune oppure un Oggetto raro, che rimangono rispettivamente 246/256 e 10/256.

|              |    |         |      |
|--------------|----|---------|------|
| Difesa       | 4  | Assorbe | • -- |
| Difesa Mg    | 0  | Immune  | • -- |
| %Schivata    | 0% | Forte   | • -- |
| %Schivata Mg | 0% | Debole  | • -- |
| Peso         | 1  |         |      |

~~~~~

| | | | |
|------------|---|--------|------|
| Forza | . | STATUS | |
| Agilità | 1 | Donato | • -- |
| Resistenza | . | Immune | • -- |
| Magia | . | | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Ladro
- Mimo
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 1.500 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN1 • [NC.aM] • Nave a calore - Paratia /D
partendo dalla zona centrale di [NC.aP] Paratia /F, entrare nel terzo tubo da sinistra per raggiungere la parte sud di [NC.aM] Paratia /D, dove è situato il baule che contiene i Guanti malandrini.

A CHI SI PUÒ RUBARE

10 / 256 • Necrofobo 1
10 / 256 • Sekhmet

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Accessori -----

GUANTI TITANICI

"Guanti che proteggono da Mini."

PARAMETRI

| | |
|--------------|----|
| Difesa | 9 |
| Difesa Mg | 1 |
| %Schivata | 0% |
| %Schivata Mg | 0% |
| Peso | 10 |

~~~~~

|            |    |        |        |
|------------|----|--------|--------|
| Forza      | 5  | STATUS |        |
| Agilità    | -5 | Donato | • --   |
| Resistenza | 5  | Immune | • Mini |
| Magia      | -5 |        |        |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- |              |             |
|--------------|-------------|
| • Berserker  | • Mimo      |
| • Cavaliere  | • Paladino  |
| • Dragone    | • Samurai   |
| • Gladiatore | • Tuttofare |

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 2.500 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

10 / 256 • Azulmagia 1

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Accessori -----  
LENTI D'ARGENTO

"Occhiali che proteggono dalla Cecità."

PARAMETRI

Difesa 1  
Difesa Mg 1  
%Schivata 0%  
%Schivata Mg 3%  
Peso 1

ELEMENTI

Assorbe • --  
Immune • --  
Forte • --  
Debole • --

~~~~~

Forza .
Agilità .
Resistenza .
Magia .

STATUS

Donato • --
Immune • Cecità

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista
- Artigliere
- Ballerino
- Bardo
- Berserker
- Cavaliere
- Cronomago
- Domatore
- Dragone
- Geomante
- Gladiatore
- Invocatore
- Ladro
- Mago Bianco
- Mago Blu
- Mago Nero
- Mago Rosso
- Mimo
- Monaco
- Necromante
- Ninja
- Oracolo
- Paladino
- Ranger
- Samurai
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 125 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN1 • [WA.aB] • Walz - Casa

all'interno della camera, esaminare il vaso situato nella zona orientale per trovare le Lenti d'argento. Bisogna recuperare questo Oggetto prima di iniziare il Mondo 2 poichè dopo non sarà più possibile.

A CHI SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Testa di pietra
10 / 256 • Pagina 64
10 / 256 • Vilia

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

raro • Artiglio di ferro

MANOPOLE

"Guanti usati dai cavalieri."

| PARAMETRI | | ELEMENTI |
|--------------|----|--------------|
| Difesa | 6 | Assorbe • -- |
| Difesa Mg | 1 | Immune • -- |
| %Schivata | 0% | Forte • -- |
| %Schivata Mg | 0% | Debole • -- |
| Peso | 5 | |
| ~~~~~ | | |
| Forza | . | STATUS |
| Agilità | . | Donato • -- |
| Resistenza | . | Immune • -- |
| Magia | . | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Berserker
- Cavaliere
- Dragone
- Gladiatore
- Mimo
- Paladino
- Samurai
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 3.000 Guil

<> vendita: 1.500 Guil

•• MONDO 2

Castello di Bal
 Castello Surgate
 Quelb / Protezioni Est

•• MONDO 3

Castello di Bal
 Castello Surgate
 Quelb / Protezioni Est

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

10 / 256 • Gilgamesh Umano 4
 10 / 256 • Testa meccanica

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

MANTELLO ELFICO

"Mantello che talvolta evita gli attacchi fisici."

Equipaggiando questo Accessorio, il personaggio ha il 33% di possibilità di evitare completamente un attacco fisico nemico.

| PARAMETRI | | ELEMENTI |
|-----------|---|--------------|
| Difesa | 0 | Assorbe • -- |

| | | | |
|--------------|----|--------|------|
| Difesa Mg | 3 | Immune | • -- |
| %Schivata | 0% | Forte | • -- |
| %Schivata Mg | 5% | Debole | • -- |
| Peso | 1 | | |

~~~~~

|            |   |        |      |
|------------|---|--------|------|
| Forza      | . | STATUS |      |
| Agilità    | 1 | Donato | • -- |
| Resistenza | . | Immune | • -- |
| Magia      | 1 |        |      |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista
- Artigliere
- Ballerino
- Bardo
- Berserker
- Cavaliere
- Cronomago
- Domatore
- Dragone
- Geomante
- Gladiatore
- Invocatore
- Ladro
- Mago Bianco
- Mago Blu
- Mago Nero
- Mago Rosso
- Mimo
- Monaco
- Necromante
- Ninja
- Oracolo
- Paladino
- Ranger
- Samurai
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 2.000 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN1 • [CK.aP] • Castello Karnak - 1S /B

giunti nella camera, aprire lo scrigno. Dopo aver sconfitto il Gigante, il Nakk furioso 1 e lo Stregone, oppure il solo Gigante, si riceverà il Mantello elfico. Bisogna recuperare questo Oggetto prima che termini il conto alla rovescia poichè dopo non sarà più possibile.

MN1 • [CW.aM] • Castello Walz - 1S

una volta entrati in questa stanza, seguire il percorso e, giunti al bivio, andare verso sinistra per trovare un vaso: al suo interno è contenuto il Mantello elfico. Bisogna recuperare questo Oggetto prima di iniziare il Mondo 2 poichè dopo non sarà più possibile.

=====  
 MN2 • [VM.aD] • Villaggio moguri - Casa occidentale

partendo da [VM.aA] Foresta, andare nella parte destra della stanza e rivolgersi al moguri, il quale poi aprirà l'accesso alla propria casa. Entrare in [VM.aB] Casa orientale, uscirvi e recarsi nell'albero al centro, [VM.aC] Casa centrale. Qui è presente un costume a forma di moguri: esaminarlo per indossarlo ed ora, camuffati da creatura, tornare in [VM.aA] Foresta] ed entrare nell'albero sulla sinistra. Raggiunto così [VM.aD] Casa occidentale, rivolgersi al moguri e poi aprire il baule che contiene il Mantello elfico. Bisogna recuperare questo Oggetto prima di iniziare il Mondo 3 poichè dopo non sarà più possibile.

A CHI SI PUÒ RUBARE

10 / 256 • Dolcezza

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

raro • Alicarnasso 1

----- Accessori -----

MANTELLLO STREGONE

-----

"Mantello che annulla gli attacchi elementali."

| PARAMETRI    |     | ELEMENTI                   |
|--------------|-----|----------------------------|
| Difesa       | 0   | Assorbe • --               |
| Difesa Mg    | 0   | Immune • --                |
| %Schivata    | 10% | Forte • Tutti gli Elementi |
| %Schivata Mg | 20% | Debole • --                |
| Peso         | 1   |                            |
| ~~~~~        |     |                            |
| Forza        | .   | STATUS                     |
| Agilità      | .   | Donato • --                |
| Resistenza   | .   | Immune • --                |
| Magia        | .   |                            |

#### CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

|              |               |              |
|--------------|---------------|--------------|
| • Alchimista | • Geomante    | • Monaco     |
| • Artigliere | • Gladiatore  | • Necromante |
| • Ballerino  | • Invocatore  | • Ninja      |
| • Bardo      | • Ladro       | • Oracolo    |
| • Berserker  | • Mago Bianco | • Paladino   |
| • Cavaliere  | • Mago Blu    | • Ranger     |
| • Cronomago  | • Mago Nero   | • Samurai    |
| • Domatore   | • Mago Rosso  | • Tuttofare  |
| • Dragone    | • Mimo        |              |

#### DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 5 Guil

#### DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [RO.aR] • Reame oscuro - Cuore di Ronka, Sala del tesoro  
entrando dall'accesso superiore, procedere verso il basso, sino a raggiungere  
la zona più a sud della stanza. Qui sono presenti tre scrigni: il Mantello  
stregone è situato in quello inferiore.

#### A CHI SI PUÒ RUBARE

--

#### DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Accessori -----  
NOCCHE KAISER  
-----

"Guanti usati dagli artisti marziali."

Questo Accessorio aumenta di 50 unità il parametro Attacco del personaggio ma solo nel caso in cui questi sia disarmato.

| PARAMETRI    |    | ELEMENTI     |
|--------------|----|--------------|
| Difesa       | 8  | Assorbe • -- |
| Difesa Mg    | 0  | Immune • --  |
| %Schivata    | 0% | Forte • --   |
| %Schivata Mg | 0% | Debole • --  |
| Peso         | 1  |              |
| ~~~~~        |    |              |
| Forza        | 5  | STATUS       |

Agilità . Donato • --  
Resistenza . Immune • --  
Magia .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista
- Artigliere
- Ballerino
- Bardo
- Berserker
- Cavaliere
- Cronomago
- Domatore
- Dragone
- Geomante
- Gladiatore
- Invocatore
- Ladro
- Mago Bianco
- Mago Blu
- Mago Nero
- Mago Rosso
- Mimo
- Monaco
- Necromante
- Ninja
- Oracolo
- Paladino
- Ranger
- Samurai
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 7.500 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [FG.aN] • Fossa del Mar Grande - 8S

entrando dall'accesso occidentale, inserire nel gruppo un Geomante oppure equipaggiare l'abilità Piè leggero ad un solo personaggio, oppure donare a tutto il gruppo lo Status Levitazione. Scendere nel magma e procedere verso destra, sino a raggiungere il corridoio situato più a nord est. Premere il pulsante per aprire il passaggio posto alla propria sinistra: al termine di questo sentiero si trova il baule che contiene le Nocche kaiser.

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

raro • Pugno d'acciaio

----- Accessori -----  
PANTOFOLE ROSSE

"Scarpe che ispirano la Danza delle spade."

Questo Accessorio raddoppia le possibilità che il comando !Flirt vada a segno inoltre innalza al 50% la probabilità di eseguire la Danza di spade quando si utilizza il comando !Danza. Le Pantofole rosse possono essere utilizzate dagli altri Lavori solo tramite l'abilità Usa fiocchi.

PARAMETRI

Difesa 11  
Difesa Mg 2  
%Schivata 0%  
%Schivata Mg 3%  
Peso 1

ELEMENTI

Assorbe • --  
Immune • --  
Forte • --  
Debole • --

~~~~~  
Forza .
Agilità .
Resistenza .
Magia .

STATUS

Donato • --
Immune • Confusione

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Ballerino
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 4.900 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [CD.bd] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /G
 giunti nelle prigioni, aprire la seconda cella da destra, tra quelle situate
 in alto, ed eliminare i tre Alte Roite. Una volta fatto, recuperare le
 Pantofole rosse dal baule.

A CHI SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Dolcezza

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

----- Accessori -----

SANDALI D'ERMETE

"Scarpe con un effetto Andante."

Questo Accessorio rende il personaggio immune agli status Adagio, Paralisi,
 Sonno e Stop.

PARAMETRI

Difesa 0
 Difesa Mg 3
 %Schivata 0%
 %Schivata Mg 5%
 Peso 1

ELEMENTI

Assorbe • --
 Immune • --
 Forte • --
 Debole • --

~~~~~

Forza .  
 Agilità .  
 Resistenza .  
 Magia .

STATUS

Donato • Fretta  
 Immune • vari

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista
- Artigliere
- Ballerino
- Bardo
- Berserker
- Cavaliere
- Cronomago
- Domatore
- Dragone
- Geomante
- Gladiatore
- Invocatore
- Ladro
- Mago Bianco
- Mago Blu
- Mago Nero
- Mago Rosso
- Mimo
- Monaco
- Necromante
- Ninja
- Oracolo
- Paladino
- Ranger
- Samurai
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 50.000 Guil

<> vendita: 25.000 Guil

•• MONDO 3

Paese fantasma / Protezioni Ovest



DOVE SI PUÒ TROVARE

MN3 • [CD.bc] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /F  
partendo da [CD.av] Castello oblio /B, uscire dalla porta inferiore lungo il  
corridoio orientale per tornare in [CD.aU] Castello oblio /A. Da qui recarsi  
nella torre a sud est e, una volta in [CD.bc] Castello oblio /F, aprire lo  
scugno per trovare i Sandali d'Ermete.

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

raro • Dolcezza

----- Accessori -----  
SCARPE DI PELLE

"Comode e alla moda!"

PARAMETRI

Difesa 1  
Difesa Mg 1  
%Schivata 0%  
%Schivata Mg 0%  
Peso 1

ELEMENTI

Assorbe • --  
Immune • --  
Forte • --  
Debole • --

~~~~~

Forza .
Agilità .
Resistenza .
Magia .

STATUS

Donato • --
Immune • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista
- Artigliere
- Ballerino
- Bardo
- Berserker
- Cavaliere
- Cronomago
- Domatore
- Dragone
- Geomante
- Gladiatore
- Invocatore
- Ladro
- Mago Bianco
- Mago Blu
- Mago Nero
- Mago Rosso
- Mimo
- Monaco
- Necromante
- Ninja
- Oracolo
- Paladino
- Ranger
- Samurai
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 35 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN1 • [TU.aA] • Tule - Piazza principale
raggiungere l'edificio più a nord della cittadina, costeggiare il lato
destro dell'abitazione e raggiungere poi la cassa in alto: esaminarla per
ottenere le Scarpe di pelle.

MN1 • [TU.aC] • Tule - Club dei novellini: 1° piano
una volta nella stanza, aprire il baule situato sulla sinistra ed eliminare
il Goblin 2 per ricevere le Scarpe di pelle.

A CHI SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Melusine 3

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

raro • Goblin nero

----- Accessori -----

SFERA DEL CAOS

"Sfera oscura che potenzia la magia elementale."

Equipaggiando questo Accessorio, le tecniche di elemento Fuoco, Gelo e Tuono a disposizione del personaggio risulteranno potenziate del 50%. La Sfera del caos infligge al personaggio lo Status Piaga tuttavia, se l'eroe è un Necromante oppure sta usando l'abilità Non-morto, al suo posto riceverà lo Status Rigene.

| PARAMETRI | | ELEMENTI | |
|--------------|-----|----------|------------------|
| Difesa | 0 | Assorbe | • -- |
| Difesa Mg | 8 | Immune | • -- |
| %Schivata | 0% | Forte | • -- |
| %Schivata Mg | 10% | Debole | • -- |
| Peso | 1 | | |
| ~~~~~ | | | |
| Forza | . | STATUS | |
| Agilità | . | Donato | • Piaga / Rigene |
| Resistenza | . | Immune | • -- |
| Magia | . | | |

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- | | | |
|--------------|---------------|--------------|
| • Alchimista | • Geomante | • Monaco |
| • Artigliere | • Gladiatore | • Necromante |
| • Ballerino | • Invocatore | • Ninja |
| • Bardo | • Ladro | • Oracolo |
| • Berserker | • Mago Bianco | • Paladino |
| • Cavaliere | • Mago Blu | • Ranger |
| • Cronomago | • Mago Nero | • Samurai |
| • Domatore | • Mago Rosso | • Tuttofare |
| • Dragone | • Mimo | |

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 5 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

sempre • Archeodemone 1

----- Accessori -----

SFERA DI CRISTALLO

"Sfera carica di magia."

| PARAMETRI | | ELEMENTI | |
|-----------|----|----------|------|
| Difesa | 0 | Assorbe | • -- |
| Difesa Mg | 20 | Immune | • -- |

%Schivata 0% Forte • --
%Schivata Mg 12% Debole • --
Peso 1

~~~~~

Forza . STATUS  
Agilità . Donato • --  
Resistenza . Immune • --  
Magia 5

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista • Geomante • Monaco
- Artigliere • Gladiatore • Necromante
- Ballerino • Invocatore • Ninja
- Bardo • Ladro • Oracolo
- Berserker • Mago Bianco • Paladino
- Cavaliere • Mago Blu • Ranger
- Cronomago • Mago Nero • Samurai
- Domatore • Mago Rosso • Tuttofare
- Dragone • Mimo

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 5 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

sempre • Guardiano

----- Accessori -----  
ZUCCA KORNAGO

"Aumenta la possibilità di catturare nemici."

Di norma, il comando !Cattura va a segno solo se i PV attuali del mostro da imprigionare sono inferiori a 1/8 dei suoi PV massimi: equipaggiando questo Accessorio sarà sufficiente che i PV attuali del bersaglio siano meno della metà dei suoi PV massimi per riuscire a catturarlo.

PARAMETRI ELEMENTI  
Difesa 0 Assorbe • --  
Difesa Mg 0 Immune • --  
%Schivata 0% Forte • --  
%Schivata Mg 0% Debole • --  
Peso 15

~~~~~

Forza . STATUS
Agilità . Donato • --
Resistenza . Immune • --
Magia .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Alchimista • Geomante • Monaco

- Artigliere
- Ballerino
- Bardo
- Berserker
- Cavaliere
- Cronomago
- Domatore
- Dragone
- Gladiatore
- Invocatore
- Ladro
- Mago Bianco
- Mago Blu
- Mago Nero
- Mago Rosso
- Mimo
- Necromante
- Ninja
- Oracolo
- Paladino
- Ranger
- Samurai
- Tuttofare

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio <> vendita: 5.000 Guil

DOVE SI PUÒ TROVARE

MN2 • [QU.aA] • Quelb - Piazza principale

in questa località, andare nella parte di sud ovest esaminare il pozzo:
da esso comparirà un anziano mago che vorrà a tutti costi una rana. Uscire da
Quelb e, tramite il comando !Cattura, imprigionare un qualsiasi Kornago.
Dopo averlo fatto, tornare nella città, esaminare di nuovo il pozzo e
rivolgersi al mago: questi donerà la Zucca kornago in cambio del nemico
appena catturato e di 10.000 Guil. Questo Oggetto non viene considerato nella
percentuale di tesori mostrata presso la Grotta sconosciuta.

A CHI SI PUÒ RUBARE

10 / 256 • Onnisciente 1

DA CHI SI PUÒ RICEVERE

--

.....

+-----+
| TABELLE RIASSUNTIVE |
+-----+

[@08TR]

LEGENDA

- Att --> Attacco
- %Pr --> %Precisione
- %Cr --> %Critico

- Dif --> Difesa
- D.M --> Difesa Magica
- %SF --> %Schivata
- %SM --> %Schivata Magica
- Pes --> Peso

- For --> Forza
- Agi --> Agilità
- Res --> Resistenza
- Mag --> Magia

TABELLA RIASSUNTIVA delle Armi per Nome

| NOME | Att | %Pr | %Cr | For | Agi | Res | Mag | TIPO |
|----------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|
| Aevicida | 91 | 100 | . | . | . | . | . | Arco |

| | | | | | | | | |
|---------------------|-----|-----|----|---|---|---|---|----------------|
| Ammazzaorchi | 33 | 80 | . | . | . | . | . | Ascia |
| Apocalisse | 145 | 100 | . | 3 | . | 3 | . | Spada Cav. |
| Arco assassino | 49 | 70 | . | . | . | . | . | Arco |
| Arco d'argento | 38 | 70 | . | . | . | . | . | Arco |
| Arco di Artemide | 111 | 100 | . | . | . | . | . | Arco |
| Arco di Hayate | 69 | 80 | . | . | . | . | . | Arco |
| Arco di Yoichi | 101 | 90 | 30 | 3 | 3 | . | . | Arco |
| Arco elfico | 56 | 90 | 15 | . | . | . | . | Arco |
| Arco fatato | 130 | 100 | . | . | . | . | . | Arco |
| Arco focum | 39 | 70 | . | . | . | . | . | Arco |
| Arco gelum | 39 | 70 | . | . | . | . | . | Arco |
| Arco magico | 0 | 100 | . | . | . | . | . | Arco |
| Arco oscuro | 43 | 70 | . | . | . | . | . | Arco |
| Arco tonum | 39 | 70 | . | . | . | . | . | Arco |
| Arma sognante | 0 | 100 | . | . | . | . | . | Arpa |
| Arpa argentata | 0 | 100 | . | . | . | . | . | Arpa |
| Arpa di Apollo | 45 | 100 | . | . | . | . | . | Arpa |
| Arpa di Lamia | 0 | 100 | . | . | . | . | . | Arpa |
| Ascia guerriera | 23 | 80 | . | . | . | . | . | Ascia |
| Ascia runica | 71 | 90 | . | . | . | . | 3 | Ascia |
| Ascia titanica | 91 | 90 | . | . | . | . | . | Ascia |
| Ascia tossica | 48 | 80 | . | . | . | . | . | Ascia |
| Ashura | 42 | 100 | 12 | . | . | . | . | Katana |
| Baffo di drago | 92 | 100 | . | . | . | . | . | Frusta |
| Bastarda | 57 | 100 | . | . | . | . | . | Spada |
| Brando gelum | 65 | 100 | . | . | . | . | . | Spada Cav. |
| Campana di Gaia | 35 | 99 | . | . | . | . | . | Campana |
| Campana maligna | 24 | 100 | . | . | . | . | . | Campana |
| Campanellina | 55 | 100 | . | . | . | . | . | Campana |
| Cenere | 25 | 100 | . | . | . | . | . | Arma da lancio |
| Coltello | 7 | 100 | . | . | . | . | . | Coltello |
| Coltello di mithril | 23 | 100 | . | . | . | . | . | Coltello |
| Coltello ladro | 66 | 100 | . | . | 1 | . | . | Coltello |
| Difensore | 99 | 100 | . | . | . | . | . | Spada Cav. |
| Excalibur | 110 | 100 | . | 5 | . | . | . | Spada Cav. |
| Excalipur | 100 | 128 | . | . | . | . | . | Spada |
| Falce mortale | 43 | 85 | . | . | . | . | . | Ascia |
| Faunacida | 72 | 100 | . | . | . | . | . | Frusta |
| Ferula | 8 | 70 | . | . | . | . | 1 | Bacchetta |
| Ferula demoniaca | 55 | 100 | . | . | . | . | 2 | Bacchetta |
| Ferula focum | 16 | 80 | . | . | . | . | . | Bacchetta |
| Ferula gelum | 16 | 80 | . | . | . | . | . | Bacchetta |
| Ferula malvagia | 30 | 80 | . | . | . | . | 3 | Bacchetta |
| Ferula superiore | 40 | 80 | . | . | . | . | . | Bacchetta |
| Ferula tonum | 16 | 80 | . | . | . | . | . | Bacchetta |
| Ferula tossica | 32 | 80 | . | . | . | . | . | Bacchetta |
| Frusta | 26 | 90 | . | . | . | . | . | Frusta |
| Frusta catena | 52 | 90 | . | . | . | . | . | Frusta |
| Frusta scioccante | 42 | 90 | . | . | . | . | . | Frusta |
| Giavellotto | 55 | 100 | . | 1 | . | . | . | Lancia |
| Gladio | 118 | 100 | . | . | 2 | . | . | Coltello |
| Kagenui | 126 | 100 | . | . | 3 | . | . | Spada corta |
| Katana di Sasuke | 99 | 100 | . | . | 1 | . | . | Spada corta |
| Kikuichimonji | 87 | 100 | 12 | . | . | . | . | Katana |
| Kodachi | 46 | 100 | . | . | 1 | . | . | Spada corta |
| Kotetsu | 58 | 100 | 12 | . | . | . | . | Katana |
| Kunai | 29 | 100 | . | . | 1 | . | . | Spada corta |
| Lama del coraggio | var | 100 | . | 5 | . | . | . | Spada Cav. |
| Lama lunare | 35 | 95 | . | . | . | . | . | Boomerang |

| | | | | | | | | |
|--------------------|-----|-----|----|---|---|----|----|----------------|
| Lama onirica | 49 | 100 | . | . | . | . | . | Spada |
| Lama runica | 50 | 99 | . | . | . | . | . | Spada |
| Lancia | 25 | 100 | . | . | 1 | . | . | Lancia |
| Lancia di mithril | 30 | 100 | . | . | . | . | . | Lancia |
| Lancia di vento | 44 | 100 | . | . | . | . | . | Lancia |
| Lancia dragone | 119 | 100 | . | . | . | . | . | Lancia |
| Lancia gemella | 61 | 100 | . | . | . | . | . | Boomerang |
| Lancia pesante | 54 | 100 | . | . | . | . | . | Lancia |
| Lancia sacra | 109 | 100 | . | 3 | . | . | . | Lancia |
| Longinus | 132 | 100 | . | 2 | . | . | . | Lancia |
| Maglio di Gaia | 58 | 80 | . | . | . | . | . | Martello |
| Maglio di mithril | 28 | 80 | . | . | . | . | . | Martello |
| Maglio di Thor | 81 | 80 | . | . | . | . | . | Martello |
| Maglio guerriero | 38 | 80 | . | . | . | . | . | Martello |
| Mangiauomini | 89 | 100 | . | 2 | 2 | 2 | 2 | Coltello |
| Masamune | 107 | 100 | 15 | . | . | . | . | Katana |
| Mazza | 16 | 70 | . | . | . | . | . | Bastone |
| Mazza di Zeus | 78 | 95 | . | . | . | . | 3 | Bastone |
| Mazza ferrata | 50 | 90 | . | . | . | . | . | Bastone |
| Murakumo | 117 | 100 | 20 | . | . | . | . | Katana |
| Murasame | 97 | 100 | 25 | . | . | . | . | Katana |
| Mutsunokami | 142 | 100 | 30 | . | . | . | . | Katana |
| Osafune | 51 | 100 | 12 | . | . | . | . | Katana |
| Partigiana | 62 | 100 | . | . | . | . | . | Lancia |
| Pugnale | 14 | 100 | . | . | . | . | . | Coltello |
| Pugnale danzante | 51 | 100 | . | . | 1 | . | 1 | Coltello |
| Pugnale d'aria | 56 | 100 | . | . | . | . | . | Coltello |
| Pugnale d'oricalco | 41 | 100 | . | . | . | . | . | Coltello |
| Pugnale sicario | 81 | 100 | . | . | 1 | . | . | Coltello |
| Ragnarok | 140 | 100 | . | . | . | . | . | Spada Cav. |
| Scettro prodigioso | 0 | 100 | . | . | . | . | 2 | Bacchetta |
| Sferza focum | 82 | 90 | . | 2 | 2 | . | . | Frusta |
| Sfregio eolico | 44 | 100 | 12 | . | . | . | . | Katana |
| Shuriken | 50 | 100 | . | . | . | . | . | Arma da lancio |
| Shuriken di Fuuma | 117 | 100 | . | . | . | . | . | Arma da lancio |
| Sole nascente | 71 | 90 | . | . | . | . | . | Boomerang |
| Spaccaterra | 133 | 80 | . | 5 | . | -5 | -5 | Ascia |
| Spada antica | 43 | 100 | . | . | . | . | . | Spada |
| Spada di corallo | 37 | 100 | . | . | . | . | . | Spada |
| Spada di mithril | 31 | 100 | . | . | . | . | . | Spada |
| Spada emorys | 84 | 25 | . | . | . | . | 5 | Spada Cav. |
| Spada focum | 63 | 100 | . | . | . | . | . | Spada Cav. |
| Spada lunga | 22 | 100 | . | . | . | . | . | Spada |
| Spadino | 36 | 100 | . | . | . | . | . | Coltello |
| Spadone | 15 | 100 | . | . | . | . | . | Spada |
| Squilla runica | 45 | 99 | . | . | . | . | . | Campana |
| Stocco runico | 102 | 100 | . | . | . | . | 3 | Spada |
| Testo d'acqua | 120 | 100 | . | . | . | . | . | Arma da lancio |
| Testo di fuoco | 120 | 100 | . | . | . | . | . | Arma da lancio |
| Testo di tuono | 120 | 100 | . | . | . | . | . | Arma da lancio |
| Tridente | 38 | 100 | . | . | . | . | . | Lancia |
| Trinciapolli | var | 100 | . | . | 5 | . | . | Coltello |
| Tritamago | 31 | 100 | . | . | . | . | 1 | Coltello |
| Ultima | 180 | 100 | . | 2 | 2 | 2 | . | Spada |
| Verga | 9 | 95 | . | . | . | . | . | Bastone |
| Verga curativa | 0 | 100 | . | . | . | . | 2 | Bastone |
| Verga del giudizio | 60 | 100 | . | . | . | . | 3 | Bastone |
| Verga del saggio | 53 | 100 | . | . | . | . | . | Bastone |
| Verga della Luce | 45 | 100 | . | . | . | . | 2 | Bastone |
| Verga potente | 0 | 100 | . | 5 | . | . | . | Bastone |

Att %Pr %Cr For Agi Res Mag TIPO

TABELLA RIASSUNTIVA delle Armi per Attacco

| NOME | Att | %Pr | %Cr | For | Agi | Res | Mag | TIPO |
|--------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----------------|
| Lama del coraggio | var | 100 | . | 5 | . | . | . | Spada Cav. |
| Trinciapolli | var | 100 | . | . | 5 | . | . | Coltello |
| Ultima | 180 | 100 | . | 2 | 2 | 2 | . | Spada |
| Apocalisse | 145 | 100 | . | 3 | . | 3 | . | Spada Cav. |
| Mutsunokami | 142 | 100 | 30 | . | . | . | . | Katana |
| Ragnarok | 140 | 100 | . | . | . | . | . | Spada Cav. |
| Spaccaterra | 133 | 80 | . | 5 | . | -5 | -5 | Ascia |
| Longinus | 132 | 100 | . | 2 | . | . | . | Lancia |
| Arco fatato | 130 | 100 | . | . | . | . | . | Arco |
| Kagenui | 126 | 100 | . | . | 3 | . | . | Spada corta |
| Testo d'acqua | 120 | 100 | . | . | . | . | . | Arma da lancio |
| Testo di fuoco | 120 | 100 | . | . | . | . | . | Arma da lancio |
| Testo di tuono | 120 | 100 | . | . | . | . | . | Arma da lancio |
| Lancia dragone | 119 | 100 | . | . | . | . | . | Lancia |
| Gladio | 118 | 100 | . | . | 2 | . | . | Coltello |
| Murakumo | 117 | 100 | 20 | . | . | . | . | Katana |
| Shuriken di Fuuma | 117 | 100 | . | . | . | . | . | Arma da lancio |
| Arco di Artemide | 111 | 100 | . | . | . | . | . | Arco |
| Excalibur | 110 | 100 | . | 5 | . | . | . | Spada Cav. |
| Lancia sacra | 109 | 100 | . | 3 | . | . | . | Lancia |
| Masamune | 107 | 100 | 15 | . | . | . | . | Katana |
| Stocco runico | 102 | 100 | . | . | . | . | 3 | Spada |
| Arco di Yoichi | 101 | 90 | 30 | 3 | 3 | . | . | Arco |
| Excalipur | 100 | 128 | . | . | . | . | . | Spada |
| Difensore | 99 | 100 | . | . | . | . | . | Spada Cav. |
| Katana di Sasuke | 99 | 100 | . | . | 1 | . | . | Spada corta |
| Murasame | 97 | 100 | 25 | . | . | . | . | Katana |
| Baffo di drago | 92 | 100 | . | . | . | . | . | Frusta |
| Aevicida | 91 | 100 | . | . | . | . | . | Arco |
| Ascia titanica | 91 | 90 | . | . | . | . | . | Ascia |
| Mangiauomini | 89 | 100 | . | 2 | 2 | 2 | 2 | Coltello |
| Kikuichimonji | 87 | 100 | 12 | . | . | . | . | Katana |
| Spada emorys | 84 | 25 | . | . | . | . | 5 | Spada Cav. |
| Sferza focum | 82 | 90 | . | 2 | 2 | . | . | Frusta |
| Pugnale sicario | 81 | 100 | . | . | 1 | . | . | Coltello |
| Maglio di Thor | 81 | 80 | . | . | . | . | . | Martello |
| Mazza di Zeus | 78 | 95 | . | . | . | . | 3 | Bastone |
| Faunacida | 72 | 100 | . | . | . | . | . | Frusta |
| Ascia runica | 71 | 90 | . | . | . | . | 3 | Ascia |
| Sole nascente | 71 | 90 | . | . | . | . | . | Boomerang |
| Arco di Hayate | 69 | 80 | . | . | . | . | . | Arco |
| Coltello ladro | 66 | 100 | . | . | 1 | . | . | Coltello |
| Brando gelum | 65 | 100 | . | . | . | . | . | Spada Cav. |
| Spada focum | 63 | 100 | . | . | . | . | . | Spada Cav. |
| Partigiana | 62 | 100 | . | . | . | . | . | Lancia |
| Lancia gemella | 61 | 100 | . | . | . | . | . | Boomerang |
| Verga del giudizio | 60 | 100 | . | . | . | . | 3 | Bastone |
| Kotetsu | 58 | 100 | 12 | . | . | . | . | Katana |
| Maglio di Gaia | 58 | 80 | . | . | . | . | . | Martello |
| Bastarda | 57 | 100 | . | . | . | . | . | Spada |

| | | | | | | | | |
|---------------------|----|-----|----|---|---|---|---|----------------|
| Pugnale d'aria | 56 | 100 | . | . | . | . | . | Coltello |
| Arco elfico | 56 | 90 | 15 | . | . | . | . | Arco |
| Campanellina | 55 | 100 | . | . | . | . | . | Campana |
| Ferula demoniaca | 55 | 100 | . | . | . | . | 2 | Bacchetta |
| Giavellotto | 55 | 100 | . | 1 | . | . | . | Lancia |
| Lancia pesante | 54 | 100 | . | . | . | . | . | Lancia |
| Verga del saggio | 53 | 100 | . | . | . | . | . | Bastone |
| Frusta catena | 52 | 90 | . | . | . | . | . | Frusta |
| Osafune | 51 | 100 | 12 | . | . | . | . | Katana |
| Pugnale danzante | 51 | 100 | . | . | 1 | . | 1 | Coltello |
| Shuriken | 50 | 100 | . | . | . | . | . | Arma da lancio |
| Lama runica | 50 | 99 | . | . | . | . | . | Spada |
| Mazza ferrata | 50 | 90 | . | . | . | . | . | Bastone |
| Lama onirica | 49 | 100 | . | . | . | . | . | Spada |
| Arco assassino | 49 | 70 | . | . | . | . | . | Arco |
| Ascia tossica | 48 | 80 | . | . | . | . | . | Ascia |
| Kodachi | 46 | 100 | . | . | 1 | . | . | Spada corta |
| Arpa di Apollo | 45 | 100 | . | . | . | . | . | Arpa |
| Verga della Luce | 45 | 100 | . | . | . | . | 2 | Bastone |
| Squilla runica | 45 | 99 | . | . | . | . | . | Campana |
| Lancia di vento | 44 | 100 | . | . | . | . | . | Lancia |
| Sfregio eolico | 44 | 100 | 12 | . | . | . | . | Katana |
| Spada antica | 43 | 100 | . | . | . | . | . | Spada |
| Falce mortale | 43 | 85 | . | . | . | . | . | Ascia |
| Arco oscuro | 43 | 70 | . | . | . | . | . | Arco |
| Ashura | 42 | 100 | 12 | . | . | . | . | Katana |
| Frusta scioccante | 42 | 90 | . | . | . | . | . | Frusta |
| Pugnale d'oricalco | 41 | 100 | . | . | . | . | . | Coltello |
| Ferula superiore | 40 | 80 | . | . | . | . | . | Bacchetta |
| Arco focum | 39 | 70 | . | . | . | . | . | Arco |
| Arco gelum | 39 | 70 | . | . | . | . | . | Arco |
| Arco tonum | 39 | 70 | . | . | . | . | . | Arco |
| Tridente | 38 | 100 | . | . | . | . | . | Lancia |
| Maglio guerriero | 38 | 80 | . | . | . | . | . | Martello |
| Arco d'argento | 38 | 70 | . | . | . | . | . | Arco |
| Spada di corallo | 37 | 100 | . | . | . | . | . | Spada |
| Spadino | 36 | 100 | . | . | . | . | . | Coltello |
| Campana di Gaia | 35 | 99 | . | . | . | . | . | Campana |
| Lama lunare | 35 | 95 | . | . | . | . | . | Boomerang |
| Ammazzaorchi | 33 | 80 | . | . | . | . | . | Ascia |
| Ferula tossica | 32 | 80 | . | . | . | . | . | Bacchetta |
| Spada di mithril | 31 | 100 | . | . | . | . | . | Spada |
| Tritamago | 31 | 100 | . | . | . | . | 1 | Coltello |
| Lancia di mithril | 30 | 100 | . | . | . | . | . | Lancia |
| Ferula malvagia | 30 | 80 | . | . | . | . | 3 | Bacchetta |
| Kunai | 29 | 100 | . | . | 1 | . | . | Spada corta |
| Maglio di mithril | 28 | 80 | . | . | . | . | . | Martello |
| Frusta | 26 | 90 | . | . | . | . | . | Frusta |
| Cenere | 25 | 100 | . | . | . | . | . | Arma da lancio |
| Lancia | 25 | 100 | . | . | 1 | . | . | Lancia |
| Campana maligna | 24 | 100 | . | . | . | . | . | Campana |
| Coltello di mithril | 23 | 100 | . | . | . | . | . | Coltello |
| Ascia guerriera | 23 | 80 | . | . | . | . | . | Ascia |
| Spada lunga | 22 | 100 | . | . | . | . | . | Spada |
| Ferula focum | 16 | 80 | . | . | . | . | . | Bacchetta |
| Ferula gelum | 16 | 80 | . | . | . | . | . | Bacchetta |
| Ferula tonum | 16 | 80 | . | . | . | . | . | Bacchetta |
| Mazza | 16 | 70 | . | . | . | . | . | Bastone |
| Spadone | 15 | 100 | . | . | . | . | . | Spada |
| Pugnale | 14 | 100 | . | . | . | . | . | Coltello |

| | | | | | | | | |
|--------------------|---|-----|---|---|---|---|---|-----------|
| Verga | 9 | 95 | . | . | . | . | . | Bastone |
| Ferula | 8 | 70 | . | . | . | . | 1 | Bacchetta |
| Coltello | 7 | 100 | . | . | . | . | . | Coltello |
| Arco magico | 0 | 100 | . | . | . | . | . | Arco |
| Arma sognante | 0 | 100 | . | . | . | . | . | Arpa |
| Arpa argentata | 0 | 100 | . | . | . | . | . | Arpa |
| Arpa di Lamia | 0 | 100 | . | . | . | . | . | Arpa |
| Scettro prodigioso | 0 | 100 | . | . | . | . | 2 | Bacchetta |
| Verga curativa | 0 | 100 | . | . | . | . | 2 | Bastone |
| Verga potente | 0 | 100 | . | 5 | . | . | . | Bastone |

Att %Pr %Cr For Agi Res Mag TIPO

TABELLA RIASSUNTIVA delle Protezioni per Nome

| NOME | Dif | D.M | %SF | %SM | Pes | For | Agi | Res | Mag |
|-----------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| Abito di Gaia | 8 | 10 | 0 | 18 | 2 | . | . | . | . |
| Abito iridescente | 18 | 3 | 0 | 4 | 3 | . | . | . | . |
| Abito nero | 17 | 2 | 0 | 0 | 3 | 1 | 1 | . | . |
| Anello angelico | 5 | 10 | 0 | 10 | 1 | . | . | . | . |
| Anello di corallo | 5 | 5 | 0 | 5 | 1 | . | . | . | . |
| Anello focum | 5 | 5 | 0 | 5 | 1 | . | . | . | . |
| Anello maledetto | 25 | 5 | 0 | 10 | 1 | . | . | . | . |
| Anello protettivo | 10 | 10 | 0 | 10 | 1 | . | . | 5 | . |
| Anello Reflex | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | . | . | . | . |
| Armatura adamantina | 15 | 2 | 0 | 0 | 8 | . | . | . | . |
| Armatura di cristallo | 20 | 2 | 0 | 0 | 8 | . | . | . | . |
| Armatura di Genji | 22 | 2 | 0 | 0 | 9 | . | . | . | . |
| Armatura d'oro | 12 | 2 | 0 | 0 | 8 | . | . | . | . |
| Berretto di pelle | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | . | . | . | . |
| Berretto verde | 3 | 2 | 0 | 0 | 2 | 1 | 1 | . | . |
| Bracciale adamantino | 4 | 5 | 0 | 5 | 3 | . | . | . | . |
| Bracciale d'argento | 2 | 3 | 0 | 5 | 3 | . | . | . | . |
| Bracciale della forza | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | . | . | . |
| Cappello piumato | 2 | 2 | 0 | 5 | 2 | . | . | . | . |
| Cappuccio nero | 12 | 2 | 0 | 0 | 0 | . | 2 | . | . |
| Cerchietto | 10 | 2 | 0 | 5 | 2 | . | . | . | 3 |
| Completo ninja | 9 | 2 | 0 | 0 | 3 | . | 1 | . | . |
| Corazza adamantina | 13 | 2 | 0 | 0 | 4 | . | . | . | . |
| Corazza argentea | 7 | 2 | 0 | 0 | 4 | . | . | . | . |
| Corazza di rame | 3 | 2 | 0 | 0 | 4 | . | . | . | . |
| Corona di rovi | 20 | 5 | 0 | 10 | 4 | . | . | . | -5 |
| Corona regale | 13 | 13 | 5 | 10 | 8 | . | 1 | . | 1 |
| Cotta saggia | 6 | 8 | 0 | 17 | 2 | . | . | . | . |
| Elmo adamantino | 10 | 2 | 0 | 0 | 4 | . | . | . | . |
| Elmo di bronzo | 2 | 2 | 0 | 0 | 4 | . | . | . | . |
| Elmo di cristallo | 13 | 2 | 0 | 0 | 4 | . | . | . | . |
| Elmo di ferro | 4 | 2 | 0 | 0 | 4 | . | . | . | . |
| Elmo di Genji | 15 | 2 | 0 | 0 | 5 | . | . | . | . |
| Elmo di mithril | 6 | 2 | 0 | 0 | 4 | . | . | . | . |
| Elmo d'oro | 8 | 2 | 0 | 0 | 4 | . | . | . | . |
| Elmo grandioso | 18 | 2 | 0 | 0 | 6 | . | . | . | . |
| Fascia della forza | 11 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | . | . | . |
| Fascia torta | 6 | 0 | 0 | 0 | 2 | 3 | . | . | . |
| Fiocco | 12 | 2 | 0 | 5 | 2 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| Forcina dorata | 0 | 2 | 0 | 5 | 2 | . | . | . | . |
| Gala iper | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 | . | . | . |

| | | | | | | | | | |
|--------------------|----|----|----|----|----|---|----|----|----|
| Giubba di bronzo | 4 | 2 | 0 | 0 | 8 | . | . | . | . |
| Giubba di ferro | 6 | 2 | 0 | 0 | 8 | . | . | . | . |
| Giubba di mithril | 9 | 2 | 0 | 0 | 8 | . | . | . | . |
| Giubba di pelle | 1 | 1 | 0 | 0 | 2 | . | . | . | . |
| Guanti di Genji | 12 | 1 | 0 | 0 | 6 | . | . | . | . |
| Guanti di mithril | 3 | 0 | 0 | 0 | 5 | . | . | . | . |
| Guanti malandrini | 4 | 0 | 0 | 0 | 1 | . | 1 | . | . |
| Guanti titanici | 9 | 1 | 0 | 0 | 10 | 5 | -5 | 5 | -5 |
| Ipnocorona | 5 | 4 | 0 | 5 | 8 | . | . | . | 1 |
| Kenpo Gi | 5 | 2 | 0 | 0 | 3 | 1 | . | . | . |
| Lenti d'argento | 1 | 1 | 0 | 3 | 1 | . | . | . | . |
| Magicappello | 4 | 2 | 0 | 5 | 2 | . | . | . | 1 |
| Maglia ossea | 30 | 5 | 0 | 10 | 3 | . | . | -5 | . |
| Manopole | 6 | 1 | 0 | 0 | 5 | . | . | . | . |
| Mantello elfico | 0 | 3 | 0 | 5 | 1 | . | 1 | . | 1 |
| Mantello stregone | 0 | 0 | 10 | 20 | 1 | . | . | . | . |
| Maschera di tigre | 9 | 2 | 0 | 0 | 2 | . | . | . | . |
| Maximilian | 27 | 5 | 0 | 0 | 9 | . | . | 2 | . |
| Mitra del saggio | 6 | 2 | 0 | 5 | 2 | . | . | . | 2 |
| Nocche kaiser | 8 | 0 | 0 | 0 | 1 | 5 | . | . | . |
| Pantofole rosse | 11 | 2 | 0 | 3 | 1 | . | . | . | . |
| Sandali d'Ermete | 0 | 3 | 0 | 5 | 1 | . | . | . | . |
| Scarpe di pelle | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | . | . | . | . |
| Scudo adamantino | 6 | 0 | 35 | 0 | 5 | . | . | . | . |
| Scudo della forza | 15 | 0 | 10 | 0 | 15 | . | -5 | . | . |
| Scudo di bronzo | 1 | 0 | 15 | 0 | 5 | . | . | . | . |
| Scudo di cristallo | 8 | 0 | 45 | 0 | 5 | . | . | . | . |
| Scudo di ferro | 2 | 0 | 20 | 0 | 5 | . | . | . | . |
| Scudo di Genji | 9 | 1 | 50 | 0 | 6 | . | . | . | . |
| Scudo di mithril | 3 | 0 | 25 | 0 | 5 | . | . | . | . |
| Scudo di pelle | 0 | 0 | 10 | 0 | 2 | . | . | . | . |
| Scudo d'oro | 4 | 0 | 30 | 0 | 5 | . | . | . | . |
| Scudo Egida | 5 | 0 | 33 | 0 | 4 | . | . | . | 1 |
| Scudo focum | 7 | 5 | 40 | 5 | 5 | . | . | . | . |
| Scudo gelum | 7 | 5 | 40 | 5 | 5 | . | . | . | . |
| Sfera del caos | 0 | 8 | 0 | 10 | 1 | . | . | . | . |
| Sfera di cristallo | 0 | 20 | 0 | 12 | 1 | . | . | . | 5 |
| Tiara di Lamia | 3 | 7 | 0 | 10 | 2 | . | . | . | 3 |
| Veste angelica | 10 | 11 | 0 | 25 | 2 | . | . | 5 | . |
| Veste bianca | 14 | 14 | 0 | 20 | 2 | . | . | 3 | 3 |
| Veste di cotone | 2 | 4 | 0 | 15 | 2 | . | . | . | . |
| Veste di seta | 4 | 6 | 0 | 16 | 2 | . | . | . | . |
| Veste di Vishnu | 20 | 8 | 0 | 5 | 3 | . | . | . | . |
| Veste illusoria | 14 | 4 | 0 | 3 | 3 | . | . | . | . |
| Veste luminosa | 11 | 12 | 0 | 19 | 2 | . | . | . | 2 |
| Veste nera | 14 | 14 | 0 | 20 | 2 | . | . | . | 5 |
| Veste signorile | 18 | 22 | 0 | 24 | 2 | . | . | . | 1 |
| Zucca kornago | 0 | 0 | 0 | 0 | 15 | . | . | . | . |

| | | | | | | | | | |
|--|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| | Dif | D.M | %SF | %SM | Pes | For | Agi | Res | Mag |
|--|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|

TABELLA RIASSUNTIVA delle Protezioni per Totale (Difesa + Difesa Magica)

| NOME | TOT | %SF | %SM | Pes | For | Agi | Res | Mag | TIPO |
|-----------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|
| Veste signorile | 40 | 0 | 24 | 2 | . | . | . | 1 | Tun |
| Maglia ossea | 35 | 0 | 10 | 3 | . | . | -5 | . | Mag |

| | | | | | | | | | |
|-----------------------|----|----|----|----|---|----|---|----|-----|
| Maximilian | 32 | 0 | 0 | 9 | . | . | 2 | . | Arm |
| Anello maledetto | 30 | 0 | 10 | 1 | . | . | . | . | Acc |
| Veste nera | 28 | 0 | 20 | 2 | . | . | . | 5 | Mag |
| Veste bianca | 28 | 0 | 20 | 2 | . | . | 3 | 3 | Tun |
| Veste di Vishnu | 28 | 0 | 5 | 3 | . | . | . | . | Mag |
| Corona regale | 26 | 5 | 10 | 8 | . | 1 | . | 1 | Cap |
| Corona di rovi | 25 | 0 | 10 | 4 | . | . | . | -5 | Elm |
| Armatura di Genji | 24 | 0 | 0 | 9 | . | . | . | . | Arm |
| Veste luminosa | 23 | 0 | 19 | 2 | . | . | . | 2 | Tun |
| Armatura di cristallo | 22 | 0 | 0 | 8 | . | . | . | . | Arm |
| Veste angelica | 21 | 0 | 25 | 2 | . | . | 5 | . | Tun |
| Abito iridescente | 21 | 0 | 4 | 3 | . | . | . | . | Mag |
| Anello protettivo | 20 | 0 | 10 | 1 | . | . | 5 | . | Acc |
| Sfera di cristallo | 20 | 0 | 12 | 1 | . | . | . | 5 | Acc |
| Elmo grandioso | 20 | 0 | 0 | 6 | . | . | . | . | Elm |
| Abito nero | 19 | 0 | 0 | 3 | 1 | 1 | . | . | Tun |
| Abito di Gaia | 18 | 0 | 18 | 2 | . | . | . | . | Tun |
| Veste illusoria | 18 | 0 | 3 | 3 | . | . | . | . | Mag |
| Elmo di Genji | 17 | 0 | 0 | 5 | . | . | . | . | Elm |
| Armatura adamantina | 17 | 0 | 0 | 8 | . | . | . | . | Arm |
| Anello angelico | 15 | 0 | 10 | 1 | . | . | . | . | Acc |
| Corazza adamantina | 15 | 0 | 0 | 4 | . | . | . | . | Mag |
| Elmo di cristallo | 15 | 0 | 0 | 4 | . | . | . | . | Elm |
| Scudo della forza | 15 | 10 | 0 | 15 | . | -5 | . | . | Scu |
| Cappuccio nero | 14 | 0 | 0 | 0 | . | 2 | . | . | Cap |
| Cotta saggia | 14 | 0 | 17 | 2 | . | . | . | . | Tun |
| Fiocco | 14 | 0 | 5 | 2 | 5 | 5 | 5 | 5 | Cap |
| Armatura d'oro | 14 | 0 | 0 | 8 | . | . | . | . | Arm |
| Pantofole rosse | 13 | 0 | 3 | 1 | . | . | . | . | Acc |
| Guanti di Genji | 13 | 0 | 0 | 6 | . | . | . | . | Acc |
| Cerchietto | 12 | 0 | 5 | 2 | . | . | . | 3 | Cap |
| Elmo adamantino | 12 | 0 | 0 | 4 | . | . | . | . | Elm |
| Scudo focum | 12 | 40 | 5 | 5 | . | . | . | . | Scu |
| Scudo gelum | 12 | 40 | 5 | 5 | . | . | . | . | Scu |
| Fascia della forza | 11 | 0 | 0 | 0 | 3 | . | . | . | Mag |
| Maschera di tigre | 11 | 0 | 0 | 2 | . | . | . | . | Cap |
| Completo ninja | 11 | 0 | 0 | 3 | . | 1 | . | . | Mag |
| Giubba di mithril | 11 | 0 | 0 | 8 | . | . | . | . | Arm |
| Anello di corallo | 10 | 0 | 5 | 1 | . | . | . | . | Acc |
| Anello focum | 10 | 0 | 5 | 1 | . | . | . | . | Acc |
| Tiara di Lamia | 10 | 0 | 10 | 2 | . | . | . | 3 | Cap |
| Veste di seta | 10 | 0 | 16 | 2 | . | . | . | . | Tun |
| Elmo d'oro | 10 | 0 | 0 | 4 | . | . | . | . | Elm |
| Scudo di Genji | 10 | 50 | 0 | 6 | . | . | . | . | Scu |
| Guanti titanici | 10 | 0 | 0 | 10 | 5 | -5 | 5 | -5 | Acc |
| Bracciale adamantino | 9 | 0 | 5 | 3 | . | . | . | . | Acc |
| Corazza argentea | 9 | 0 | 0 | 4 | . | . | . | . | Mag |
| Ipnocorona | 9 | 0 | 5 | 8 | . | . | . | 1 | Cap |
| Nocche kaiser | 8 | 0 | 0 | 1 | 5 | . | . | . | Acc |
| Sfera del caos | 8 | 0 | 10 | 1 | . | . | . | . | Acc |
| Mitra del saggio | 8 | 0 | 5 | 2 | . | . | . | 2 | Cap |
| Elmo di mithril | 8 | 0 | 0 | 4 | . | . | . | . | Elm |
| Scudo di cristallo | 8 | 45 | 0 | 5 | . | . | . | . | Scu |
| Giubba di ferro | 8 | 0 | 0 | 8 | . | . | . | . | Arm |
| Kenpo Gi | 7 | 0 | 0 | 3 | 1 | . | . | . | Mag |
| Manopole | 7 | 0 | 0 | 5 | . | . | . | . | Acc |
| Fascia torta | 6 | 0 | 0 | 2 | 3 | . | . | . | Cap |
| Magicappello | 6 | 0 | 5 | 2 | . | . | . | 1 | Cap |
| Veste di cotone | 6 | 0 | 15 | 2 | . | . | . | . | Tun |
| Elmo di ferro | 6 | 0 | 0 | 4 | . | . | . | . | Elm |

| | | | | | | | | | |
|-----------------------|---|----|----|----|---|---|---|---|-----|
| Scudo adamantino | 6 | 35 | 0 | 5 | . | . | . | . | Scu |
| Giubba di bronzo | 6 | 0 | 0 | 8 | . | . | . | . | Arm |
| Berretto verde | 5 | 0 | 0 | 2 | 1 | 1 | . | . | Cap |
| Bracciale d'argento | 5 | 0 | 5 | 3 | . | . | . | . | Acc |
| Corazza di rame | 5 | 0 | 0 | 4 | . | . | . | . | Mag |
| Scudo Egida | 5 | 33 | 0 | 4 | . | . | . | 1 | Scu |
| Guanti malandrini | 4 | 0 | 0 | 1 | . | 1 | . | . | Acc |
| Cappello piumato | 4 | 0 | 5 | 2 | . | . | . | . | Cap |
| Elmo di bronzo | 4 | 0 | 0 | 4 | . | . | . | . | Elm |
| Scudo d'oro | 4 | 30 | 0 | 5 | . | . | . | . | Scu |
| Bracciale della forza | 3 | 0 | 0 | 0 | 3 | . | . | . | Acc |
| Gala iper | 3 | 0 | 0 | 0 | 5 | . | . | . | Acc |
| Mantello elfico | 3 | 0 | 5 | 1 | . | 1 | . | 1 | Acc |
| Sandali d'Ermete | 3 | 0 | 5 | 1 | . | . | . | . | Acc |
| Guanti di mithril | 3 | 0 | 0 | 5 | . | . | . | . | Acc |
| Scudo di mithril | 3 | 25 | 0 | 5 | . | . | . | . | Scu |
| Berretto di pelle | 2 | 0 | 0 | 1 | . | . | . | . | Cap |
| Lenti d'argento | 2 | 0 | 3 | 1 | . | . | . | . | Acc |
| Scarpe di pelle | 2 | 0 | 0 | 1 | . | . | . | . | Acc |
| Forcina dorata | 2 | 0 | 5 | 2 | . | . | . | . | Cap |
| Giubba di pelle | 2 | 0 | 0 | 2 | . | . | . | . | Mag |
| Scudo di ferro | 2 | 20 | 0 | 5 | . | . | . | . | Scu |
| Scudo di bronzo | 1 | 15 | 0 | 5 | . | . | . | . | Scu |
| Anello Reflex | 0 | 0 | 0 | 1 | . | . | . | . | Acc |
| Mantello stregone | 0 | 10 | 20 | 1 | . | . | . | . | Acc |
| Scudo di pelle | 0 | 10 | 0 | 2 | . | . | . | . | Scu |
| Zucca kornago | 0 | 0 | 0 | 15 | . | . | . | . | Acc |

TOT %SF %SM Pes For Agi Res Mag 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 |
|-----------------------|-----|--------------------|
| Excalibur | 5 | Spada da Cavaliere |
| Fiocco | 5 | Cappello |
| Gala iper | 5 | Accessorio |
| Guanti titanici | 5 | Accessorio |
| Lama del coraggio | 5 | Spada da Cavaliere |
| Nocche kaiser | 5 | Accessorio |
| Spaccaterra | 5 | Ascia |
| Verga potente | 5 | Bastone |
| Apocalisse | 3 | Spada da Cavaliere |
| Arco di Yoichi | 3 | Arco |
| Bracciale della forza | 3 | Accessorio |
| Fascia della forza | 3 | Maglia |
| Fascia torta | 3 | Cappello |
| Lancia sacra | 3 | Lancia |
| Longinus | 2 | Lancia |
| Mangiauomini | 2 | Coltello |
| Sferza focum | 2 | Frusta |
| Ultima | 2 | Spada |
| Abito nero | 1 | Tunica |
| Berretto verde | 1 | Cappello |

Giavellotto 1 Lancia
Kenpo Gi 1 Maglia

\*\*\*\*\*
\* Oggetti che modificano il parametro AGILITÀ \*
\*\*\*\*\*

| NOME | Agi | TIPO |
|-------------------|-----|-------------|
| Fiocco | 5 | Cappello |
| Trinciapolli | 5 | Coltello |
| Arco di Yoichi | 3 | Arco |
| Kagenui | 3 | Spada corta |
| Cappuccio nero | 2 | Cappello |
| Gladio | 2 | Coltello |
| Mangiauomini | 2 | Coltello |
| Sferza focum | 2 | Frusta |
| Ultima | 2 | Spada |
| Abito nero | 1 | Tunica |
| Berretto verde | 1 | Cappello |
| Coltello ladro | 1 | Coltello |
| Completo ninja | 1 | Maglia |
| Corona regale | 1 | Cappello |
| Guanti malandrini | 1 | Accessorio |
| Katana di Sasuke | 1 | Spada corta |
| Kodachi | 1 | Spada corta |
| Kunai | 1 | Spada corta |
| Lancia | 1 | Lancia |
| Mantello elfico | 1 | Accessorio |
| Pugnale danzante | 1 | Coltello |
| Pugnale sicario | 1 | Coltello |
| Guanti titanici | -5 | Accessorio |
| Scudo della forza | -5 | Scudo |

\*\*\*\*\*
\* Oggetti che modificano il parametro RESISTENZA \*
\*\*\*\*\*

| NOME | Res | TIPO |
|-------------------|-----|--------------------|
| Anello protettivo | 5 | Accessorio |
| Fiocco | 5 | Cappello |
| Guanti titanici | 5 | Accessorio |
| Veste angelica | 5 | Tunica |
| Apocalisse | 3 | Spada da Cavaliere |
| Veste bianca | 3 | Tunica |
| Mangiauomini | 2 | Coltello |
| Maximilian | 2 | Armatura |
| Ultima | 2 | Spada |
| Maglia ossea | -5 | Maglia |
| Spaccaterra | -5 | Ascia |

\*\*\*\*\*
\* Oggetti che modificano il parametro MAGIA \*
\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

=====

| NOME | Mag | TIPO |
|--------------------|-----|--------------------|
| Fiocco | 5 | Cappello |
| Veste nera | 5 | Maglia |
| Sfera di cristallo | 5 | Accessorio |
| Spada emorys | 5 | Spada da Cavaliere |
| Ascia runica | 3 | Ascia |
| Cerchietto | 3 | Cappello |
| Ferula malvagia | 3 | Bacchetta |
| Mazza di Zeus | 3 | Bastone |
| Stocco runico | 3 | Spada |
| Tiara di Lamia | 3 | Cappello |
| Verga del giudizio | 3 | Bastone |
| Veste bianca | 3 | Tunica |
| Ferula demoniaca | 2 | Bacchetta |
| Mangiauomini | 2 | Coltello |
| Mitra del saggio | 2 | Cappello |
| Scettro prodigioso | 2 | Bacchetta |
| Verga curativa | 2 | Bastone |
| Verga della Luce | 2 | Bastone |
| Veste luminosa | 2 | Tunica |
| Corona regale | 1 | Cappello |
| Ferula | 1 | Bacchetta |
| Ipnocorona | 1 | Cappello |
| Magiccappello | 1 | Cappello |
| Mantello elfico | 1 | Accessorio |
| Pugnale danzante | 1 | Coltello |
| Scudo Egida | 1 | Scudo |
| Tritamago | 1 | Coltello |
| Veste signorile | 1 | Tunica |
| Corona di rovi | -5 | Elmo |
| Guanti titanici | -5 | Accessorio |
| Spaccaterra | -5 | Ascia |

=====

NEGOZI

[@08NG]

Nel gioco sono presenti diverse località all'interno delle quali è possibile acquistare o vendere presso i vari negozi gli Oggetti posseduti:

- una spada indica un negozio di Armi
- uno scudo indica un negozio di Protezioni
- un'anfora indica un negozio di Medicine
- un bastone indica un negozio di Tecniche magiche
- la scritta "Inn" indica una Locanda

Anche se una località è visitabile in Mondi diversi, la merce in vendita all'interno dei propri negozi non cambia mai.

•• MONDO 1 ••

Carwen
Istoria
Jakol
Karnak
Lix
Mezzaluna

•• MONDO 2 ••

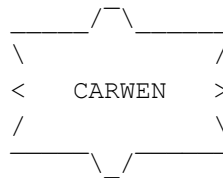
Castello di Bal
Castello Surgate
Legor
Muur
Quelb

•• MONDO 3 ••

Carwen
Castello di Bal
Castello Surgate
Jakol
Karnak
Legor
Mezzaluna
Muur
Paese fantasma
Quelb
Regno dei nani
Tule

Tule
Walz

Mercante vagabondo



| MONDI 1 & 3 |

LOCANDA: 10 Guil

| MEDICINE | GUIL | TECNICHE MAGICHE | GUIL |
|----------------|-------|------------------|------|
| Ago dorato | 150 | Bufera | 150 |
| Antidoto | 30 | Egida | 280 |
| Coda di fenice | 1.000 | Energia | 180 |
| Collirio | 20 | Fuoco | 150 |
| Dolce bacio | 60 | Novox | 280 |
| Mazzuolo | 50 | Siero | 90 |
| Pozione | 40 | Sonno | 300 |
| Tenda | 250 | Tuono | 150 |

| PROTEZIONI | GUIL | ARMI | GUIL |
|------------------|------|-------------|------|
| Corazza di rame | 350 | Ferula | 200 |
| Elmo di bronzo | 250 | Pugnale | 300 |
| Giubba di bronzo | 400 | Spada lunga | 480 |
| Scudo di bronzo | 290 | Verga | 200 |
| Veste di cotone | 300 | | |



| MONDI 2 & 3 |

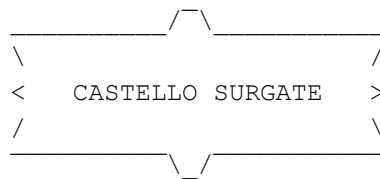
| ARMI | GUIL | PROTEZIONI | GUIL |
|--------------------|-------|----------------|-------|
| Arco oscuro | 3.800 | Abito di Gaia | 2.000 |
| Arma sognante | 1.600 | Armatura d'oro | 4.000 |
| Ashura | 5.800 | Berretto verde | 2.500 |
| Frusta catena | 3.300 | Completo ninja | 3.000 |
| Lama onirica | 5.600 | Elmo d'oro | 3.500 |
| Lancia di vento | 5.400 | Magicappello | 1.500 |
| Maglio guerriero | 6.400 | Manopole | 3.000 |
| Pugnale d'oricalco | 3.400 | Scudo d'oro | 3.000 |

| MEDICINE Ovest | GUIL | MEDICINE Est | GUIL |
|----------------|-------|------------------|-------|
| Ago dorato | 150 | Acqua santa | 150 |
| Antidoto | 30 | Etere | 1.500 |
| Coda di fenice | 1.000 | Infuso di difesa | 110 |
| Collirio | 20 | Infuso di forza | 110 |
| Dolce bacio | 60 | Infuso di Golia | 110 |

| | | | |
|-------------|-----|---------------|-----|
| Granpozione | 360 | Infuso eroico | 110 |
| Mazzuolo | 50 | Infuso rapido | 110 |
| Pozione | 40 | Villetta | 600 |

| MAGIA BIANCA | GUIL | MAGIA NERA | GUIL |
|--------------|-------|------------|-------|
| Bozzolo | 3.000 | Bio | 3.000 |
| Esna | 3.000 | Parassita | 3.000 |
| Inganno | 3.000 | Pietra | 3.000 |

| MAGIA TEMPORALE | GUIL | LOCANDA: 50 Guil |
|-----------------|-------|------------------|
| Adagioga | 3.000 | |
| Cometa | 3.000 | |
| Ritorno | 3.000 | |



MONDI 2 & 3

| MEDICINE Nord | GUIL | PROTEZIONI | GUIL |
|----------------|-------|--------------------|-------|
| Ago dorato | 150 | Abito di Gaia | 2.000 |
| Antidoto | 30 | Armatura d'oro | 4.000 |
| Coda di fenice | 1.000 | Elmo d'oro | 3.500 |
| Collirio | 20 | Fascia della forza | 4.500 |
| Dolce bacio | 60 | Fascia torta | 3.500 |
| Granpozione | 360 | Magicappello | 1.500 |
| Mazzuolo | 50 | Manopole | 3.000 |
| Pozione | 40 | Scudo d'oro | 3.000 |

| MEDICINE Sud | GUIL | ARMI | GUIL |
|------------------|-------|----------------|-------|
| Acqua santa | 150 | Ascia tossica | 9.600 |
| Etere | 1.500 | Bastarda | 8.400 |
| Infuso di difesa | 110 | Lancia pesante | 8.100 |
| Infuso di forza | 110 | Osafune | 8.800 |
| Infuso di Golia | 110 | | |
| Infuso eroico | 110 | | |
| Infuso rapido | 110 | | |
| Villetta | 600 | | |

| MAGIA BIANCA | GUIL | MAGIA NERA | GUIL |
|--------------|-------|------------|-------|
| Bozzolo | 3.000 | Bio | 3.000 |
| Esna | 3.000 | Parassita | 3.000 |
| Inganno | 3.000 | Pietra | 3.000 |

| MAGIA TEMPORALE | GUIL | LOCANDA: 60 Guil |
|-----------------|-------|------------------|
| Adagioga | 3.000 | |
| Cometa | 3.000 | |
| Ritorno | 3.000 | |

\ /
 \ /
 < ISTORIA >
 / \
 / \
 \ /

| SOLO MONDO 1 |

| MEDICINE | GUIL | TECNICHE MAGICHE | GUIL |
|----------------|-------|------------------|------|
| Ago dorato | 150 | Adagio | 80 |
| Antidoto | 30 | Antima | 620 |
| Coda di fenice | 1.000 | Fretta | 320 |
| Collirio | 20 | Mutismo | 320 |
| Dolce bacio | 60 | Rigene | 100 |
| Mazzuolo | 50 | Stop | 580 |
| Pozione | 40 | | |
| Tenda | 250 | | |

| PROTEZIONI | GUIL | LOCANDA: 30 Guil |
|-------------------|--------|------------------|
| Anello angelico | 50.000 | |
| Anello di corallo | 50.000 | |
| Anello focum | 50.000 | |

\ /
 \ /
 < JAKOL >
 / \
 / \
 \ /

| MONDI 1 & 3 |

| MEDICINE | GUIL | TECNICHE MAGICHE | GUIL |
|----------------|-------|------------------|------|
| Ago dorato | 150 | Caos | 650 |
| Antidoto | 30 | Egida | 280 |
| Coda di fenice | 1.000 | Energia | 180 |
| Collirio | 20 | Energira | 620 |
| Dolce bacio | 60 | Novox | 280 |
| Mazzuolo | 50 | Rinascita | 700 |
| Pozione | 40 | Scan | 80 |
| Tenda | 250 | Siero | 90 |

| ARMI | GUIL | PROTEZIONI | GUIL |
|------------------|-------|------------------|-------|
| Ammazzaorchi | 3.200 | Berretto verde | 2.500 |
| Arco d'argento | 1.500 | Completo ninja | 3.000 |
| Ashura | 5.800 | Cotta saggia | 1.000 |
| Spada di corallo | 2.800 | | |
| Tridente | 2.700 | | |
| Tritamago | 900 | LOCANDA: 30 Guil | |

\ /
 \ /
 < KARNAK >
 / \
 / \
 \ /

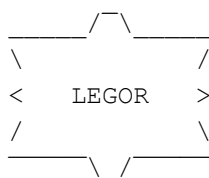
Durante la prima visita a Karnak, i prezzi delle Armi e delle Protezioni saranno ridotti ad 1/4 del loro valore normale, tuttavia non sarà possibile acquistare nulla. Dopo essere fuggiti dal Castello Karnak, sarà consentito fare compere ma i prezzi non saranno più scontati e diventerà disponibile anche il negozio di Armi Sud.

| MEDICINE | GUIL | MAGIA BIANCA | GUIL |
|----------------|-------|--------------|------|
| Ago dorato | 150 | Caos | 650 |
| Antidoto | 30 | Egida | 280 |
| Coda di fenice | 1.000 | Energia | 180 |
| Collirio | 20 | Energira | 620 |
| Dolce bacio | 60 | Novox | 280 |
| Mazzuolo | 50 | Rinascita | 700 |
| Pozione | 40 | Scan | 80 |
| Tenda | 250 | Siero | 90 |

| MAGIA NERA | GUIL | MAGIA TEMPORALE | GUIL |
|------------|------|-----------------|------|
| Buferà | 150 | Adagio | 80 |
| Buferara | 600 | Antima | 620 |
| Fuoca | 600 | Fretta | 320 |
| Fuoco | 150 | Mutismo | 320 |
| Sonno | 300 | Rigene | 100 |
| Tuona | 600 | Stop | 580 |
| Tuono | 150 | | |
| Veleno | 290 | | |

| ARMI Nord | GUIL | PROTEZIONI | GUIL |
|---------------------|-------|---------------------|------|
| Coltello di mithril | 450 | Bracciale d'argento | 500 |
| Ferula focum | 750 | Cappello piumato | 350 |
| Ferula gelum | 750 | Corazza argentea | 600 |
| Ferula tonum | 750 | Elmo di mithril | 550 |
| Maglio di mithril | 1.050 | Giubba di mithril | 700 |
| Mazza | 780 | Guanti di mithril | 600 |
| Spada di mithril | 880 | Scudo di mithril | 590 |
| | | Veste di seta | 500 |

| ARMI Sud | GUIL | LOCANDA: 20 Guil |
|-------------------|-------|------------------|
| Campana maligna | 500 | |
| Frusta | 1.100 | |
| Kunai | 600 | |
| Lancia di mithril | 790 | |



| MEDICINE Ovest | GUIL | MEDICINE Est | GUIL |
|----------------|------|--------------|------|
| Ago dorato | 150 | Acqua santa | 150 |

| | | | |
|----------------|-------|------------------|-------|
| Antidoto | 30 | Etere | 1.500 |
| Coda di fenice | 1.000 | Infuso di difesa | 110 |
| Collirio | 20 | Infuso di forza | 110 |
| Dolce bacio | 60 | Infuso di Golia | 110 |
| Granpozione | 360 | Infuso eroico | 110 |
| Mazzuolo | 50 | Infuso rapido | 110 |
| Pozione | 40 | Villetta | 600 |

| | | | |
|------|------|------------|------|
| ARMI | GUIL | PROTEZIONI | GUIL |
|------|------|------------|------|

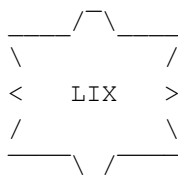
| | | | |
|--------------------|-------|----------------|-------|
| Arco oscuro | 3.800 | Abito di Gaia | 2.000 |
| Arma sognante | 1.600 | Armatura d'oro | 4.000 |
| Ashura | 5.800 | Berretto verde | 2.500 |
| Frusta catena | 3.300 | Completo ninja | 3.000 |
| Lama onirica | 5.600 | Elmo d'oro | 3.500 |
| Lancia di vento | 5.400 | Magicappello | 1.500 |
| Maglio guerriero | 6.400 | Scudo d'oro | 3.000 |
| Pugnale d'oricalco | 3.400 | | |

| | | | |
|--------------|------|------------|------|
| MAGIA BIANCA | GUIL | MAGIA NERA | GUIL |
|--------------|------|------------|------|

| | | | |
|---------|-------|-----------|-------|
| Bozzolo | 3.000 | Bio | 3.000 |
| Esna | 3.000 | Parassita | 3.000 |
| Inganno | 3.000 | Pietra | 3.000 |

| | | |
|-----------------|------|------------------|
| MAGIA TEMPORALE | GUIL | LOCANDA: 40 Guil |
|-----------------|------|------------------|

| | |
|----------|-------|
| Adagioga | 3.000 |
| Cometa | 3.000 |
| Ritorno | 3.000 |



| SOLO MONDO 1 |

All'interno del negozio di Medicine, tutti i vari Oggetti costeranno la metà: i prezzi indicati sono quelli già scontati.

| | | | |
|----------|------|------|------|
| MEDICINE | GUIL | ARMI | GUIL |
|----------|------|------|------|

| | | | |
|-------------|-----|----------------|-------|
| Ago dorato | 75 | Kunai | 600 |
| Antidoto | 15 | Shuriken | 2.500 |
| Collirio | 10 | Testo d'acqua | 200 |
| Dolce bacio | 30 | Testo di fuoco | 200 |
| Etere | 750 | Testo di tuono | 200 |
| Mazzuolo | 25 | | |
| Pozione | 20 | | |
| Tenda | 125 | | |

| | | |
|------------|------|-----------------|
| PROTEZIONI | GUIL | LOCANDA: 0 Guil |
|------------|------|-----------------|

| | |
|----------------|-------|
| Berretto verde | 2.500 |
| Completo ninja | 3.000 |
| Esna | 3.000 |

```

      / \
     /   \
    /     \
   /       \
  /         \
 /           \
<  MERCANTE VAGABONDO  >
  \         /
   \       /
    \     /
     \   /
      \ /
  
```

| SOLO MONDO 3 |

Il Mercante vagabondo lo si incontra per la prima volta in [RO.aB] Reame oscuro - Piano terra, dopo aver raccolto i tre frammenti di Cristallo, situati nella zona inferiore della stanza. Qui l'uomo avviserà il gruppo che inizierà a girare il mondo per rifornirsi di merce e da quel momento in poi sarà possibile incontrarlo sempre in:

[CB.aD] • Castello di Bal - Locanda

[KA.aF] • Karnak ----- Locanda

[ML.aB] • Mezzaluna ----- Locanda

| INGREDIENTI | GUIL |
|-----------------|------|
| Colpo di tuono | 800 |
| Colpo esplosivo | 500 |
| Colpo secco | 200 |

```

      / \
     /   \
    /     \
   /       \
  /         \
 /           \
<  MEZZALUNA  >
  \         /
   \       /
    \     /
     \   /
      \ /
  
```

| MONDI 1 & 3 |

LOCANDA: 30 Guil

| ARMI | GUIL | PROTEZIONI | GUIL |
|----------------|-------|------------------|-------|
| Arco focum | 2.500 | Cappello piumato | 350 |
| Arco gelum | 2.500 | Cotta saggia | 1.000 |
| Arco tonum | 2.500 | | |
| Arpa argentata | 800 | | |
| MEDICINE | GUIL | TECNICHE MAGICHE | GUIL |
| Ago dorato | 150 | Buferà | 150 |
| Antidoto | 30 | Buferara | 600 |
| Coda di fenice | 1.000 | Fuoca | 600 |
| Collirio | 20 | Fuoco | 150 |
| Dolce bacio | 60 | Sonno | 300 |
| Mazzuolo | 50 | Tuona | 600 |
| Pozione | 40 | Tuono | 150 |
| Tenda | 250 | Veleno | 290 |

```

      / \
     /   \
    /     \
   /       \
  /         \
 /           \
<  MUUR  >
  \         /
   \       /
    \     /
     \   /
      \ /
  
```

| MONDI 2 & 3 |

| MEDICINE Est | GUIL | MEDICINE Ovest | GUIL |
|----------------|-------|------------------|-------|
| Ago dorato | 150 | Acqua santa | 150 |
| Antidoto | 30 | Etere | 1.500 |
| Coda di fenice | 1.000 | Infuso di difesa | 110 |
| Collirio | 20 | Infuso di forza | 110 |
| Dolce bacio | 60 | Infuso di Golia | 110 |
| Granpozione | 360 | Infuso eroico | 110 |
| Mazzuolo | 50 | Infuso rapido | 110 |
| Pozione | 40 | Villetta | 600 |

| PROTEZIONI | GUIL | MAGIA BIANCA | GUIL |
|----------------------|-------|--------------|-------|
| Armatura adamantina | 8.000 | Bozzolo | 3.000 |
| Bracciale adamantino | 4.000 | Energiga | 6.000 |
| Corazza adamantina | 6.000 | Esna | 3.000 |
| Elmo adamantino | 7.000 | Furia | 6.000 |
| Maschera di Tigre | 5.000 | Inganno | 3.000 |
| Mitra del saggio | 3.000 | Reflex | 6.000 |
| Scudo adamantino | 6.000 | | |
| Veste luminosa | 4.000 | | |

| MAGIA NERA | GUIL | MAGIA TEMPORALE | GUIL |
|------------|-------|-----------------|-------|
| Bio | 3.000 | Adagioga | 3.000 |
| Buferaga | 6.000 | Andantega | 6.000 |
| Fuocoga | 6.000 | Antimaga | 6.000 |
| Parassita | 3.000 | Cometa | 3.000 |
| Pietra | 3.000 | Ritorno | 3.000 |
| Tuonaga | 6.000 | Vecchiaia | 6.000 |

| ARMI | GUIL | LOCANDA: 70 Guil |
|----------------|-------|------------------|
| Arco elfico | 7.500 | |
| Pugnale d'aria | 6.800 | |



| SOLO MONDO 3 |

In questa località, per ogni tipo di negozio ci sono due venditori: in genere il primo si raggiunge facilmente mentre il secondo solo attraverso un passaggio segreto.

LOCANDA: 70 Guil

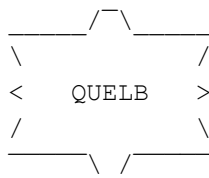
| ARMI Nord | GUIL | ARMI Sud | GUIL |
|-------------------|--------|----------------|--------|
| Lama lunare | 1.100 | Arco magico | 10.000 |
| Lancia gemella | 10.800 | Brando gelum | 11.000 |
| Shuriken | 2.500 | Kikuichimonji | 14.800 |
| Shuriken di Fuuma | 25.000 | Maglio di Gaia | 12.800 |

| | | | |
|----------------|-----|---------------|--------|
| Testo d'acqua | 200 | Mazza ferrata | 7.800 |
| Testo di fuoco | 200 | Partigiana | 10.200 |
| Testo di tuono | 200 | Spada focum | 10.000 |

| MEDICINE Nord | GUIL | MEDICINE Sud | GUIL |
|----------------|-------|------------------|--------|
| Ago dorato | 150 | Acqua santa | 150 |
| Antidoto | 30 | Elisir | 50.000 |
| Coda di fenice | 1.000 | Etere | 1.500 |
| Collirio | 20 | Infuso di difesa | 110 |
| Dolce bacio | 60 | Infuso di forza | 110 |
| Granpozione | 360 | Infuso di Golia | 110 |
| Mazzuolo | 50 | Infuso eroico | 110 |
| Pozione | 40 | Infuso rapido | 110 |

| PROTEZIONI Est | GUIL | PROTEZIONI Ovest | GUIL |
|-----------------------|--------|-------------------|--------|
| Abito nero | 9.000 | Anello angelico | 50.000 |
| Armatura di cristallo | 12.000 | Anello di corallo | 50.000 |
| Cappuccio nero | 6.500 | Anello focum | 50.000 |
| Cerchietto | 4.500 | Sandali d'Ermete | 50.000 |
| Elmo di cristallo | 10.500 | Tiara di Lamia | 2.500 |
| Scudo di cristallo | 9.000 | Veste angelica | 3.000 |
| Veste bianca | 8.000 | | |
| Veste nera | 8.000 | | |

| TECNICHE MAGICHE Est | GUIL | TECNICHE MAGICHE Ovest | GUIL |
|----------------------|------|------------------------|--------|
| Chocobo | 300 | Antimagia | 10.000 |
| Levitazione | 300 | Miracolo | 10.000 |
| Mini | 300 | Morte | 10.000 |
| Rana | 300 | Oblio | 10.000 |
| Remora | 250 | Osmosi | 10.000 |
| Sylph | 350 | Rapidità | 10.000 |
| Velocità | 30 | | |
| Warp | 600 | | |



| MONDI 2 & 3 |

| MEDICINE Nord | GUIL | MEDICINE Sud | GUIL |
|----------------|-------|------------------|-------|
| Ago dorato | 150 | Acqua santa | 150 |
| Antidoto | 30 | Etere | 1.500 |
| Coda di fenice | 1.000 | Infuso di difesa | 110 |
| Collirio | 20 | Infuso di forza | 110 |
| Dolce bacio | 60 | Infuso di Golia | 110 |
| Granpozione | 360 | Infuso eroico | 110 |
| Mazzuolo | 50 | Infuso rapido | 110 |
| Pozione | 40 | Villetta | 600 |

| ARMI Est | GUIL | ARMI Ovest | GUIL |
|-------------|-------|----------------|-------|
| Arco oscuro | 3.800 | Arco assassino | 5.000 |

| | | | |
|--------------------|-------|----------------|-------|
| Arma sognante | 1.600 | Ferula tossica | 1.500 |
| Ashura | 5.800 | Kodachi | 5.100 |
| Frusta catena | 3.300 | Shuriken | 2.500 |
| Lama onirica | 5.600 | Testo d'acqua | 200 |
| Lancia di vento | 5.400 | Testo di fuoco | 200 |
| Maglio guerriero | 6.400 | Testo di tuono | 200 |
| Pugnale d'oricalco | 3.400 | | |

| | | | |
|----------------|------|------------------|------|
| PROTEZIONI Est | GUIL | PROTEZIONI Ovest | GUIL |
|----------------|------|------------------|------|

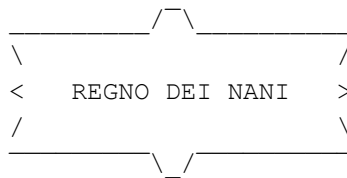
| | | | |
|----------------|-------|-----------------------|-------|
| Abito di Gaia | 2.000 | Bracciale della forza | 2.500 |
| Armatura d'oro | 4.000 | Fascia della forza | 4.500 |
| Berretto verde | 2.500 | Fascia torta | 3.500 |
| Completo ninja | 3.000 | | |
| Elmo d'oro | 3.500 | | |
| Magicappello | 1.500 | | |
| Manopole | 3.000 | | |
| Scudo d'oro | 3.000 | | |

| | | | |
|--------------|------|------------|------|
| MAGIA BIANCA | GUIL | MAGIA NERA | GUIL |
|--------------|------|------------|------|

| | | | |
|---------|-------|-----------|-------|
| Bozzolo | 3.000 | Bio | 3.000 |
| Esna | 3.000 | Parassita | 3.000 |
| Inganno | 3.000 | Pietra | 3.000 |

| | | | |
|-----------------|------|------------------|--|
| MAGIA TEMPORALE | GUIL | LOCANDA: 60 Guil | |
|-----------------|------|------------------|--|

| | |
|----------|-------|
| Adagioga | 3.000 |
| Cometa | 3.000 |
| Ritorno | 3.000 |

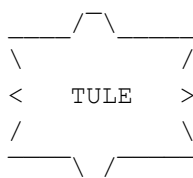


| SOLO MONDO 3 |

Questi negozi si trovano in [FG.aL] Fossa del Mar Grande - Regno dei nani, Armature naniche.

| | | | |
|------------|------|------|------|
| PROTEZIONI | GUIL | ARMI | GUIL |
|------------|------|------|------|

| | | | |
|-----------------------|--------|----------------|--------|
| Abito nero | 9.000 | Arco magico | 10.000 |
| Armatura di cristallo | 12.000 | Kikuichimonji | 14.800 |
| Cappuccio nero | 6.500 | Maglio di Gaia | 12.800 |
| Cerchietto | 4.500 | Mazza ferrata | 7.800 |
| Elmo di cristallo | 10.500 | | |
| Scudo di cristallo | 9.000 | | |
| Veste bianca | 8.000 | | |
| Veste nera | 8.000 | | |

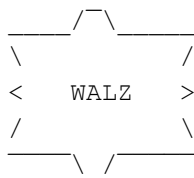


| MONDI 1 & 3 |

LOCANDA: 10 Guil

| TECNICHE MAGICHE | GUIL | MEDICINE | GUIL |
|------------------|------|----------|------|
| Buferà | 150 | Pozione | 40 |
| Energia | 180 | Tenda | 250 |
| Fuoco | 150 | | |
| Scan | 80 | | |
| Siero | 90 | | |
| Tuono | 150 | | |

| PROTEZIONI | GUIL | ARMI | GUIL |
|-------------------|------|---------|------|
| Berretto di pelle | 50 | Ferula | 200 |
| Giubba di pelle | 80 | Spadone | 280 |
| Scudo di pelle | 90 | Verga | 200 |



| SOLO MONDO 1 |

LOCANDA: 20 Guil

| MEDICINE | GUIL | TECNICHE MAGICHE | GUIL |
|----------------|-------|------------------|------|
| Ago dorato | 150 | Adagio | 80 |
| Antidoto | 30 | Chocobo | 300 |
| Coda di fenice | 1.000 | Fretta | 320 |
| Collirio | 20 | Mutismo | 320 |
| Dolce bacio | 60 | Remora | 250 |
| Mazzuolo | 50 | Rigene | 100 |
| Pozione | 40 | Sylph | 350 |
| Tenda | 250 | | |

| PROTEZIONI | GUIL | ARMI | GUIL |
|-----------------|------|-----------------|------|
| Elmo di ferro | 350 | Ascia guerriera | 650 |
| Giubba di ferro | 500 | Pugnale | 300 |
| Kenpo Gi | 450 | Spada lunga | 480 |
| Scudo di ferro | 390 | | |
| Veste di cotone | 300 | | |

VENDERE GLI OGGETTI

Presso i negozi è possibile anche vendere gli oggetti in proprio possesso: per quelli che si possono comprare, il prezzo di vendita sarà quasi sempre la metà di quello d'acquisto.

| NOME | GUIL | NOME | GUIL |
|------|------|------|------|
|------|------|------|------|

| | | | |
|-----------------------|--------|---------------------|--------|
| Abito di Gaia | 1.000 | Ipnocorona | 37.500 |
| Abito iridescente | 2.900 | Kagenui | 5 |
| Abito nero | 4.500 | Katana di Sasuke | 10.000 |
| Acqua santa | 75 | Kenpo Gi | 225 |
| Adamantite | no | Kikuichimonji | 7.400 |
| Aevicida | 10.000 | Kodachi | 2.550 |
| Ago dorato | 75 | Kotetsu | 5.900 |
| Ammazzaorchi | 1.600 | Kunai | 300 |
| Ammorbidente | no | Lama del coraggio | 15.000 |
| Anello angelico | 25.000 | Lama lunare | 550 |
| Anello di corallo | 25.000 | Lama onirica | 2.800 |
| Anello focum | 25.000 | Lama runica | 9.500 |
| Anello maledetto | 1 | Lampada magica | 5.000 |
| Anello protettivo | 15.000 | Lancia | 50 |
| Anello Reflex | 10.000 | Lancia di mithril | 395 |
| Antidoto | 15 | Lancia di vento | 2.700 |
| Apocalisse | 5 | Lancia dragone | 15.000 |
| Arco assassino | 2.500 | Lancia gemella | 5.400 |
| Arco d'argento | 750 | Lancia pesante | 4.050 |
| Arco di Artemide | 5 | Lancia sacra | 5 |
| Arco di Hayate | 4.250 | Lenti d'argento | 125 |
| Arco di Yoichi | 5 | Longinus | 5 |
| Arco elfico | 3.750 | Magicappello | 750 |
| Arco fatato | 5 | Maglia ossea | 1 |
| Arco focum | 1.250 | Maglio di Gaia | 6.400 |
| Arco gelum | 1.250 | Maglio di mithril | 525 |
| Arco magico | 5.000 | Maglio di Thor | 5 |
| Arco oscuro | 1.900 | Maglio guerriero | 3.200 |
| Arco tonum | 1.250 | Mangiauomini | 1 |
| Arma sognante | 800 | Manopole | 1.500 |
| Armatura adamantina | 4.000 | Mantello elfico | 2.000 |
| Armatura di cristallo | 6.000 | Mantello stregone | 5 |
| Armatura di Genji | 15.000 | Mappamondo | no |
| Armatura d'oro | 2.000 | Masamune | 5 |
| Arpa argentata | 400 | Maschera di tigre | 2.500 |
| Arpa di Apollo | 5 | Materia oscura | 5 |
| Arpa di Lamia | 1.600 | Maximilian | 5 |
| Ascia guerriera | 325 | Mazza | 390 |
| Ascia runica | 5 | Mazza di Zeus | 5 |
| Ascia titanica | 20.000 | Mazza ferrata | 3.900 |
| Ascia tossica | 4.800 | Mazzuolo | 25 |
| Ashura | 2.900 | Medaglia dell'onore | no |
| Baffo di drago | 2.200 | Mitra del saggio | 1.500 |
| Bastarda | 4.200 | Murakumo | 5 |
| Berretto di pelle | 25 | Murasame | 5 |
| Berretto verde | 1.250 | Mutsunokami | 5 |
| Bracciale adamantino | 2.000 | Nocche kaiser | 7.500 |
| Bracciale d'argento | 250 | Osafune | 4.400 |
| Bracciale della forza | 1.250 | Pantofole rosse | 4.900 |
| Bracciale di Galuf | no | Partigiana | 5.100 |
| Brando gelum | 5.500 | Pozione | 20 |
| Campana di Gaia | 4.500 | Prima tavola | no |
| Campana maligna | 250 | Pugnale | 150 |
| Campanellina | 750 | Pugnale danzante | 2.900 |
| Cappello piumato | 175 | Pugnale d'aria | 3.400 |
| Cappuccio nero | 3.250 | Pugnale d'oricalco | 1.700 |
| Catoblepas | no | Pugnale sicario | 10.000 |
| Cenere | 1 | Quarta tavola | no |
| Cerchietto | 2.250 | Ragnarok | 5 |

| | | | |
|---------------------|--------|--------------------|--------|
| Chiave del canale | no | Ramo guardiano | no |
| Chiave sotterraneo | no | Ramuh | no |
| Ciondolo di Faris | no | Ricordo | no |
| Ciondolo di Lenna | no | Sandali d'Ermete | 25.000 |
| Coda di fenice | 500 | Scarpe di pelle | 35 |
| Collirio | 10 | Scettro prodigioso | 5.000 |
| Colpo di tuono | 400 | Scheggia | no |
| Colpo esplosivo | 250 | Scudo adamantino | 3.000 |
| Colpo secco | 100 | Scudo della forza | 5 |
| Coltello | 75 | Scudo di bronzo | 145 |
| Coltello di mithril | 225 | Scudo di cristallo | 4.500 |
| Coltello ladro | 3.400 | Scudo di ferro | 195 |
| Completo ninja | 1.500 | Scudo di Genji | 10.000 |
| Corazza adamantina | 3.000 | Scudo di mithril | 295 |
| Corazza argentea | 300 | Scudo di pelle | 45 |
| Corazza di rame | 175 | Scudo d'oro | 1.500 |
| Corona di rovi | 1 | Scudo Egida | 2.250 |
| Corona regale | 5 | Scudo focum | 20.000 |
| Cotta saggia | 500 | Scudo gelum | 20.000 |
| Difensore | 5.500 | Seconda tavola | no |
| Dolce bacio | 30 | Sfera del caos | 5 |
| Dragonina | no | Sfera di cristallo | 5 |
| Elisir | 5 | Sferza focum | 10.000 |
| Elmo adamantino | 3.500 | Sfregio eolico | 50 |
| Elmo di bronzo | 125 | Shuriken | 5 |
| Elmo di cristallo | 5.250 | Shuriken di Fuuma | 5 |
| Elmo di ferro | 175 | Sigillo del drago | no |
| Elmo di Genji | 12.500 | Simbolo omega | no |
| Elmo di mithril | 275 | Sole nascente | 5.500 |
| Elmo d'oro | 1.750 | Sospirenia | no |
| Elmo grandioso | 5 | Spaccaterra | 5 |
| Etere | 750 | Spada antica | 2.100 |
| Excalibur | 5 | Spada di corallo | 1.400 |
| Excalipur | 1 | Spada di mithril | 440 |
| Falce mortale | 2.950 | Spada emorys | 8.000 |
| Fascia della forza | 2.250 | Spada focum | 5.000 |
| Fascia torta | 1.750 | Spada lunga | 240 |
| Faunacida | 7.500 | Spadino | 1.300 |
| Ferula | 100 | Spadone | 140 |
| Ferula demoniaca | 5 | Squilla runica | 5 |
| Ferula focum | 375 | Stocco runico | 10.000 |
| Ferula gelum | 375 | Tenda | 125 |
| Ferula malvagia | 1.500 | Terza tavola | no |
| Ferula superiore | 10.000 | Testo d'acqua | 100 |
| Ferula tonum | 375 | Testo di fuoco | 100 |
| Ferula tossica | 750 | Testo di tuono | 100 |
| Fiocco | 1 | Tiara di Lamia | 1.250 |
| Forcina dorata | 15.000 | Tomo sigillato | no |
| Frusta | 550 | Tridente | 1.350 |
| Frusta catena | 1.650 | Trinciapolli | 1 |
| Frusta scioccante | 1.100 | Tritamago | 450 |
| Gala iper | 5 | Ultima | 5 |
| Giavellotto | 50 | Verga | 100 |
| Giubba di bronzo | 200 | Verga curativa | 450 |
| Giubba di ferro | 250 | Verga del giudizio | 15.000 |
| Giubba di mithril | 350 | Verga del saggio | 10.000 |
| Giubba di pelle | 40 | Verga della Luce | 1.350 |
| Gladio | 5 | Verga potente | 900 |
| Golem | no | Veste angelica | 1.500 |
| Granpozione | 180 | Veste bianca | 4.000 |

| | | | |
|-------------------|-------|-----------------|-------|
| Guanti di Genji | 7.500 | Veste di cotone | 150 |
| Guanti di mithril | 300 | Veste di seta | 250 |
| Guanti malandrini | 1.500 | Veste di Vishnu | 5 |
| Guanti titanici | 2.500 | Veste illusoria | 50 |
| Guscio solido | 75 | Veste luminosa | 2.000 |
| Infuso di difesa | 55 | Veste nera | 4.000 |
| Infuso di forza | 55 | Veste signorile | 5 |
| Infuso di Golia | 55 | Villetta | 300 |
| Infuso eroico | 55 | Zanna di drago | 2.500 |
| Infuso rapido | 55 | Zucca kornago | 5.000 |

I Guil si possono ottenere anche trovandoli all'interno di alcuni contenitori sparsi nelle varie località:

MN1 • [CR.aG] • Carwen - Taverna

arrivati nella stanza, attraversare il passaggio segreto situato a sud ovest e poi esaminare il vaso situato più in alto per guadagnare 1.000 Guil.

MN1 • [CK.aG] • Castello Karnak - 4S

durante la fuga a tempo dalla località, accedendo in questa sala dall'accesso inferiore, procedere verso l'alto ed aprire la cella sulla destra per raggiungere lo scrigno che contiene 2.000 Guil. Bisogna recuperare il denaro prima che termini il conto alla rovescia poichè dopo non sarà più possibile.

MN1 • [CK.aM] • Castello Karnak - 1° piano /A (x2)

durante la fuga a tempo dalla località, partendo da [CK.aB] Piano terra /A, uscire dalla porta di sinistra, tra quelle più a nord. Entrati così nella zona occidentale di [CK.aM] 1° piano /A, aprire lo scrigno sulla sinistra per trovare 2.000 Guil. Uscire dalla porta sud per tornare in [CK.aA] Cortile e da qui rientrare dall'accesso a destra per raggiungere la zona orientale di [CK.aM] 1° piano /A. Qui aprire il baule situato più a nord est per trovare altri 2.000 Guil.

MN1 • [CW.aF] • Castello Walz - Magazzino

arrivati nella sala, esaminare la cassa situata accanto alla finestra per guadagnare 490 Guil. Bisogna recuperare il denaro prima di iniziare il Mondo 2 poichè dopo non sarà più possibile.

MN1 • [CW.aM] • Castello Walz - 1S (x2)

una volta entrati in questa stanza, seguire il percorso e, giunti al bivio, andare verso destra per trovare tre vasi: all'interno di entrambe le anfore laterali sono contenuti 1.000 Guil. Bisogna recuperare il denaro prima di iniziare il Mondo 2 poichè dopo non sarà più possibile.

MN1 • [CN.aE] • Cimitero navale - Relitto /D

entrando dall'ingresso inferiore, procedere verso sinistra ed esaminare la cassa che possiede il simbolo del teschio per ottenere 990 Guil. Bisogna recuperare il denaro prima di iniziare il Mondo 2 poichè dopo non sarà più possibile.

MN1 • [CP.aF] • Covo dei pirati - Deposito

dopo aver ricevuto da Zok la Chiave del canale, tornare in [CP.aE] Sala principale e premere il pulsante sulla sinistra. In seguito entrare nella camera occidentale per arrivare in [CP.aF] Deposito. Al suo interno andare in direzione nord per trovare tre forzieri: in quello di destra sono presenti 300 Guil.

MN1 • [RR.aG] • Rovine di Ronka - Quarto livello

partendo dall'accesso più a nord di [RR.aH] Quinto livello, seguire il percorso obbligato verso sud est ed uscire dalle scale. Tornati così in [RR.aG] Quarto livello, uscire tramite la rampa in alto a destra e poi in [RR.aH] Quinto livello procedere lungo il sentiero per rientrare nella zona più orientale di [RR.aG] Quarto livello. Qui sono presenti due buche da evitare: una volta nella saletta, muoversi in senso orario, in maniera radente alle pareti per raggiungere i bauli. Nel primo da sinistra sono contenuti 5.000 Guil. Bisogna recuperare il denaro prima di completare la località poichè dopo non sarà più possibile.

MN1 • [TU.aA] • Tule - Piazza principale

una volta entrati in città, andare verso destra e, nello stretto corridoio tra la Locanda ed il bosco, si troverà un barile: esaminarlo per ottenere 150 Guil.

MN1 • [TU.aB] • Tule - Club dei novellini: Piano terra

all'interno della sala, rispondere 'Si' per poterla esplorare. Aprire il forziere situato nella parte superiore della camera, accanto alle scale di uscita, per recuperare 100 Guil.

MN2 • [CO.aA] • Canale sotterraneo - Fiume

una volta atterrati in questa stanza, seguire il percorso obbligato e, dopo essere stati trasportati per la seconda volta dal fiume, si arriverà in una zona dove sono presenti tre strade distinte. Percorrere quella di destra ed aprire il baule per trovare 4.400 Guil. Bisogna recuperare il denaro prima di iniziare il Mondo 3 poichè dopo non sarà più possibile.

MN2 • [CE.aQ] • Castello Exdeath - 7° piano

durante la seconda visita alla località, entrare dall'accesso inferiore e seguire il sentiero verso sinistra. Giunti al bivio, proseguire in direzione ovest per trovare il baule che contiene 9.900 Guil. Bisogna recuperare il denaro prima di iniziare il Mondo 3 poichè dopo non sarà più possibile.

MN2 • [CE.aS] • Castello Exdeath - 9° piano /A

durante la seconda visita alla località, partendo dalla zona con il magma in [CE.aR] 8° piano, inserire nel gruppo un Geomante oppure equipaggiare l'abilità Piè leggero ad un solo personaggio, oppure donare a tutto il gruppo lo Status Levitazione. Raggiungere così l'estremità orientale della camera e salire le scale per entrare nella sezione di [CE.aS] 9° piano /A dove è subito presente il baule contenente 8.000 Guil. Bisogna recuperare il denaro prima di iniziare il Mondo 3 poichè dopo non sarà più possibile.

MN2 • [CU.aH] • Castello Surgate - Biblioteca /B

dopo essere entrati nella zona centrale della camera, rimettere a posto i tre libri nei rispettivi scaffali e poi rivolgersi alla bibliotecaria, la quale uscirà dalla stanza tramite un passaggio segreto. Attraversarlo per accedere nella zona orientale di [CU.aG] Biblioteca /A e da qui uscire dalle scale in basso. Arrivati in questo modo nella parte est di [CU.aH] Biblioteca /B, aprire il baule situato nell'angolo in basso a destra per trovare 5.000 Guil.

MN2 • [GM.aA] • Gran foresta di Muur - Ingresso

una volta ottenuto il Ramo guardiano, entrando dall'ingresso inferiore, procedere verso l'alto e raggiungere l'angolo di nord ovest per trovare il forziere che contiene 2.500 Guil. Bisogna recuperare il denaro prima che scoppi l'incendio nella località poichè dopo non sarà più possibile.

MN2 • [GM.aC] • Gran foresta di Muur - Interno /A (x2)

dopo essere entrati dall'accesso inferiore, andare in direzione nord, costeggiando il bordo sinistro. All'interno del primo baule sono presenti

4.900 Guil. In seguito recarsi nell'angolo di nord est della stanza, dove è situato il forziere contenente 9.500 Guil. Bisogna recuperare il denaro prima che scoppi l'incendio nella località poichè dopo non sarà più possibile.

MN2 • [GU.aA] • Grotta Guil - Caverna

una volta entrati dall'accesso occidentale, procedere verso destra, scendere le scale ed andare in direzione sud, attraverso il sottopassaggio. Successivamente muoversi verso destra ed al termine del percorso si troverà una porta: superato questo limite, si otterrà una certa quantità di Guil, che verrà raddoppiata ad ogni passo: partendo da 10 Guil, sino a 40.960 Guil, per un totale di 81.910 Guil. Bisogna recuperare il denaro prima di iniziare il Mondo 3 poichè dopo non sarà più possibile; questi Guil non vengono considerati nella percentuale di tesori mostrata nella Grotta sconosciuta.

MN2 • [LE.aD] • Legor - Taverna

all'interno del locale, salire sul palco e, ogni volta che si accetterà di ballare, si riceveranno 100 Guil dal barista. Questo denaro non viene considerati nella percentuale di tesori mostrata nella Grotta sconosciuta.

MN2 • [TB.aE] • Torre barriera - 1° piano /B

entrando dall'accesso inferiore, seguire il percorso obbligato e, al bivio, procedere verso sud per trovare il baule che contiene 9.000 Guil. Bisogna recuperare il denaro prima di completare la località poichè dopo non sarà più possibile.

MN2 • [TB.aI] • Torre barriera - 5° piano

entrando dall'accesso inferiore, aprire il forziere sulla sinistra per ottenere 18.000 Guil. Bisogna recuperare il denaro prima di completare la località poichè dopo non sarà più possibile.

MN2 • [VD.aB] • Valle dei draghi - Grotta /A

una volta nella caverna, aprire il baule per ottenere 5.000 Guil.

MN2 • [VD.aI] • Valle dei draghi - Grotta /G

dopo essere atterrati nella sala, aprire il forziere per trovare 7.000 Guil.

MN2 • [VM.aB] • Villaggio moguri - Casa orientale (x2)

partendo da [VM.aA] Foresta, andare nella parte destra della stanza e rivolgersi al moguri, il quale poi aprirà l'accesso alla propria casa. Entrare così in [VM.aB] Casa orientale, dove sono presenti sei forzieri: all'interno di quello di sinistra, lungo la parete superiore, sono contenuti 10.000 Guil, mentre nel baule accanto si trova 1 Guil. Bisogna recuperare il denaro prima di iniziare il Mondo 3 poichè dopo non sarà più possibile.

MN3 • [CI.aF] • Cascade Istoria - 4S /B

entrando dall'accesso di nord est, procedere verso il basso e raggiungere la zona di sud ovest, dove è situato il forziere contenente 12.000 Guil.

MN3 • [PU.aO] • Piramide di Muur - 5° piano /C (x2)

in questa camera, raggiungere la rientranza per trovare due pulsanti: premere quello di sinistra per liberare il passaggio ed accedere così a quattro bauli. I due scrigni orientali contengono 9.000 Guil e 8.000 Guil.

MN3 • [PU.aP] • Piramide di Muur - 6° piano /A

accedendo dall'ingresso di sud est, entrare nella porta di sinistra ed oltrepassare il corridoio, sino ad arrivare all'ingresso di un lungo sentiero nascosto. Andare in direzione nord est per raggiungere il baule che contiene 10.000 Guil.

MN3 • [PU.aR] • Piramide di Muur - 6° piano /B
una volta entrati in questa camera, raggiungere la zona orientale e superare la porta per trovare due bauli: quello di sinistra contiene 12.000 Guil.

MN3 • [TI.aB] • Tempio dell'isola - Piano terra
all'interno di questa sala, entrare nel passaggio segreto sulla destra e raggiungere la zona superiore, dove si trova un baule contenente 12.000 Guil.

MN3 • [TI.aE] • Tempio dell'isola - 2S /B
partendo da [TI.aD] 2S /A, abbassare entrambi gli interruttori ed entrare nel tubo per accedere automaticamente in [TI.aE] 2S /B. Qui aprire il forziere per ottenere 9.000 Guil.

MN3 • [TE.aE] • Torre della fenice - 4° Piano
esaminare l'anfora situata sul lato sinistro della camera per guadagnare 5.000 Guil.

MN3 • [TE.aL] • Torre della fenice - 9° Piano
esaminare l'anfora situata sul lato sinistro della camera per guadagnare 10.000 Guil.

MN3 • [TE.aQ] • Torre della fenice - 14° Piano
esaminare l'anfora situata sul lato destro della camera per guadagnare 15.000 Guil.

MN3 • [TE.aV] • Torre della fenice - 19° Piano
esaminare l'anfora situata sul lato sinistro della camera per guadagnare 20.000 Guil.

MN3 • [TE.bD] • Torre della fenice - 24° Piano
esaminare l'anfora situata sul lato destro della camera per guadagnare 25.000 Guil.

=====

RACCOLTA DEI TESORI

[@08RT]

=====

Nel Mondo 3, presso la [GS.aB] Grotta sconosciuta - Sala dei numeri è possibile parlare con l'anziano Clio e visualizzare la percentuale di tesori raccolta sin dall'inizio dell'avventura. Per raggiungere il 100% è necessario raccogliere i seguenti 335 tesori:

- le località ed i tesori vengono elencati in ordine alfabetico e, per ognuno di essi, è indicata la stanza dove recuperarli.
- se non viene indicato diversamente, gli Oggetti di una località possono essere sempre recuperati, anche nel Mondo 3.
- per quanto riguarda le Magie, se esse non vengono recuperate dalla località ma vengono solo acquistate successivamente, la loro mancanza influirà sulla percentuale di tesori recuperata.

BIBLIOTECA DEGLI ANTICHI <|> Mondi 1 & 3

Coda di fenice [BA.aI] 1S /F
Completo ninja [BA.aF] 1S /C
Etere [BA.aE] 1S /B

Questi Oggetti possono essere recuperati anche nel Mondo 3 ma bisogna farlo prima di ottenere la Prima tavola dalla Piramide di Muur poichè dopo non sarà

più consentito.

| | | |
|--------------------|---------|--------------|
| CANALE SOTTERRANEO | < > | solo Mondo 2 |
| 4.400 Guil | [CO.aA] | Fiume |
| Coda di fenice | [CO.aA] | Fiume |

Bisogna recuperare questi Oggetti prima di iniziare il Mondo 3 poichè dopo non sarà più possibile.

| | | |
|--------------|---------|-------------------|
| CARWEN | < > | Mondi 1 & 3 |
| 1.000 Guil | [CR.aG] | Taverna |
| Antidoto | [CR.aA] | Piazza principale |
| Ferula gelum | [CR.aA] | Piazza principale |

| | | |
|-------------------|---------|--------------|
| CASCADE ISTORIA | < > | solo Mondo 3 |
| 12.000 Guil | [CI.aF] | 4S /B |
| Anello protettivo | [CI.aC] | 2S |
| Anello Reflex | [CI.aD] | 3S |
| Arco di Artemide | [CI.aG] | 4S /C |
| Ascia titanica | [CI.aH] | 5S |
| Coda di fenice | [CI.aD] | 3S |
| Etere | [CI.aA] | 1S /A |
| Guscio solido | [CI.aA] | 1S /A |
| Infuso di Golia | [CI.aC] | 2S |
| Lama runica | [CI.aC] | 2S |
| Pugnale d'aria | [CI.aA] | 1S /A |
| Scudo Egida | [CI.aH] | 5S |
| Shuriken di Fuuma | [CI.aH] | 5S |
| Stocco runico | [CI.aD] | 3S |

| | | |
|-----------------|---------|----------------|
| CASTELLO DI BAL | < > | Mondi 2 & 3 |
| Infuso eroico | [CB.aF] | Sala del trono |
| Veste angelica | [CB.aB] | Piano terra /A |
| Warp (MT) | [CB.aF] | Sala del trono |

| | | |
|-------------------|---------|--------------|
| CASTELLO EXDEATH | < > | solo Mondo 2 |
| 8.000 Guil | [CE.aS] | 9° piano /A |
| 9.900 Guil | [CE.aQ] | 7° piano |
| Arco di Hayate | [CE.aN] | 5° piano |
| Brando gelum | [CE.aO] | 6° piano /A |
| Elisir | [CE.aN] | 5° piano |
| Elisir | [CE.aQ] | 7° piano |
| Etere | [CE.aH] | 1° piano |
| Etere | [CE.aM] | 4° piano |
| Kotetsu | [CE.aO] | 6° piano /A |
| Lancia gemella | [CE.aS] | 9° piano /A |
| Partigiana | [CE.aV] | 11° piano /A |
| Scudo adamantino | [CE.aH] | 1° piano |
| Scudo gelum | [CE.aL] | 3° piano |
| Shuriken di Fuuma | [CE.aV] | 11° piano /A |

Bisogna recuperare questi Oggetti prima di iniziare il Mondo 3 poichè dopo non sarà più possibile.

| | | |
|-----------------|---------|----------------|
| CASTELLO KARNAK | < > | solo Mondo 1 |
| 2.000 Guil | [CK.aG] | 4S |
| 2.000 Guil | [CK.aM] | 1° piano /A |
| 2.000 Guil | [CK.aM] | 1° piano /A |
| Elisir | [CK.aG] | 4S |
| Elisir | [CK.aM] | 1° piano /A |
| Elisir | [CK.aM] | 1° piano /A |
| Elisir | [CK.aM] | 1° piano /A |
| Elisir | [CK.aM] | 1° piano /A |
| Elisir | [CK.aM] | 1° piano /A |
| Esna (MB) | [CK.aB] | Piano terra /A |
| Fiocco | [CK.aF] | 3S |
| Mantello elfico | [CK.aP] | 1S /B |
| Shuriken | [CK.aF] | 3S |
| Spadino | [CK.aS] | 1S /C |
| Testo di tuono | [CK.aB] | Piano terra /A |

Bisogna recuperare questi Oggetti prima che termini il conto alla rovescia poichè dopo non sarà più possibile.

| | | |
|------------------|---------|---------------|
| CASTELLO SURGATE | < > | Mondi 2 & 3 |
| 5.000 Guil | [CU.aH] | Biblioteca /B |
| Levitazione (MT) | [CU.aH] | Biblioteca /B |

| | | |
|-----------------|---------|----------------|
| CASTELLO TYCOON | < > | solo Mondo 1 |
| Ashura | [CY.aQ] | Magazzino /A |
| Campana maligna | [CY.aQ] | Magazzino /A |
| Coda di fenice | [CY.aE] | Stanza /B |
| Coda di fenice | [CY.aN] | 3° piano |
| Dolce bacio | [CY.aN] | 3° piano |
| Elisir | [CY.aE] | Stanza /B |
| Elisir | [CY.aN] | 3° piano |
| Etere | [CY.aE] | Stanza /B |
| Etere | [CY.aN] | 3° piano |
| Granpozione | [CY.aC] | Piano terra /B |
| Shuriken | [CY.aQ] | Stanza /B |
| Villetta | [CY.aE] | Stanza /B |

Bisogna recuperare questo Oggetto prima di iniziare il Mondo 2 poichè dopo non sarà più possibile.

| | | |
|-----------------|---------|--------------|
| CASTELLO WALZ | < > | solo Mondo 1 |
| 490 Guil | [CW.aF] | Magazzino |
| 1.000 Guil | [CW.aM] | 1S |
| 1.000 Guil | [CW.aM] | 1S |
| Coda di fenice | [CW.aF] | Magazzino |
| Mantello elfico | [CW.aM] | 1S |
| Tenda | [CW.aF] | Magazzino |
| Velocità (MT) | [CW.aM] | 1S |

Bisogna recuperare questi Oggetti prima di iniziare il Mondo 2 poichè dopo non sarà più possibile.

| | | |
|-----------|---------|-----------------|
| CATAPULTA | < > | Mondi 1 & 3 |
| Mini (MB) | [CA.aE] | Zona abitata /B |
| Shuriken | [CA.aE] | Zona abitata /B |

Shuriken [CA.aE] Zona abitata /B

CIMITERO NAVALE <|> solo Mondo 1
990 Guil [CN.aE] Relitto /D
Antidoto [CN.aQ] Relitto /P
Antidoto [CN.aQ] Relitto /P
Coda di fenice [CN.aF] Relitto /E
Coda di fenice [CN.aQ] Relitto /P
Mazza [CN.aA] Approdo
Pozione [CN.aH] Relitto /G
Tenda [CN.aD] Relitto /C

Bisogna recuperare questi Oggetti prima di iniziare il Mondo 2 poichè dopo non sarà più possibile.

COVO DEI PIRATI <|> Mondi 1 & 3
300 Guil [CP.aF] Deposito
Berretto di pelle [CP.aC] Grotta: Secondo livello
Etere [CP.aF] Deposito
Tenda [CP.aF] Deposito

CREPA INTERDIMENSIONALE <|> solo Mondo 3
Elisir [CD.aE] Rovine /C
Elisir [CD.aF] Rovine /D
Etere [CD.aE] Rovine /C
Materia oscura [CD.aE] Rovine /C
Spada emorys [CD.aG] Rovine /E
Villetta [CD.aE] Rovine /C

-+-

Ferula malvagia [CD.aL] Foresta
Fiocco [CD.aL] Foresta
Stocco runico [CD.aL] Foresta
Zanna di drago [CD.aL] Foresta

-+-

Anello angelico [CD.aO] Grotta /C
Anello di corallo [CD.aP] Grotta /D

-+-

Abito iridescente [CD.bD] Castello oblio /G
Maglio di Thor [CD.bB] Castello oblio /E
Mangiauomini [CD.bD] Castello oblio /G
Pantofole rosse [CD.bD] Castello oblio /G
Sandali d'Ermete [CD.bC] Castello oblio /F

-+-

Elisir [CD.bM] Ultimo piano /B
Ragnarok [CD.bN] Ultimo piano /C
Shuriken di Fuuma [CD.bL] Ultimo piano /A
Shuriken di Fuuma [CD.bM] Ultimo piano /B
Shuriken di Fuuma [CD.bN] Ultimo piano /C

FOSSA DEL MAR GRANDE <|> solo Mondo 3
Anello focum [FG.aE] 4S /B
Coda di fenice [FG.aG] 6S
Etere [FG.aG] 6S
Nocche kaiser [FG.aN] 8S
Testo d'acqua [FG.aB] 2S
Zanna di drago [FG.aF] 5S

GRAN FORESTA DI MUUR <|> solo Mondo 2
 2.500 Guil .a. [GM.aA] Ingresso
 4.900 Guil .a. [GM.aC] Interno /A
 9.500 Guil .a. [GM.aC] Interno /A
 Coda di fenice .a. [GM.aC] Interno /A
 Elisir .a. [GM.aE] Interno /B
 Etere .a. [GM.aA] Ingresso
 Infuso di Golia .a. [GM.aE] Interno /B
 Mazza ferrata .a. [GM.aE] Interno /B
 Villetta .a. [GM.aE] Interno /B

-+-

Cenere .b. [GM.aG] Radura bruciata
 Spada focum .b. [GM.aG] Radura bruciata

a. Bisogna recuperare questi Oggetti prima che scoppi l'incendio nella località poichè dopo non sarà più possibile.

b. Bisogna recuperare questi Oggetti prima di iniziare il Mondo 3 poichè dopo non sarà più possibile.

GROTTA DI JAKOL <|> Mondi 1 & 3
 Shuriken [GJ.aB] 2S
 Tenda [GJ.aB] 2S

KARNAK <|> Mondi 1 & 3
 Ferula focum [KA.aA] Piazza principale

METEORITE DI TYCOON <|> solo Mondo 1
 Coda di fenice [MT.aA] Cratere

Bisogna recuperare questo Oggetto prima di iniziare il Mondo 2 poichè dopo non sarà più possibile.

MONTE NORD
 Ago dorato [MN.aB] Caverna /A
 Coda di fenice [MN.aB] Caverna /A

MUUR <|> Mondi 1 & 3
 Spadino [MU.aA] Piazza principale

NAVE A CALORE <|> Mondi 1 & 3
 Berretto verde [NC.aM] Paratia /D
 Coda di fenice [NC.aG] Paratia /C
 Elisir [NC.aF] Paratia /B
 Elisir [NC.aH] Ascensore /B
 Elisir [NC.aV] Paratia /H
 Guanti di mithril [NC.aE] Ascensore /A
 Guanti malandrini [NC.aM] Paratia /D
 Lama lunare [NC.aT] Ascensore /H
 Villetta [NC.aD] Paratia /A

PAESE FANTASMA <|> solo Mondo 3
Coltello ladro [PF.aD] Taverna

PIRAMIDE DI MUUR <|> solo Mondo 3
8.000 Guil [PU.aO] 5° piano /C
9.000 Guil [PU.aO] 5° piano /C
10.000 Guil [PU.aP] 6° piano /A
12.000 Guil [PU.aR] 6° piano /B
Abito nero [PU.aL] 4° piano
Anello maledetto [PU.aE] Interno
Anello protettivo [PU.aQ] 7° piano /A
Armatura di cristallo [PU.aM] 5° piano /A
Corona di rovi [PU.aH] 3° piano /A
Elisir [PU.aH] 3° piano /A
Elisir [PU.aH] 3° piano /A
Elisir [PU.aP] 6° piano /A
Elisir [PU.aR] 6° piano /B
Fiocco [PU.aQ] 7° piano /A
Forcina dorata [PU.aQ] 7° piano /A
Maglio di Gaia [PU.aP] 6° piano /A
Materia oscura [PU.aG] 2° piano
Materia oscura [PU.aL] 4° piano
Materia oscura [PU.aM] 5° piano /A
Materia oscura [PU.aO] 5° piano /C
Materia oscura [PU.aO] 5° piano /C
Materia oscura [PU.aR] 6° piano /B
Materia oscura [PU.aR] 6° piano /B
Scudo focum [PU.aG] 2° piano
Scudo gelum [PU.aC] 1S
Veste bianca [PU.aG] 2° piano
Veste nera [PU.aH] 3° piano /A
Villetta [PU.aP] 6° piano /A

REAME OSCURO <|> solo Mondo 3
Acqua santa [RO.aQ] Tempio sigillato, Arena
Colpo esplosivo [RO.aE] Tempio sigillato, Prigioni
Colpo secco [RO.aE] Tempio sigillato, Prigioni
Etere [RO.aQ] Tempio sigillato, Arena
Gladio [RO.aQ] Tempio sigillato, Arena
Infuso eroico [RO.aQ] Tempio sigillato, Arena
Materia oscura [RO.aQ] Tempio sigillato, Arena
-+-
Elisir [RO.aG] Grotta dei Titani, 1S
Elisir [RO.aH] Grotta dei Titani, 2S
Materia oscura [RO.aG] Grotta dei Titani, 1S
Veste di Vishnu [RO.aG] Grotta dei Titani, 1S
-+-
Elisir [RO.aM] Fiume delle anime, 2S
Guscio solido [RO.aM] Fiume delle anime, 2S
Infuso di difesa [RO.aL] Fiume delle anime, 1S
Infuso di forza [RO.aL] Fiume delle anime, 1S
Infuso di Golia [RO.aL] Fiume delle anime, 1S
Materia oscura [RO.aM] Fiume delle anime, 2S
Shuriken di Fuuma [RO.aN] Fiume delle anime, 3S
Villetta [RO.aN] Fiume delle anime, 3S
-+-
Colpo di tuono [RO.aO] Tempio in rovina, Sala delle anime
Colpo di tuono [RO.aO] Tempio in rovina, Sala delle anime

| | | |
|-----------------|---------|------------------------------------|
| Colpo di tuono | [RO.aP] | Tempio in rovina, Sala del dubbio |
| Colpo esplosivo | [RO.aO] | Tempio in rovina, Sala delle anime |
| Colpo esplosivo | [RO.aO] | Tempio in rovina, Sala delle anime |
| Elisir | [RO.aP] | Tempio in rovina, Sala del dubbio |
| Etere | [RO.aP] | Tempio in rovina, Sala del dubbio |
| Materia oscura | [RO.aP] | Tempio in rovina, Sala del dubbio |
| Mazza di Zeus | [RO.aP] | Tempio in rovina, Sala del dubbio |

-+-

| | | |
|-----------------|---------|---------------------------------|
| Acqua santa | [RO.aR] | Cuore di Ronka, Sala del tesoro |
| Acqua santa | [RO.aR] | Cuore di Ronka, Sala del tesoro |
| Apocalisse | [RO.aT] | Cuore di Ronka, 2S |
| Coda di fenice | [RO.aR] | Cuore di Ronka, Sala del tesoro |
| Colpo di tuono | [RO.aR] | Cuore di Ronka, Sala del tesoro |
| Colpo di tuono | [RO.aR] | Cuore di Ronka, Sala del tesoro |
| Colpo esplosivo | [RO.aS] | Cuore di Ronka, 1S |
| Colpo secco | [RO.aS] | Cuore di Ronka, 1S |
| Etere | [RO.aR] | Cuore di Ronka, Sala del tesoro |

| | | |
|-------------------|---------|---------------------------------|
| Etere | [RO.aR] | Cuore di Ronka, Sala del tesoro |
| Gala iper | [RO.aS] | Cuore di Ronka, 1S |
| Kagenui | [RO.aS] | Cuore di Ronka, 1S |
| Mantello stregone | [RO.aR] | Cuore di Ronka, Sala del tesoro |
| Materia oscura | [RO.aR] | Cuore di Ronka, Sala del tesoro |
| Shuriken di Fuuma | [RO.aR] | Cuore di Ronka, Sala del tesoro |
| Shuriken di Fuuma | [RO.aR] | Cuore di Ronka, Sala del tesoro |
| Villetta | [RO.aR] | Cuore di Ronka, Sala del tesoro |
| Villetta | [RO.aR] | Cuore di Ronka, Sala del tesoro |
| Villetta | [RO.aT] | Cuore di Ronka, 2S |

-+-

| | | |
|-------------------|---------|-------------------------------------|
| Anello di corallo | [RO.aZ] | Cascate abissali, 2S |
| Corona regale | [RO.aV] | Cascate abissali, 1S |
| Guscio solido | [RO.bA] | Cascate abissali, Sala del tesoro |
| Longinus | [RO.bB] | Cascate abissali, Sala della quiete |
| Materia oscura | [RO.bA] | Cascate abissali, Sala del tesoro |
| Materia oscura | [RO.bA] | Cascate abissali, Sala del tesoro |
| Testo d'acqua | [RO.bA] | Cascate abissali, Sala del tesoro |
| Villetta | [RO.aV] | Cascate abissali, 1S |
| Villetta | [RO.bA] | Cascate abissali, Sala del tesoro |

-+-

| | | |
|------------------|---------|--------------------------------------|
| Acqua santa | [RO.bG] | Tomba dei ricordi, Sala del trono |
| Cenere | [RO.bD] | Tomba dei ricordi, Via dell'incubo |
| Cenere | [RO.bG] | Tomba dei ricordi, Sala del trono |
| Colpo di tuono | [RO.bF] | Tomba dei ricordi, Via dell'iniquità |
| Colpo di tuono | [RO.bG] | Tomba dei ricordi, Sala del trono |
| Elisir | [RO.bD] | Tomba dei ricordi, Via dell'incubo |
| Ferula demoniaca | [RO.bD] | Tomba dei ricordi, Via dell'incubo |
| Infuso eroico | [RO.bF] | Tomba dei ricordi, Via dell'iniquità |
| Materia oscura | [RO.bF] | Tomba dei ricordi, Via dell'iniquità |
| Materia oscura | [RO.bF] | Tomba dei ricordi, Via dell'iniquità |

-+-

| | | |
|-----------------|---------|-----------------------------------|
| Cenere | [RO.bI] | Antro di Shinryu, Sala del tesoro |
| Cenere | [RO.bI] | Antro di Shinryu, Sala del tesoro |
| Coda di fenice | [RO.bI] | Antro di Shinryu, Sala del tesoro |
| Colpo di tuono | [RO.bH] | Antro di Shinryu, Entrata |
| Colpo di tuono | [RO.bI] | Antro di Shinryu, Sala del tesoro |
| Colpo esplosivo | [RO.bI] | Antro di Shinryu, Sala del tesoro |
| Elisir | [RO.bH] | Antro di Shinryu, Entrata |
| Elisir | [RO.bI] | Antro di Shinryu, Sala del tesoro |
| Fiocco | [RO.bH] | Antro di Shinryu, Entrata |
| Maximilian | [RO.bI] | Antro di Shinryu, Sala del tesoro |

| | | |
|-----------------|---------|--------------------------------------|
| Testo di fuoco | [RO.bI] | Antro di Shinryu, Sala del tesoro |
| Testo di fuoco | [RO.bI] | Antro di Shinryu, Sala del tesoro |
| Testo di tuono | [RO.bI] | Antro di Shinryu, Sala del tesoro |
| Ultima | [RO.bL] | Antro di Shinryu, Tana di Shinryu |
| -+- | | |
| Elisir | [RO.bM] | Corte dell'oblio, Cancellone d'ombra |
| Mutsunokami | [RO.bM] | Corte dell'oblio, Cancellone d'ombra |
| Veste signorile | [RO.bN] | Corte dell'oblio, Scalinata del fato |

| | | |
|-----------------------|---------|--------------------|
| ROVINE DI RONKA | < > | solo Mondo 1 |
| 5.000 Guil | [RR.aG] | Quarto livello |
| Armatura d'oro | [RR.aD] | Secondo livello /A |
| Bracciale della forza | [RR.aG] | Quarto livello |
| Coda di fenice | [RR.aE] | Terzo livello |
| Elisir | [RR.aE] | Terzo livello |
| Etere | [RR.aH] | Quinto livello |
| Granpozione | [RR.aG] | Quarto livello |
| Lama lunare | [RR.aG] | Quarto livello |
| Scudo d'oro | [RR.aE] | Terzo livello |
| Shuriken | [RR.aG] | Quarto livello |
| Spada antica | [RR.aG] | Quarto livello |
| Villetta | [RR.aH] | Quinto livello |

Bisogna recuperare questi Oggetti prima di completare la località poichè dopo non sarà più possibile.

| | | |
|-------------------|---------|-------------|
| TEMPIO DELL'ARIA | < > | Mondi 1 & 3 |
| Berretto di pelle | [TA.aD] | 2° piano /A |
| Spadone | [TA.aF] | 2° piano /C |
| Tenda | [TA.aB] | 1° piano /A |
| Verga | [TA.aG] | 3° piano |

| | | |
|-------------------|---------|--------------|
| TEMPIO DELL'ISOLA | < > | solo Mondo 3 |
| 9.000 Guil | [TI.aE] | 2S /B |
| 12.000 Guil | [TI.aB] | Piano terra |
| Anello protettivo | [TI.aI] | 1° piano |
| Cerchietto | [TI.aR] | 6° piano |
| Elisir | [TI.aF] | 2S /C |
| Elmo di cristallo | [TI.aI] | 1° piano |
| Etere | [TI.aI] | 1° piano |
| Etere | [TI.aO] | 4° piano |
| Faunacida | [TI.aM] | 2° piano /B |
| Granpozione | [TI.aD] | 2S /A |
| Infuso di difesa | [TI.aD] | 2S /A |
| Materia oscura | [TI.aR] | 6° piano |
| Sole nascente | [TI.aG] | 2S /D |
| Zanna di drago | [TI.aO] | 4° piano |

| | | |
|----------------|---------|--------------|
| TORRE BARRIERA | < > | solo Mondo 2 |
| 9.000 Guil | [TB.aE] | 1° piano /B |
| 18.000 Guil | [TB.aI] | 5° piano |
| Forcina dorata | [TB.aO] | 9° piano /A |
| Spada emorys | [TB.aE] | 1° piano /B |

Bisogna recuperare questi Oggetti prima di completare la località poichè dopo non sarà più possibile.

| | | |
|--------------------|---------|--------------|
| TORRE DELLA FENICE | < > | solo Mondo 3 |
| 5.000 Guil | [TE.aE] | 4° piano |
| 10.000 Guil | [TE.aL] | 9° piano |
| 15.000 Guil | [TE.aQ] | 14° piano |
| 20.000 Guil | [TE.aV] | 19° piano |
| 25.000 Guil | [TE.bD] | 24° piano |
| Aevicida | [TE.bD] | 24° piano |
| Coda di fenice | [TE.aE] | 4° piano |
| Coda di fenice | [TE.aL] | 9° piano |
| Coda di fenice | [TE.aQ] | 14° piano |
| Coda di fenice | [TE.aV] | 19° piano |

| | | |
|---------------------|---------|--------------|
| TORRE DI WALZ | < > | solo Mondo 1 |
| Bracciale d'argento | [TW.aI] | 8° piano |
| Dolce bacio | [TW.aE] | 4° piano |
| Etere | [TW.aI] | 8° piano |
| Veste di seta | [TW.aE] | 4° piano |

Bisogna recuperare questi Oggetti prima di completare la località poichè dopo non sarà più possibile.

| | | |
|--------------------|---------|---------------------------|
| TORRE FORCA | < > | solo Mondo 3 |
| Difensore | [TF.bA] | Torre bianca, 6° piano |
| Etere | [TF.aE] | Torre nera, 3° piano /A |
| Granpozione | [TF.aS] | Torre bianca, 3° piano /A |
| Scettro prodigioso | [TF.aL] | Torre nera, 6° piano |

Bisogna recuperare questi Oggetti prima di completare la località poichè dopo non sarà più possibile.

| | | |
|-----------------|---------|---------------------------------|
| TULE | < > | Mondi 1 & 3 |
| 100 Guil | [TU.aB] | Club dei novellini: Piano terra |
| 150 Guil | [TU.aA] | Piazza principale |
| Coda di fenice | [TU.aA] | Piazza principale |
| Coda di fenice | [TU.aB] | Club dei novellini: Piano terra |
| Etere | [TU.aB] | Club dei novellini: Piano terra |
| Pozione | [TU.aA] | Piazza principale |
| Pozione | [TU.aB] | Club dei novellini: Piano terra |
| Scarpe di pelle | [TU.aA] | Piazza principale |
| Scarpe di pelle | [TU.aC] | Club dei novellini: 1° piano |
| Tenda | [TU.aA] | Piazza principale |
| Tenda | [TU.aB] | Club dei novellini: Piano terra |

| | | |
|------------------|---------|-------------|
| VALLE DEI DRAGHI | < > | Mondi 2 & 3 |
| 5.000 Guil | [VD.aB] | Grotta /A |
| 7.000 Guil | [VD.aI] | Grotta /G |
| Coda di fenice | [VD.aL] | Grotta /H |
| Ipnocorona | [VD.aL] | Grotta /H |
| Maglia ossea | [VD.aG] | Sentiero /C |
| Sfregio eolico | [VD.aL] | Grotta /H |
| Villetta | [VD.aD] | Grotta /C |

| | | |
|------------------|-----|--------------|
| VILLAGGIO MOGURI | < > | solo Mondo 2 |
|------------------|-----|--------------|

| | |
|------------------|--------------------------|
| 1 Guil | [VM.aB] Casa orientale |
| 10.000 Guil | [VM.aB] Casa orientale |
| Coda di fenice | [VM.aB] Casa orientale |
| Etere | [VM.aB] Casa orientale |
| Mantello elfico | [VM.aD] Casa occidentale |
| Pugnale danzante | [VM.aB] Casa orientale |
| Villetta | [VM.aB] Casa orientale |

Bisogna recuperare questi Oggetti prima di iniziare il Mondo 3 poichè dopo non sarà più possibile.

| | |
|-----------------|------------------|
| WALZ | < > solo Mondo 1 |
| Lenti d'argento | [WA.aB] Casa |

Bisogna recuperare questo Oggetto prima di iniziare il Mondo 2 poichè dopo non sarà più possibile.

La percentuale dei tesori non considera:

- gli Oggetti che i boss rilasciano sempre al termine di uno scontro, ad esempio l'Excalipur che si ottiene da Gilgamesh, durante la seconda visita presso il Castello Exdeath.
- gli Oggetti utilizzati per risolvere gli enigmi, ad esempio il masso da inserire negli scrigni presso la Grotta di Ghido.

- gli Oggetti che si ricevono da altri personaggi:

| | |
|----------------------|--|
| .Arpa di Lamia | [CB.aB] Castello di Bal -- Piano terra /A |
| .Verga curativa | [CY.aQ] Castello Tycoon -- Magazzino /A |
| .le otto Pozioni | [CP.aE] Covo dei pirati -- Sala principale |
| .Fiocco | [LE.aC] Legor ----- Equipaggiamento |
| .Veste illusoria | [PF.aE] Paese fantasma --- Passaggio segreto |
| .le otto Pozioni | [QU.aF] Quelb ----- Locanda |
| .Zucca kornago | [QU.aA] Quelb ----- Piazza principale |
| .Medaglia dell'onore | [RO.aB] Reame oscuro ----- Piano terra |
| .le cinque Pozioni | [TA.aA] Tempio dell'Aria - Piano terra |

- gli Oggetti che vengono sottratti dal Lupo solitario:

| | |
|--------------------|--|
| .Villetta | [CR.aA] Carwen ----- Piazza principale |
| .Villetta | [CY.aS] Castello Tycoon -- Magazzino /B |
| .Villetta | [CY.aS] Castello Tycoon -- Magazzino /B |
| .Villetta | [CU.aH] Castello Surgate - Biblioteca /B |
| .Frusta scioccante | [GJ.aB] Grotta di Jakol -- 2S |

- le Rarità

| | | |
|---------------------|--------------------|-----------------|
| .Adamantite | .Ciondolo di Lenna | .Ricordo |
| .Ammorbidente | .Dragonina | .Scheggia |
| .Bracciale di Galuf | .Mappamondo | .Seconda tavola |
| .Chiave del canale | .Prima tavola | .Sospirenia |
| .Chiave sotterraneo | .Quarta tavola | .Terza tavola |
| .Ciondolo di Faris | .Ramo guardiano | .Tomo sigillato |

- le Dodici Armi della Leggenda:

| | | |
|------------------|-------------------|-------------------|
| .Arco di Yoichi | .Excalibur | .Masamune |
| .Arpa di Apollo | .Ferula superiore | .Pugnale sicario |
| .Ascia runica | .Katana di Sasuke | .Sferza focum |
| .Campana di Gaia | .Lancia sacra | .Verga del saggio |

- l'equipaggiamento iniziale dei personaggi.

- l'Elmo di mithril, presso il Monte Nord.
- la Lampada magica, presso le Cascate Istoria.
- la spada Bastarda, presso il Castello di Bal.
- lo Scudo Egida e lo Scudo focum, presso la Gran foresta di Muur.
- la Lama del coraggio ed il Trinciapolli, presso Muur.
- i sette minuti d'aria, presso la Torre di Walz inabissata.
- l'inventario del gruppo, presso la prima visita al Castello Exdeath.
- i Guil ottenuti camminando nella Grotta Guil oppure quelli guadagnati ballando nella Taverna di Legor.

=====

TRINCIAPOLLI vs LAMA DEL CORAGGIO

[@08TL]

=====

Nel Mondo 3, presso [MU.aA] Muur - Piazza principale, raggiungendo la zona alla sinistra della Taverna ed andando verso il basso, è possibile accedere in un passaggio segreto, attraverso un piccolo edificio e gli alberi. Al termine del percorso, si arriverà in uno spiazzo, dove sono presenti due casse ed un mago: bisognerà decidere se ottenere la Lama del coraggio (cassa sinistra, Spada da Cavaliere) oppure il Trinciapolli (cassa destra, Coltello). La scelta è irrevocabile e l'Arma rifiutata andrà perduta per sempre, anche se nessuna delle due scelte verrà considerata dalla percentuale dei tesori raccolti.

Ciò che accomuna le due Armi è che il rispettivo parametro Attacco dipende dal numero di battaglie da cui si è fuggiti:

- quello del Trinciapolli parte da 1 unità ed aumenta gradualmente man mano che si fugge dalle battaglie, sino a raggiungere il valore massimo di 127 unità.
- quello della Lama del coraggio parte da 150 unità e diminuisce gradualmente man mano che si fugge dalle battaglie, sino a raggiungere il valore minimo di 1 unità.

Per quanto la Lama del coraggio numericamente abbia un Attacco superiore a quello del Trinciapolli, ci sono tre motivi per preferire quest'ultimo:

1. DIFFICOLTÀ DELL'AVVENTURA

Il gioco prende in considerazione tutte le battaglie da cui si è fuggiti sin dall'inizio dell'avventura, quindi anche quelle precedenti alla scelta tra le due Armi. Perciò, se si vuole sfruttare al massimo la Lama del coraggio, bisognerà essere coscienti sin dal principio del fatto che non si dovrà scappare da alcuno scontro, persino nelle località a tempo, rendendo quindi più difficile proseguire durante l'avventura.

2. LAVORI COMPATIBILI

La Lama del coraggio può essere equipaggiata solo da 3 Lavori (Cavaliere, Gladiatore e Tuttofare) contro i 23 del Trinciapolli (tutti tranne Mago Bianco, Monaco ed Oracolo), rendendo quest'ultimo molto più versatile.

3. POTENZA OFFENSIVA EFFETTIVA

Il valore massimo raggiungibile dal parametro Attacco della Lama del coraggio è di 150 unità, contro le 127 unità del Trinciapolli. Tuttavia il gioco utilizza per le Spade da Cavaliere e per i Coltelli due formule diverse con cui calcolare i danni inflitti ai nemici. Per le prime prende in considerazione il Livello del personaggio, l'Attacco dell'Arma e la Forza dell'eroe mentre per i secondi considera anche l'Agilità del personaggio.

Riassumendo, anche se la Lama del coraggio ha un Attacco superiore a quello del

Trinciapolli, all'atto pratico il Coltello, a parità di status del personaggio, equipaggiamento e bersaglio colpito, causerà sempre danni maggiori rispetto alla Spada da Cavaliere.

QUANTITÀ DI OGGETTI

[@08QG]

Non tutti gli Oggetti del gioco sono presenti in eguali quantità. Essi possono essere:

- infiniti, poichè si possono acquistare dai negozi oppure ottenere dai nemici
- multipli, che in genere si trovano solo in determinati scrigni
- unici, i quali solitamente possiedono caratteristiche particolari

Tuttavia non sempre gli Oggetti unici o multipli sono migliori di quelli infiniti; tra quest'ultimi ne sono presenti alcuni estremamente utili:

- Fiocco (Cappello che protegge da molti status negativi)
- Ragnarok (una delle migliori Armi in assoluto)
- Veste nera (una delle migliori Protezioni in assoluto)

OGGETTI INFINITI

| | | |
|-----------------------|--------------------|--------------------|
| Abito di Gaia | Elmo di cristallo | Mitra del saggio |
| Abito iridescente | Elmo di ferro | Murakumo |
| Abito nero | Elmo di mithril | Murasame |
| Acqua santa | Elmo d'oro | Nocche kaiser |
| Aevicida | Etere | Osafune |
| Ago dorato | Falce mortale | Pantofole rosse |
| Ammazzaorchi | Fascia della forza | Partigiana |
| Anello angelico | Fascia torta | Pozione |
| Anello di corallo | Faunacida | Pugnale |
| Anello focum | Ferula | Pugnale danzante |
| Anello maledetto | Ferula focum | Pugnale d'aria |
| Anello protettivo | Ferula gelum | Pugnale d'oricalco |
| Anello Reflex | Ferula malvagia | Ragnarok |
| Antidoto | Ferula tonum | Sandali d'Ermete |
| Arco assassino | Ferula tossica | Scarpe di pelle |
| Arco d'argento | Fiocco | Scettro prodigioso |
| Arco di Artemide | Frusta | Scudo adamantino |
| Arco di Hayate | Frusta catena | Scudo di bronzo |
| Arco elfico | Frusta scioccante | Scudo di cristallo |
| Arco focum | Giavellotto | Scudo di ferro |
| Arco gelum | Giubba di bronzo | Scudo di mithril |
| Arco magico | Giubba di ferro | Scudo di pelle |
| Arco oscuro | Giubba di mithril | Scudo d'oro |
| Arco tonum | Giubba di pelle | Scudo Egida |
| Arma sognante | Granpozione | Scudo focum |
| Armatura adamantina | Guanti di mithril | Scudo gelum |
| Armatura di cristallo | Guscio solido | Shuriken |
| Armatura d'oro | Infuso di difesa | Shuriken di Fuuma |
| Arpa argentata | Infuso di forza | Sole nascente |
| Arpa di Lamia | Infuso di Golia | Spaccaterra |
| Ascia guerriera | Infuso eroico | Spada antica |
| Ascia tossica | Infuso rapido | Spada di corallo |
| Ashura | Kenpo Gi | Spada di mithril |
| Baffo di drago | Kikuichimonji | Spada emorys |
| Berretto di pelle | Kodachi | Spada focum |
| Berretto verde | Kotetsu | Spada lunga |

| | | |
|-----------------------|-------------------|--------------------|
| Bracciale adamantino | Kunai | Spadino |
| Bracciale d'argento | Lama lunare | Spadone |
| Bracciale della forza | Lama onirica | Squilla runica |
| Brando gelum | Lama runica | Stocco runico |
| Campana maligna | Lancia | Tenda |
| Cappello piumato | Lancia di mithril | Testo d'acqua |
| Cappuccio nero | Lancia di vento | Testo di fuoco |
| Cerchietto | Lancia dragone | Testo di tuono |
| Coda di fenice | Lancia gemella | Tiara di Lamia |
| Collirio | Lancia pesante | Tridente |
| Colpo di tuono | Lenti d'argento | Tritamago |
| Colpo esplosivo | Magiccappello | Verga |
| Colpo secco | Maglia ossea | Verga curativa |
| Coltello di mithril | Maglio di Gaia | Verga del giudizio |
| Completo ninja | Maglio di mithril | Verga della Luce |
| Corazza adamantina | Maglio di Thor | Verga potente |
| Corazza argentea | Maglio guerriero | Veste angelica |
| Corazza di rame | Mangiauomini | Veste bianca |
| Corona di rovi | Manopole | Veste di cotone |
| Cotta saggia | Mantello elfico | Veste di seta |
| Difensore | Maschera di tigre | Veste illusoria |
| Dolce bacio | Materia oscura | Veste luminosa |
| Elisir | Mazza | Veste nera |
| Elmo adamantino | Mazza ferrata | Villetta |
| Elmo di bronzo | Mazzuolo | Zanna di drago |

OGGETTI MULTIPLI

Accanto ad ognuno di essi viene indicato il numero massimo di esemplari che si possono ottenere durante l'avventura.

| | |
|-------------------|----|
| Ascia titanica | 2 |
| Cenere | 11 |
| Forcina dorata | 3 |
| Guanti malandrini | 3 |
| Zucca kornago | 2 |

OGGETTI UNICI

| | | |
|--------------------|-------------------|--------------------|
| Adamantite | Excalipur | Quarta tavola |
| Ammorbidente | Ferula demoniaca | Ramo guardiano |
| Apocalisse | Ferula superiore | Ramuh |
| Arco di Yoichi | Gala iper | Ricordo |
| Arco fatato | Gladio | Scheggia |
| Armatura di Genji | Golem | Scudo della forza |
| Arpa di Apollo | Guanti di Genji | Scudo di Genji |
| Ascia runica | Guanti titanici | Seconda tavola |
| Bastarda | Ipnocorona | Sfera del caos |
| Bracciale di Galuf | Kagenui | Sfera di cristallo |
| Campana di Gaia | Katana di Sasuke | Sferza focum |
| Campanellina | Lama del coraggio | Sfregio eolico |
| Catoblepas | Lampada magica | Sigillo del drago |
| Chiave del canale | Lancia sacra | Simbolo omega |
| Chiave sotterraneo | Longinus | Sospirenia |
| Ciondolo di Faris | Mantello stregone | Terza tavola |
| Ciondolo di Lenna | Mappamondo | Tomo sigillato |
| Coltello | Masamune | Trinciapolli |
| Coltello ladro | Maximilian | Ultima |

| | | |
|----------------|---------------------|------------------|
| Corona regale | Mazza di Zeus | Verga del saggio |
| Dragonina | Medaglia dell'onore | Veste di Vishnu |
| Elmo di Genji | Mutsunokami | Veste signorile |
| Elmo grandioso | Prima tavola | |
| Excalibur | Pugnale sicario | |

```

|\\\\\\\\\\\\\\\\
|9) NEMICI:|
|//////////

```

[@09NM]

I nemici presenti in Final Fantasy V Advance sono:

| | | |
|-------------------|----------------------------|-------------------------|
| ??? | Exdeath - Cavaliere 2 | Nakk furioso 1 |
| Achelone | Exdeath - Luna | Nakk furioso 2 |
| Acropho | Exoray 1 | Nakk selvaggio |
| Adamanthart 1 | Exoray 2 | Necrofobo 1 |
| Adamanthart 2 | Exoray 3 | Necrofobo 2 |
| Ade | Exoray 4 | Necromante |
| Aegir | Exoray 5 | Neo Exdeath - Dragone |
| Aevis drago | Farfarello | Neo Exdeath - Leone |
| Aevis jura | Felino volante | Neo Exdeath - Minotauro |
| Aevis tot | Fiamma bianca | Neo Exdeath - Scheletri |
| Albero maligno | Fiamma liquida - Mano 1 | Neo Garula |
| Alchymia | Fiamma liquida - Mano 2 | Neo Shinryu |
| Alicarnasso 1 | Fiamma liquida - Mano 3 | Neon |
| Alicarnasso 2 | Fiamma liquida - Tornado 1 | Nereid 1 |
| Alte Roite | Fiamma liquida - Tornado 2 | Nereid 2 |
| Ammonite | Fiamma liquida - Uomo 1 | Ninja |
| Anemone di rena | Fiamma liquida - Uomo 2 | Nix |
| Anima di Exdeath | Fiamma nera | Objet d'Art |
| Animofago | Fiore di drago 1 | Odino |
| Ankheg | Fiore di drago 2 | Oiseaurare 1 |
| Antoleone | Fiore di drago 3 | Oiseaurare 2 |
| Apanda 1 | Fiore di drago 4 | Ombra |
| Apanda 2 | Fiore di drago 5 | Omega 1 |
| Ape assassina | Fiore di drago 6 | Omega 2 |
| Ape silenziosa | Fiore di drago 7 | Omega Mk.II 1 |
| Aquila tossica | Fiore di drago 8 | Omega Mk.II 2 |
| Archeoaevis 1 | Fiore di drago 9 | Omega Mk.II 3 |
| Archeoaevis 2 | Fiore di drago 10 | Onnisciente 1 |
| Archeoaevis 3 | Formicaleone | Onnisciente 2 |
| Archeoaevis 4 | Forza 1 | Orbe |
| Archeoaevis 5 | Forza 2 | Orco fatato |
| Archeodemone 1 | Furia | Orso desertico |
| Archeodemone 2 | Gaeligatto 1 | Orso grigio |
| Archeorana | Gaeligatto 2 | Orukat |
| Archeosauro | Galabudino | Pagina 32 |
| Artiglio di ferro | Gargolla | Pagina 64 |
| Artiglio di terra | Garula 1 | Pagina 128 |
| Artiglio letale | Garula 2 | Pagina 256 |
| Aspic oscuro | Garula 3 | Pantera |
| Aspide | Gatto randagio | Pao |
| Assassino 1 | Gelatina di pesce | Parthenope |
| Assassino 2 | Ghidra 1 | Pas de Seul |

| | | |
|---------------------|------------------------|-------------------------|
| Atomos 1 | Ghidra 2 | Pelle d'acciaio |
| Atomos 2 | Gigante | Pentola magica |
| Azulmagia 1 | Gigante di ferro | Pericolo mortale |
| Azulmagia 2 | Gigante d'olmo | Phobos 1 |
| Baccello di drago 1 | Gigante verde 1 | Phobos 2 |
| Baccello di drago 2 | Gigante verde 2 | Piccolo carro |
| Bahamut | Gilgamesh Furioso 1 | Piccolo mago |
| Baldander | Gilgamesh Furioso 2 | Pipistrello viola |
| Ballerino d'ombra | Gilgamesh Furioso 3 | Piomante |
| Barriera 1 | Gilgamesh Umano 1 | Piros |
| Barriera 2 | Gilgamesh Umano 2 | Pitone |
| Basilisco | Gilgamesh Umano 3 | Poltergeist |
| Behemoth | Gilgamesh Umano 4 | Porcospino |
| Belfagor | Goblin 1 | Prototipo |
| Berseker | Goblin 2 | Psicoflagello |
| Bestia desertica | Goblin nero | Psicosferza |
| Bestia kuza 1 | Gogo il mimo | Pugno d'acciaio |
| Bestia kuza 2 | Golem | Pugno di ferro |
| Bilucertola | Golem adamantino 1 | Purobolos 1 |
| Biosoldato 1 | Golem adamantino 2 | Purobolos 2 |
| Biosoldato 2 | Golem di pietra | Rajiforma |
| Birostris | Gorgimera | Ramago |
| Bitania 1 | Gran aevis | Ramuh 1 |
| Bitania 2 | Gran dragone | Ramuh 2 |
| Bitania 3 | Gran mummia | Rana elfica 1 |
| Bitania 4 | Granad | Rana elfica 2 |
| Buco 1 | Granchio maligno | Rapace - Aperto 1 |
| Buco 2 | Grancorno | Rapace - Aperto 2 |
| Bulet | Gravitatore | Rapace - Chiuso 1 |
| Byblos 1 | Guardiano | Rapace - Chiuso 2 |
| Byblos 2 | Guerriero crudele | Rapitore Verde 1 |
| Cactus | Guilgaruga 1 | Rapitore Verde 2 |
| Calcruthl | Guilgaruga 2 | Rapitore Viola |
| Calofisteri 1 | Guilgaruga 3 | Razza |
| Calofisteri 2 | Guscio zombie | Re Behemoth |
| Cannone a onde | Ibis di mare | Rettile gemello |
| Cannone laser 1 | Idra | Ricarmago |
| Cannone laser 2 | Idrogel | Rosa di mare |
| Cannone laser 3 | Idroscorpione | Rukh |
| Capitano gelido | Ifrit 1 | Sahagin |
| Carbuncle | Ifrit 2 | Samurai oscuro |
| Catastrofe 1 | Il dannato | Sanguisuga |
| Catastrofe 2 | Incognito | Scavatore 1 |
| Catoblepas | Ira sotterranea | Scavatore 2 |
| Cavaliere reflex | Jackanapes 1 | Scheletro |
| Cavaliere ronkan 1 | Jackanapes 2 | Schermo scherzo |
| Cavaliere ronkan 2 | Jackanapes 3 | Scoiattopatico |
| Chimera dhorme 1 | Karlabos | Sconosciuto - Creatura |
| Chimera dhorme 2 | Kornago | Sconosciuto - Organo 1 |
| Coearl 1 | Krakeniovra | Sconosciuto - Organo 2 |
| Coearl 2 | Lama danzante | Sconosciuto - Scheletri |
| Conquistatore | Lamia | Sconosciuto - Serpente |
| Controlla-livello | Lamia regina | Sekhmet |
| Corallo | Lanciafiamme | Sergente 1 |
| Corazzata | Lanciarazzi | Sergente 2 |
| Corbett | Lanciatore Centrale 1 | Serpe mannara |
| Criniera arancio | Lanciatore Centrale 2 | Serpente bianco |
| Cristallia | Lanciatore Centrale 3 | Shinryu |
| Cristallo 1 | Lanciatore Superiore 1 | Shiva 1 |
| Cristallo 2 | Lanciatore Superiore 2 | Shiva 2 |

| | | |
|------------------------|------------------------|----------------------|
| Cristallo 3 | Lanciatore Superiore 3 | Sirena Blu 1 |
| Cristallo 4 | Lemure | Sirena Blu 2 |
| Cristallo 5 | Lepre curativa | Sirena Marrone 1 |
| Cristallo 6 | Lepre infernale | Sirena Marrone 2 |
| Cristallo 7 | Lestofante | Soldato gelido |
| Cristallo 8 | Leviatano | Sole maligno 1 |
| Cronocontrollore | Licaone | Sole maligno 2 |
| Dechirer | Lopro minore | Sotterraneo |
| Demone di mare | Lumaca | Spirito di polvere 1 |
| Desertipede | Lumaca di pietra | Spirito di polvere 2 |
| Diavoletto 1 | Lupo cieco | Spizzner |
| Diavoletto 2 | Lythos | Strapparer |
| Divoratore | Magissa 1 | Stregone |
| Dolcezza | Magissa 2 | Stregone nero |
| Dormiglione | Magnetite | Stroper |
| Drago blu | Mago reflex | Tarantola |
| Drago corazzato | Mandragora | Tatou |
| Drago di cristallo | Mangiamoguri | Testa di pietra |
| Drago di mithril | Mangiateschi | Testa meccanica |
| Drago d'ossa 1 | Manistregone | Testuggine irosa |
| Drago d'ossa 2 | Manta cornuta | Testuggine verde |
| Drago d'ossa 3 | Manticora 1 | Tirannosauro 1 |
| Drago giallo | Manticora 2 | Tirannosauro 2 |
| Drago magico | Meccanotrappola | Titano |
| Drago rosso 1 | Medusa | Tomberry |
| Drago rosso 2 | Melusine 1 | Toro di gelo |
| Drago violaceo | Melusine 2 | Treant |
| Drago zombie 1 | Melusine 3 | Triffid |
| Drago zombie 2 | Melusine 4 | Tritone 1 |
| Drago zombie 3 | Melusine 5 | Tritone 2 |
| Drippy | Melusine 6 | Ushabti |
| Druido | Melusine 7 | Vedova triste |
| Duellante | Melusine 8 | Verme di sabbia 1 |
| Elementale oscuro 1 | Mercustrello | Verme di sabbia 2 |
| Elementale oscuro 2 | Merrow | Viaggiatore |
| Elementale oscuro 3 | Mietitore | Vilia |
| Elementale oscuro 4 | Minidiavolo | Viso di pietra |
| Elettroanemone | Minidrago | Viverna 1 |
| Emobudino | Minimago | Viverna 2 |
| Enkidu | Minotauro 1 | Wendigo 1 |
| Enuo 1 - Corpo | Minotauro 2 | Wendigo 2 |
| Enuo 1 - Mano destra | Mitragliatore | Wynd alato |
| Enuo 1 - Mano sinistra | Muffa | Wym |
| Enuo 2 | Mummia | Yojimbo |
| Esecutore | Muscoli d'acciaio | Zefiro |
| Essere maledetto | Mutaforme | Zombisauro |
| Exdeath - Cavaliere 1 | Mykale | Zuu |

\*\*\*\*\*

\* LEGENDA \*

\*\*\*\*\*

- All'inizio sono indicati il Livello, i PV ed i PM del nemico, seguiti dai Punti Esperienza e dai Guil ottenuti dalla sua eliminazione. Accanto sono presenti i parametri fisici del mostro, i quali hanno le stesse proprietà di quelli dei personaggi. Infine sono indicati il rispettivo numero nel Bestiario, la categoria a cui appartiene il nemico ed una breve descrizione. Di alcuni mostri sono presenti varie versioni (esempio, Fiore di drago 1 e Fiore di drago 2): durante la battaglia non appare il numero che indica la versione del nemico.

STATUS

indica gli effetti dei vari status sul nemico. Essi possono essere:

- .immune ---> il mostro non può subire quello status
- .attivo ---> il mostro possiede quello status sin dall'inizio dello scontro
- .costante -> il mostro possiede quello status sin dall'inizio dello scontro e non gli può essere rimosso
- .'--' ---> nessun effetto particolare, il risultato dipende dalla tecnica eseguita, dai parametri del personaggio e da quelli del mostro

Lo Status Corazza, essendo in genere una caratteristica tipica dei boss, viene trattato a parte. Infine, pur non essendo uno status vero e proprio, è presente l'effetto della magia bianca Scan, alla quale i nemici possono risultare immuni o meno.

ELEMENTI

indica gli effetti degli attacchi elementali sul nemico. Essi possono essere:

- .debole --> il mostro subisce il doppio dei danni
- .immune --> il mostro non subisce alcun danno
- .assorbe --> il mostro recupera PV
- .'--' --> nessun effetto particolare, il danno inflitto dipende dalla tecnica eseguita, dai parametri del personaggio e da quelli del mostro

COMANDO !CONTROLLA

indica le tecniche del nemico che si possono eseguire, dopo averlo soggiogato tramite il comando !Controlla. L'abilità 'Attacco' indica il semplice Attacco fisico mentre 'Tecnica speciale' permette di eseguire un'abilità particolare del nemico: in questa sezione, al posto di quest'ultima, è indicata la tecnica esatta usata dal nemico. Anche se nella schermata di gioco può apparire più volte la stessa tecnica, all'atto pratico ognuna di esse produce lo stesso effetto, quindi è stata indicata solo una volta in questa sezione. Se un'abilità può essere appresa, è presente la scritta '< Magia Blu >' accanto al suo nome. Alcuni mostri non possono essere controllati.

COMANDO !LIBERA

indica la tecnica eseguita dal nemico, dopo averlo imprigionato con il comando !Cattura e rilasciato tramite il comando !Libera. Alcuni mostri non possono essere imprigionati.

COSA SI PUÒ RUBARE

ogni nemico può avere con sé sino ad un massimo di due Oggetti diversi, uno Comune ed uno Raro, ed è possibile sottrargli solo uno dei due, usando i comandi !Ruba oppure !Scippo. Il furto ha il 40% di probabilità di andare a buon fine e, all'interno di questo 40% di probabilità, esistono:

- 246 / 256 possibilità di rubare l'Oggetto Comune (~38,44% totale)
- 10 / 256 possibilità di rubare l'Oggetto Raro (~ 1,56% totale)

Nel caso in cui il furto fallisca, è sempre possibile tentarlo di nuovo ma, dopo essere riusciti a sottrarre un Oggetto, eseguendo di nuovo i comandi !Ruba o !Scippo sullo stesso bersaglio, essi falliranno sempre. Rubare un Oggetto non influisce sulla possibilità di ricevere un Oggetto dal nemico al termine della battaglia.

Possono esserci dei casi in cui i due Oggetti che si possono sottrarre

coincidano e quando ciò accade, il nemico possiede un unico Oggetto, ad esempio, allo Zombisauro è possibile rubare solo l'Antidoto. In questa situazione le due probabilità vengono sommate tra di loro diventando così il 40%, pari quindi alla possibilità che il furto vada a segno:

COSA SI PUÒ RICEVERE

ogni nemico può avere con sé un Oggetto che si può ricevere automaticamente al termine della battaglia. A seconda del mostro, è possibile ricevere tale Oggetto:

- sempre, alla fine di ogni scontro
- raramente (6,25% di possibilità)

DOVE SI TROVA

elenca le località e le stanze dove poter incontrare il nemico. Tali luoghi sono ordinati in ordine crescente di Mondo, poi di località ed infine di codice univoco della stanza.

- {Ba} --> il nemico è contenuto in un baule
- {Ev} --> il nemico può essere anche evocato da un altro mostro
- {Tr} --> il nemico è la trasformazione di un altro mostro

ABILITÀ

presenta le varie tecniche a disposizione del nemico. Se una di esse può essere appresa, è presente la scritta '< Magia Blu >' accanto al suo nome.

```

=====
      ???
===== N° 806 =====
Liv  >> 33          Forza      50          TIPO
PV   >> 2.000       Magia       0           --
PM   >> 500         Difesa     30
-----+-----   Difesa Mg   30          ASPETTO
Esp  >> 5.000       %Schivata  30%        Uomo di pietra
Guil >> 1           %Schivata Mg 0%
                               Agilità    50
  
```

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | | |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|----|----|
| Adagio | • -- | Pietra | • immune | Acqua | <> | -- |
| Ade | • immune | Rana | • immune | Aria | <> | -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> | -- |
| Cecità | • immune | Rigene | • -- | Gelo | <> | -- |
| Confusione | • immune | Sentenza | • -- | Sacro | <> | -- |
| Egida | • -- | Sonno | • immune | Terra | <> | -- |
| Fretta | • -- | Stop | • immune | Tuono | <> | -- |
| Furia | • immune | Vecchiaia | • immune | Veleno | <> | -- |
| Immagine | • immune | Veleno | • immune | | | |
| Levitazione | • immune | Zombie | • immune | | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | | |
| Mutismo | • immune | Corazza | • costante | | | |
| Paralisi | • immune | Scan | • -- | | | |
| Piaga | • -- | | | | | |

COMANDO !CONTROLLA
immune

COMANDO !LIBERA
immune

COSA SI PUÒ RUBARE
246 / 256 • Pozione
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE
sempre • --
raro • Pozione

DOVE SI TROVA

MN2 • [VD.aA] • Valle dei draghi - Sentiero /A
MN2 • [VD.aE] • Valle dei draghi - Sentiero /B
MN2 • [VD.aG] • Valle dei draghi - Sentiero /C

ABILITÀ

1. Fuga

il ??? fugge dalla battaglia. Il nemico scapperà dallo scontro anche nel caso in cui si riesca ad azzerare i suoi PV.

.. Attacco fisico

il ??? causa danni fisici ad un personaggio.

=====

ACHELONE

===== N° 213 =====

| | | | | | |
|-------------|----|-------|--------------|-----|------------------|
| Liv | >> | 52 | Forza | 100 | TIPO |
| PV | >> | 3.200 | Magia | 0 | -- |
| PM | >> | 0 | Difesa | 70 | |
| -----+----- | | | Difesa Mg | 0 | ASPETTO |
| Esp | >> | 1.480 | %Schivata | 70% | Facocero marrone |
| Guil | >> | 642 | %Schivata Mg | 33% | |
| | | | Agilità | 20 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | | |
|-------------|------|-----------|------|--------|----|--------|
| Adagio | • -- | Pietra | • -- | Acqua | <> | debole |
| Ade | • -- | Rana | • -- | Aria | <> | -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> | -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> | -- |
| Confusione | • -- | Sentenza | • -- | Sacro | <> | -- |
| Egida | • -- | Sonno | • -- | Terra | <> | -- |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> | -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> | -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • -- | | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | | |
| Mini | • -- | ~~~~~ | | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • -- | | | |
| Paralisi | • -- | Scan | • -- | | | |
| Piaga | • -- | | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

l'Achelone causa danni fisici ad un nemico.

b. Occhio maligno

l'Achelone genera una serie di rocce. La tecnica infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un nemico.

c. Soffio tossico

l'Achelone genera una serie di esplosioni viola. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Veleno a tutti i nemici inoltre infligge lo Status

Veleno, il quale fa perdere 1/16 dei loro PV massimi ad intervalli regolari.

d. Vampiro < Magia Blu >

il bersaglio viene colpito da una serie di sfere arancioni che poi vengono assorbite dall'Achelone. La tecnica sottrae ad un nemico una quantità di PV pari alla differenza tra i PV massimi ed i PV attuali dell'Achelone e li dona a quest'ultimo: meno PV esso possiede, maggiore è la quantità persa dal nemico.

COMANDO !LIBERA

.. Tormenta

l'Achelone scaglia una serie di scintille azzurre. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo a tutti i nemici.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Guscio solido
10 / 256 • Spada focum

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Elisir

DOVE SI TROVA

MN3 • [CD.aM] • Crepa interdimensionale - Grotta /A
MN3 • [CD.aN] • Crepa interdimensionale - Grotta /B
MN3 • [CD.aO] • Crepa interdimensionale - Grotta /C
MN3 • [CD.aP] • Crepa interdimensionale - Grotta /D
MN3 • [CD.aR] • Crepa interdimensionale - Grotta /E
MN3 • [RO.aT] • Reame oscuro ----- Cuore di Ronka, 2S

ABILITÀ

1. Occhio maligno

ogni volta che subisce danni, l'Achelone reagisce subito, generando una serie di rocce. La tecnica infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente il personaggio che ha colpito il nemico.

2. Discordanza

ogni volta che subisce danni, l'Achelone reagisce subito, scagliando una serie di onde di energia gialle. La tecnica dimezza il Livello di un personaggio: ciò causa l'aumento della quantità di danni subita e la rispettiva diminuzione della quantità di danni inflitta.

.. Attacco fisico

l'Achelone causa danni fisici ad un personaggio.

=====

ACROPHO

===== N° 089 =====

| | | | | | |
|------|----|-----|--------------|----|----------------|
| Liv | >> | 30 | Forza | 36 | TIPO |
| PV | >> | 900 | Magia | 0 | -- |
| PM | >> | 0 | Difesa | 20 | |
| ---- | | | Difesa Mg | 20 | ASPETTO |
| Esp | >> | 410 | %Schivata | 0% | Granchio verde |
| Guil | >> | 267 | %Schivata Mg | 0% | |
| | | | Agilità | 25 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | | |
|-------------|----------|-----------|----------|--------|----|---------|
| Adagio | • -- | Pietra | • -- | Acqua | <> | assorbe |
| Ade | • -- | Rana | • immune | Aria | <> | -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> | -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> | -- |
| Confusione | • -- | Sentenza | • -- | Sacro | <> | -- |
| Egida | • -- | Sonno | • -- | Terra | <> | -- |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> | debole |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> | -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • -- | | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • -- | | | |
| Paralisi | • -- | Scan | • -- | | | |
| Piaga | • -- | | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

l'Acropho causa danni fisici ad un nemico.

b. Pinza

l'Acropho causa danni fisici ad un nemico. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico dell'Acropho.

COMANDO !LIBERA

.. Attacco fisico

l'Acropho causa danni fisici ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pozione
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE

--

DOVE SI TROVA

MN2 • [CO.aA] • Canale sotterraneo - Fiume
MN2 • [CO.aB] • Canale sotterraneo - Caverna

ABILITÀ

1. Pinza

l'Acropho causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico dell'Acropho.

.. Attacco fisico

l'Acropho causa danni fisici ad un personaggio.

```

=====
ADAMANTHART 1                (Meteorite di Tycoon)
===== N° 258 =====
Liv  >> 20                    Forza          31          TIPO
PV   >> 2.000                  Magia          0          --
PM   >> 125                    Difesa         25
-----+-----                Difesa Mg      5          ASPETTO
Esp  >> 0                      %Schivata      0%         Tartaruga nera

```

Guil >> 0 %Schivata Mg 50%
Agilità 30

STATUS

Adagio • --
Ade • --
Bozzolo • attivo
Cecità • --
Confusione • immune
Egida • attivo
Fretta • --
Furia • --
Immagine • --
Levitazione • immune
Mini • immune
Mutismo • --
Paralisi • immune
Piaga • --

Pietra • immune
Rana • immune
Reflex • --
Rigene • --
Sentenza • --
Sonno • immune
Stop • immune
Vecchiaia • --
Veleno • --
Zombie • immune
~~~~~  
Corazza • --  
Scan • --

ELEMENTI

Acqua <> --  
Aria <> --  
Fuoco <> --  
Gelo <> debole  
Sacro <> --  
Terra <> --  
Tuono <> --  
Veleno <> --

COMANDO !CONTROLLA

immune

COMANDO !LIBERA

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Infuso di difesa  
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • Guscio solido  
raro • --

DOVE SI TROVA

MN1 • [MT.aB] • Meteorite di Tycoon - Interno (Boss)

ABILITÀ

1. Attacco critico

l'Adamantart 1 causa danni fisici doppi ad un personaggio.

2. Attacco critico doppio

l'Adamantart 1 attacca due volte in rapida successione, causando danni fisici doppi ad uno oppure a due personaggi.

.. Attacco fisico

l'Adamantart 1 causa danni fisici ad un personaggio.

.. Attacco fisico doppio

l'Adamantart 1 attacca due volte in rapida successione, causando danni fisici ad uno oppure a due personaggi.

=====

ADAMANTHART 2 (Chiostro dei morti)

===== N° 878 =====

|              |                  |                |
|--------------|------------------|----------------|
| Liv >> 20    | Forza 105        | TIPO           |
| PV >> 18.000 | Magia 0          | --             |
| PM >> 2.200  | Difesa 40        |                |
| -----+-----  | Difesa Mg 10     | ASPETTO        |
| Esp >> 0     | %Schivata 0%     | Tartaruga nera |
| Guil >> 0    | %Schivata Mg 70% |                |
|              | Agilità 42       |                |

| STATUS      |          | ELEMENTI  |          |        |    |        |
|-------------|----------|-----------|----------|--------|----|--------|
| Adagio      | • --     | Pietra    | • immune | Acqua  | <> | --     |
| Ade         | • --     | Rana      | • immune | Aria   | <> | --     |
| Bozzolo     | • attivo | Reflex    | • --     | Fuoco  | <> | --     |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • --     | Gelo   | <> | debole |
| Confusione  | • immune | Sentenza  | • --     | Sacro  | <> | --     |
| Egida       | • attivo | Sonno     | • immune | Terra  | <> | --     |
| Fretta      | • --     | Stop      | • immune | Tuono  | <> | --     |
| Furia       | • --     | Vecchiaia | • --     | Veleno | <> | --     |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • --     |        |    |        |
| Levitazione | • immune | Zombie    | • immune |        |    |        |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |          |        |    |        |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • --     |        |    |        |
| Paralisi    | • immune | Scan      | • --     |        |    |        |
| Piaga       | • --     |           |          |        |    |        |

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
--

COSA SI PUÒ RICEVERE  
--

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bS] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 4° piano

ABILITÀ

1. Attacco critico  
l'Adamanthart 2 causa danni fisici doppi ad un personaggio.
2. Attacco critico doppio  
l'Adamanthart 2 attacca due volte in rapida successione, causando danni fisici doppi ad uno oppure a due personaggi.
- .. Attacco fisico  
l'Adamanthart 2 causa danni fisici ad un personaggio.
- .. Attacco fisico doppio  
l'Adamanthart 2 attacca due volte in rapida successione, causando danni fisici ad uno oppure a due personaggi.

=====

| ADE  |           | ===== N° 242 ===== |     |                   |  |
|------|-----------|--------------------|-----|-------------------|--|
| Liv  | >> 97     | Forza              | 120 | TIPO              |  |
| PV   | >> 33.333 | Magia              | 66  | Non-morto         |  |
| PM   | >> 10.000 | Difesa             | 30  |                   |  |
| ---- |           | Difesa Mg          | 40  | ASPETTO           |  |
| Esp  | >> 50.000 | %Schivata          | 50% | Mago regale verde |  |
| Guil | >> 15.000 | %Schivata Mg       | 60% |                   |  |
|      |           | Agilità            | 60  |                   |  |

| STATUS |      | ELEMENTI |          |       |    |    |
|--------|------|----------|----------|-------|----|----|
| Adagio | • -- | Pietra   | • immune | Acqua | <> | -- |

|             |          |           |            |        |    |         |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|----|---------|
| Ade         | • immune | Rana      | • immune   | Aria   | <> | --      |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --       | Fuoco  | <> | --      |
| Cecità      | • immune | Rigene    | • --       | Gelo   | <> | --      |
| Confusione  | • immune | Sentenza  | • --       | Sacro  | <> | debole  |
| Egida       | • --     | Sonno     | • immune   | Terra  | <> | --      |
| Fretta      | • --     | Stop      | • --       | Tuono  | <> | --      |
| Furia       | • immune | Vecchiaia | • immune   | Veleno | <> | assorbe |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • immune   |        |    |         |
| Levitazione | • immune | Zombie    | • immune   |        |    |         |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |            |        |    |         |
| Mutismo     | • immune | Corazza   | • costante |        |    |         |
| Paralisi    | • immune | Scan      | • --       |        |    |         |
| Piaga       | • --     |           |            |        |    |         |

#### COMANDO !CONTROLLA

immune

#### COMANDO !LIBERA

immune

#### COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --

10 / 256 • Anello maledetto

#### COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --

raro • Maglia ossea

#### DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bM] • Reame oscuro - Corte dell'oblio, Cancelli d'ombra

MN3 • [RO.bN] • Reame oscuro - Corte dell'oblio, Scalinata del fato

#### ABILITÀ

##### 1. Almagesto

Ade genera un'onda sismica. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Sacro a tutti i personaggi ed infligge loro anche lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV con il passare del tempo.

##### 2. Falce

ogni volta che subisce un attacco che non sia di tipo magico, Ade può reagire subito, causando danni fisici ad un personaggio ed infliggendogli anche gli status Cecità, Confusione, Paralisi, Piaga, Vecchiaia e Veleno.

##### 3. Favilla oscura < Magia Blu >

Ade genera una serie di lame di energia nere. La tecnica dimezza il Livello di un personaggio: ciò causa l'aumento della quantità di danni subita e la rispettiva diminuzione della quantità di danni inflitta.

##### 4. Gelo profondo

Ade scaglia una grande sfera rotante blu, che poi si congela. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Gelo ad un personaggio e gli infligge anche lo Status Stop, il quale impedisce per diversi secondi di svolgere qualsiasi azione.

##### 5. Liquefazione

Ade scaglia due getti di magma incrociati. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio inoltre gli infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV con il passare del tempo.

##### 6. Maledizione

Ade scaglia un teschio fantasma. La tecnica causa ad un personaggio uno

dei seguenti status negativi, scelto casualmente dal gioco: Cecità, Confusione, Furia, Mini, Mutismo, Piaga, Rana, Sonno, Vecchiaia o Veleno.

7. Morte

Ade genera un grosso teschio umano sul bersaglio. La tecnica infligge lo Status Ade, il quale elimina un personaggio istantaneamente. Il nemico può eseguire questa tecnica anche come contrattacco automatico, ogni volta che subisce un attacco magico.

8. Roulette < Magia Blu >

Ade fa comparire un cursore che scorrerà rapidamente e di continuo tutti i partecipanti allo scontro, tra mostri e personaggi. Una volta fermatosi, esso infliggerà al bersaglio indicato lo Status Ade e lo eliminerà all'istante.

9. Rovina < Magia Blu >

Ade genera quattro fiammelle viola e dal bersaglio emerge uno spirito armato di falce. La tecnica infligge lo Status Sentenza, in grado di provocare con il passare del tempo lo Status Ade ad un personaggio.

10. Spada mortale

Ade causa danni fisici ad un personaggio e gli infligge anche lo Status Ade, il quale lo elimina all'istante.

11. Vampalia

ogni volta che subisce un attacco magico, Ade colpisce il bersaglio con una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali ad un personaggio.

Facendo eliminare per la prima volta questo nemico ad un personaggio che sta svolgendo il lavoro Necromante, si imparerà l'arte nera Giorno finale.

=====  
AEGIR

=====  
===== N° 031 =====

|      |    |      |              |    |             |
|------|----|------|--------------|----|-------------|
| Liv  | >> | 14   | Forza        | 19 | TIPO        |
| PV   | >> | 180  | Magia        | 0  | --          |
| PM   | >> | 0    | Difesa       | 0  |             |
| ---- | +  | ---- | Difesa Mg    | 5  | ASPETTO     |
| Esp  | >> | 120  | %Schivata    | 0% | Fungo verde |
| Guil | >> | 99   | %Schivata Mg | 0% |             |
|      |    |      | Agilità      | 15 |             |

STATUS

|             |   |        |
|-------------|---|--------|
| Adagio      | • | --     |
| Ade         | • | --     |
| Bozzolo     | • | --     |
| Cecità      | • | --     |
| Confusione  | • | --     |
| Egida       | • | --     |
| Fretta      | • | --     |
| Furia       | • | --     |
| Immagine    | • | --     |
| Levitazione | • | --     |
| Mini        | • | immune |
| Mutismo     | • | --     |
| Paralisi    | • | --     |
| Piaga       | • | --     |

ELEMENTI

|           |   |        |        |    |         |
|-----------|---|--------|--------|----|---------|
| Pietra    | • | --     | Acqua  | <> | --      |
| Rana      | • | immune | Aria   | <> | --      |
| Reflex    | • | --     | Fuoco  | <> | --      |
| Rigene    | • | --     | Gelo   | <> | --      |
| Sentenza  | • | --     | Sacro  | <> | --      |
| Sonno     | • | --     | Terra  | <> | --      |
| Stop      | • | --     | Tuono  | <> | --      |
| Vecchiaia | • | --     | Veleno | <> | assorbe |
| Veleno    | • | --     |        |    |         |
| Zombie    | • | --     |        |    |         |
| ~~~~~     |   |        |        |    |         |
| Corazza   | • | --     |        |    |         |
| Scan      | • | --     |        |    |         |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

L'Aegir causa danni fisici ad un nemico.

b. Antenna

l'Aegir causa danni fisici ed infligge anche lo Status Vecchiaia, il quale diminuisce gradualmente i parametri Livello ed Agilità del nemico.

c. Discordanza

l'Aegir scaglia una serie di onde di energia gialle. La tecnica dimezza il Livello di un nemico: ciò causa l'aumento della quantità di danni subita e la rispettiva diminuzione della quantità di danni inflitta.

d. Spora

l'Aegir emette una serie di spore marroni. La tecnica infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere ad un nemico 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari.

COMANDO !LIBERA

.. Vento d'iride

l'Aegir scaglia un piccolo tornado viola, seguito da una sfera rotante. La tecnica infligge ad un nemico lo Status Cecità e lo Status Mutismo.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pozione

10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE

--

DOVE SI TROVA

MN1 \* {W1.C2} \* Foresta a nord di Karnak

MN1 \* {W1.D2} \* Pianura con il lago, a nord est di Karnak

MN1 \* {W1.B3} \* Zona nord della pianura a nord del D. delle Sabbie danzanti

MN1 \* {W1.C3} \* Area di Karnak e del Castello Karnak

MN1 \* {W1.D3} \* Area del Meteorite di Karnak

MN1 \* {W1.B4} \* Area del Deserto delle Sabbie danzanti

MN1 \* {W1.C4} \* Area della Biblioteca degli Antichi

~~~~~

MN3 \* {W3.F6} \* Foresta a sud della Crepa interdimensionale

ABILITÀ

1. Antenna

l'Aegir causa danni fisici ed infligge anche lo Status Vecchiaia, il quale diminuisce gradualmente i parametri fisici di un personaggio.

.. Attacco fisico

l'Aegir causa danni fisici ad un personaggio.

=====

AEVIS DRAGO

===== N° 215 =====

| | | | | | |
|-------------|----|-------|-----------|-----|---------|
| Liv | >> | 49 | Forza | 100 | TIPO |
| PV | >> | 7.000 | Magia | 0 | Aevis |
| PM | >> | 1.000 | Difesa | 15 | |
| -----+----- | | | Difesa Mg | 15 | ASPETTO |

| | | | | | |
|------|----|-------|--------------|-----|-----------------------|
| Esp | >> | 2.020 | %Schivata | 0% | Drago acuminato verde |
| Guil | >> | 618 | %Schivata Mg | 33% | |
| | | | Agilità | 22 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | | |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|----|--------|
| Adagio | • -- | Pietra | • -- | Acqua | <> | debole |
| Ade | • immune | Rana | • immune | Aria | <> | -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> | -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> | -- |
| Confusione | • immune | Sentenza | • -- | Sacro | <> | -- |
| Egida | • -- | Sonno | • immune | Terra | <> | -- |
| Fretta | • -- | Stop | • immune | Tuono | <> | -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> | -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • -- | | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • costante | | | |
| Paralisi | • immune | Scan | • -- | | | |
| Piaga | • -- | | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

l'Aevis drago causa danni fisici ad un nemico.

b. Ala sospiro

l'Aevis drago scaglia frontalmente un vortice d'aria. La tecnica causa a tutti i nemici danni magici di Elemento Aria pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

c. Fulmine

l'Aevis drago richiama un fulmine dal cielo. La tecnica causa a tutti i nemici danni magici di Elemento Tuono pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

d. Gelata

l'Aevis drago genera una serie di colonne rotanti di fiamme grigie. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo a tutti i nemici.

COMANDO !LIBERA

.. Ala sospiro

l'Aevis drago scaglia frontalmente un vortice d'aria. La tecnica causa a tutti i nemici danni magici di Elemento Aria pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Tridente
10 / 256 • Arco di Artemide

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • Zanna di drago
raro • --

DOVE SI TROVA

MN3 • [CD.aT] • Crepa interdimensionale - Torre
 MN3 • [RO.aD] • Reame oscuro ----- Tempio sigillato, Scalinata
 MN3 • [RO.aE] • Reame oscuro ----- Tempio sigillato, Prigionie
 MN3 • [RO.aV] • Reame oscuro ----- Cascate abissali, 1S
 MN3 • [RO.aZ] • Reame oscuro ----- Cascate abissali, 2S
 MN3 • [RO.bH] • Reame oscuro ----- Antro di Shinryu, Entrata
 MN3 • [RO.bL] • Reame oscuro ----- Antro di Shinryu, Tana di Shinryu

ABILITÀ

1. Ala sospiro

l'Aevis drago scaglia frontalmente un vortice d'aria. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Aria pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

2. Attacco critico

l'Aevis drago causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico dell'Aevis drago.

.. Attacco fisico

l'Aevis drago causa danni fisici ad un personaggio.

=====
AEVIS JURA

Table with 5 columns: Stat (Liv, PV, PM, Esp, Guil), Value, Stat (Forza, Magia, Difesa, %Schivata, Agilità), Value, and Tipo (TIPO, Aevis, ASPETTO, Serpente alato giallo). Includes 'N° 303'.

STATUS

ELEMENTI

Table with 4 columns: Status (Adagio, Ade, Bozzolo, Cecità, Confusione, Egida, Fretta, Furia, Immagine, Levitazione, Mini, Mutismo, Paralisi, Piaga), Immunity (immune, --), Element (Pietra, Rana, Reflex, Rigene, Sentenza, Sonno, Stop, Vecchiaia, Veleno, Zombie), and Element Interaction (Acqua, Aria, Fuoco, Gelo, Sacro, Terra, Tuono, Veleno).

COMANDO !CONTROLLA
immune

COMANDO !LIBERA
immune

COSA SI PUÒ RUBARE

COSA SI PUÒ RICEVERE

246 / 256 • Guscio solido
10 / 256 • Lancia dragone

sempre • Zanna di drago
raro • --

DOVE SI TROVA

MN3 • [CD.bD] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /G (Boss) {Tr}

ABILITÀ

1. Ala sospiro

l'Aevis jura scaglia frontalmente un vortice d'aria. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Aria pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

2. Attacco critico

l'Aevis jura causa danni fisici doppi ad un personaggio.

3. Fulmine

l'Aevis jura richiama un fulmine dal cielo. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Tuono pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

4. Gelata

l'Aevis jura genera una serie di colonne rotanti di fiamme grigie. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo a tutti i personaggi.

5. Maelstrom

l'Aevis jura genera una serie di tornadi grigi. La tecnica infligge a tutti i personaggi lo Status Critico, riducendo i loro PV attuali ad una sola cifra.

6. Trappola

l'Aevis jura genera una serie di bande di energia verticali. La tecnica infligge lo Status Paralisi, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

7. Vampa

l'Aevis jura genera una colonna fiammeggiante. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Fuoco pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

.. Attacco fisico

l'Aevis jura causa danni fisici ad un personaggio.

=====
AEVIS TOT
===== N° 161 =====

| | | | | | |
|-------------|----|--------|--------------|-----|-----------------------|
| Liv | >> | 47 | Forza | 70 | TIPO |
| PV | >> | 33.090 | Magia | 10 | Aevis |
| PM | >> | 1.000 | Difesa | 10 | |
| -----+----- | | | Difesa Mg | 10 | ASPETTO |
| Esp | >> | 0 | %Schivata | 20% | Grosso volatile rosso |
| Guil | >> | 0 | %Schivata Mg | 60% | |
| | | | Agilità | 50 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | |
|-------------|------------|-----------|----------|--------|------------|
| Adagio | • -- | Pietra | • immune | Acqua | <> -- |
| Ade | • immune | Rana | • immune | Aria | <> assorbe |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> -- |
| Confusione | • -- | Sentenza | • -- | Sacro | <> -- |
| Egida | • -- | Sonno | • immune | Terra | <> immune |
| Fretta | • -- | Stop | • immune | Tuono | <> -- |
| Furia | • immune | Vecchiaia | • immune | Veleno | <> -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • immune | | |
| Levitazione | • costante | Zombie | • -- | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | |

Mutismo • -- Corazza • costante
Paralisi • immune Scan • --
Piaga • --

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

l'Aevis tot causa danni fisici ad un nemico.

b. Ala sospiro

l'Aevis tot scaglia frontalmente un vortice d'aria. La tecnica causa a tutti i nemici danni magici di Elemento Aria pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

c. Becco

l'Aevis tot genera una serie di rocce. La tecnica infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un nemico.

?

COMANDO !LIBERA

.. Becco

l'Aevis tot genera una serie di rocce. La tecnica infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Aevicida

10 / 256 • Etere

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --

raro • Aevicida

DOVE SI TROVA

MN3 • [TI.aA] • Tempio dell'isola - Ingresso
MN3 • [TI.aB] • Tempio dell'isola - Piano terra
MN3 • [TI.aC] • Tempio dell'isola - 1S
MN3 • [TI.aD] • Tempio dell'isola - 2S /A
MN3 • [TI.aE] • Tempio dell'isola - 2S /B
MN3 • [TI.aF] • Tempio dell'isola - 2S /C
MN3 • [TI.aG] • Tempio dell'isola - 2S /D
MN3 • [TI.aI] • Tempio dell'isola - 1° piano
MN3 • [TI.aL] • Tempio dell'isola - 2° piano /A
MN3 • [TI.aN] • Tempio dell'isola - 3° piano /A
MN3 • [TI.aO] • Tempio dell'isola - 4° piano
MN3 • [TI.aP] • Tempio dell'isola - 3° piano /B
MN3 • [TI.aR] • Tempio dell'isola - 6° piano

ABILITÀ

1. Ala sospiro

l'Aevis tot scaglia frontalmente un vortice d'aria. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Aria pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

2. Attacco critico

l'Aevis tot causa danni fisici doppi ad un personaggio.

3. Becco

l'Aevis tot genera una serie di rocce. La tecnica infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un personaggio.

.. Attacco fisico
l'Aevis tot causa danni fisici ad un personaggio.

=====

ALBERO MALIGNO

===== N° 120 =====

| | | | | | |
|-------------|----|-------|--------------|----|----------------|
| Liv | >> | 35 | Forza | 46 | TIPO |
| PV | >> | 1.700 | Magia | 0 | -- |
| PM | >> | 100 | Difesa | 5 | |
| -----+----- | | | Difesa Mg | 5 | ASPETTO |
| Esp | >> | 700 | %Schivata | 0% | Albero celeste |
| Guil | >> | 351 | %Schivata Mg | 0% | |
| | | | Agilità | 30 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | |
|-------------|----------|-----------|------|--------|-----------|
| Adagio | • -- | Pietra | • -- | Acqua | <> -- |
| Ade | • immune | Rana | • -- | Aria | <> -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> debole |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> -- |
| Confusione | • -- | Sentenza | • -- | Sacro | <> -- |
| Egida | • -- | Sonno | • -- | Terra | <> -- |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • -- | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | |
| Mini | • -- | ~~~~~ | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • -- | | |
| Paralisi | • -- | Scan | • -- | | |
| Piaga | • -- | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

l'Albero maligno causa danni fisici ad un nemico.

b. Furia

l'Albero maligno genera quattro fulmini porpora. La tecnica infligge lo Status Furia, che aumenta del 50% la potenza offensiva di un nemico, il quale potrà eseguire solo il semplice attacco fisico.

COMANDO !LIBERA

.. Furia

l'Albero maligno genera quattro fulmini porpora. La tecnica infligge lo Status Furia, che aumenta del 50% la potenza offensiva di un nemico, il quale potrà eseguire solo il semplice attacco fisico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --
10 / 256 • Granpozione

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Granpozione

DOVE SI TROVA

MN2 • [GM.aA] • Gran foresta di Muur ---- Ingresso
MN2 • [GM.aC] • Gran foresta di Muur ---- Interno /A
MN2 • [GM.aE] • Gran foresta di Muur ---- Interno /B
MN2 • [GM.aG] • Gran foresta di Muur ---- Radura bruciata

ABILITÀ

1. Attacco critico

l'Albero maligno causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico dell'Albero maligno.

2. Furia

l'Albero maligno genera quattro fulmini porpora. La tecnica infligge lo Status Furia, che aumenta del 50% la potenza offensiva di un nemico, il quale potrà eseguire solo il semplice attacco fisico.

.. Attacco fisico

l'Albero maligno causa danni fisici ad un personaggio.

=====

ALCHYMIA

===== N° 182 =====

| | | | | | |
|------|----|-------|--------------|-----|-----------|
| Liv | >> | 47 | Forza | 70 | TIPO |
| PV | >> | 4.500 | Magia | 90 | Umanoide |
| PM | >> | 3.900 | Difesa | 10 | |
| ---- | + | ---- | Difesa Mg | 10 | ASPETTO |
| Esp | >> | 1.000 | %Schivata | 50% | Donna blu |
| Guil | >> | 546 | %Schivata Mg | 0% | |
| | | | Agilità | 35 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | | |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|----|----|
| Adagio | • -- | Pietra | • immune | Acqua | <> | -- |
| Ade | • immune | Rana | • immune | Aria | <> | -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> | -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> | -- |
| Confusione | • immune | Sentenza | • -- | Sacro | <> | -- |
| Egida | • -- | Sonno | • immune | Terra | <> | -- |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> | -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> | -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • immune | | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | | |
| Mutismo | • immune | Corazza | • costante | | | |
| Paralisi | • immune | Scan | • -- | | | |
| Piaga | • -- | | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

l'Alchymia causa danni fisici ad un nemico.

b. Rana

lo Stregone emette un fumo verde. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale riduce a 3 unità il parametro Attacco di un nemico mentre la Difesa, la Difesa magica e la possibilità di schivare totalmente un attacco fisico vengono azzerate.

COMANDO !LIBERA

.. Cracra

l'Alchymia genera una serie di scintille verdi. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale riduce a 3 unità il parametro Attacco di un nemico mentre la Difesa, la Difesa magica e la possibilità di schivare totalmente un attacco fisico vengono azzerate.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Dolce bacio
 10 / 256 • Mangiauomini

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
 raro • Elisir

DOVE SI TROVA

MN3 • [CI.aA] • Cascate Istoria - 1S /A
 MN3 • [CI.aB] • Cascate Istoria - 1S /B
 MN3 • [CI.aC] • Cascate Istoria - 2S
 MN3 • [CI.aF] • Cascate Istoria - 4S /B
 MN3 • [CI.aG] • Cascate Istoria - 4S /C
 MN3 • [CI.aH] • Cascate Istoria - 5S

ABILITÀ

1. Cracra

l'Alchymia genera una serie di scintille verdi sulla rana davanti a sè. La tecnica trasforma l'anfibio in un Drago d'ossa 3, oppure in un Drago rosso 2 oppure in un Ghidra 2, a seconda della stanza in cui si incontra l'Alchymia.

2. Dileguarsi

subito dopo aver trasformato la rana, l'Alchymia genera attorno a se quattro fiammelle viola e da lui emerge uno spirito armato di falce. La tecnica infligge lo Status Ade, il quale elimina il nemico all'istante.

3. Morte

solo quando rimane l'ultimo nemico presente, l'Alchymia genera un grosso teschio umano sul bersaglio. La tecnica infligge lo Status Ade, il quale elimina un personaggio istantaneamente.

=====

ALICARNASSO 1 (Crepa interdimensionale) ===== N° 305 =====

| | | | | | |
|------|----|--------|--------------|-----|--------------------------|
| Liv | >> | 97 | Forza | 65 | TIPO |
| PV | >> | 33.333 | Magia | 250 | -- |
| PM | >> | 5.000 | Difesa | 10 | |
| ---- | | | Difesa Mg | 20 | ASPETTO |
| Esp | >> | 0 | %Schivata | 0% | Cavaliere in abito viola |
| Guil | >> | 0 | %Schivata Mg | 66% | |
| | | | Agilità | 40 | |

STATUS

Adagio • --
 Ade • immune
 Bozzolo • --
 Cecità • --
 Confusione • immune
 Egida • --
 Fretta • --
 Furia • immune
 Immagine • --

ELEMENTI

Pietra • immune
 Rana • immune
 Reflex • --
 Rigene • --
 Sentenza • --
 Sonno • immune
 Stop • immune
 Vecchiaia • --
 Veleno • immune
 Acqua <> --
 Aria <> --
 Fuoco <> --
 Gelo <> --
 Sacro <> --
 Terra <> --
 Tuono <> --
 Veleno <> --

| | | | |
|-------------|----------|---------|------------|
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- |
| Mini | • -- | ~~~~~ | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • costante |
| Paralisi | • immune | Scan | • -- |
| Piaga | • -- | | |

COMANDO !CONTROLLA
immune

COMANDO !LIBERA
immune

COSA SI PUÒ RUBARE
246 / 256 • Verga della Luce
10 / 256 • Scudo Egida

COSA SI PUÒ RICEVERE
sempre • --
raro • Mantello elfico

DOVE SI TROVA

MN3 • [CD.bg] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /L (Boss)

ABILITÀ

1. Antimagia
Alicarnasso 1 genera quattro fulmini affiancati. La tecnica rimuove gli status Adagio, Bozzolo, Egida, Fretta, Furia, Immagine, Levitazione, Reflex, Rigene e Stop ad un personaggio.
2. Attacco critico
Alicarnasso 1 causa danni fisici doppi ad un personaggio.
3. Bozzolo
Alicarnasso 1 emette due lame di energia e da scintille verdi. La tecnica dona lo Status Bozzolo, il quale permette al nemico di subire la metà dei danni dagli attacchi magici.
4. Cracra
Alicarnasso 1 genera una serie di scintille verdi. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale riduce a 3 unità il parametro Attacco di tutti i personaggi mentre la Difesa, la Difesa magica e la possibilità di schivare totalmente un attacco fisico vengono azzerate.
5. Fretta
Alicarnasso 1 viene circondato da una serie di sfere arancioni. La tecnica dona lo Status Fretta, il quale dimezza il tempo necessario per caricare la barra del turno del nemico.
6. Polarità inversa
Alicarnasso 1 genera una serie di bande di energia gialla. La tecnica sposta in prima fila un personaggio situato nelle retrovie e viceversa.
7. Raccolta potere!
ogni volta che viene colpito da un'Invocazione, Alicarnasso 1 reagisce subito, causando notevoli danni fisici ad un personaggio.
8. Sancta
Alicarnasso 1 scaglia una serie di sfere bianche. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Sacro ad un personaggio.
- .. Attacco fisico
Alicarnasso 1 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

ALICARNASSO 2 (Chiostro dei morti) ===== N° 888 =====

| | | | | | |
|------|----|--------|--------------|-----|--------------------------|
| Liv | >> | 97 | Forza | 134 | TIPO |
| PV | >> | 44.444 | Magia | 255 | -- |
| PM | >> | 6.000 | Difesa | 15 | |
| ---- | + | ---- | Difesa Mg | 25 | ASPETTO |
| Esp | >> | 0 | %Schivata | 0% | Cavaliere in abito viola |
| Guil | >> | 0 | %Schivata Mg | 77% | |
| | | | Agilità | 66 | |

STATUS

| | | |
|-------------|---|--------|
| Adagio | • | -- |
| Ade | • | immune |
| Bozzolo | • | -- |
| Cecità | • | -- |
| Confusione | • | immune |
| Egida | • | -- |
| Fretta | • | -- |
| Furia | • | immune |
| Immagine | • | -- |
| Levitazione | • | -- |
| Mini | • | -- |
| Mutismo | • | -- |
| Paralisi | • | immune |
| Piaga | • | -- |

ELEMENTI

| | | | | | |
|-----------|---|----------|--------|----|----|
| Pietra | • | immune | Acqua | <> | -- |
| Rana | • | immune | Aria | <> | -- |
| Reflex | • | -- | Fuoco | <> | -- |
| Rigene | • | -- | Gelo | <> | -- |
| Sentenza | • | -- | Sacro | <> | -- |
| Sonno | • | immune | Terra | <> | -- |
| Stop | • | immune | Tuono | <> | -- |
| Vecchiaia | • | -- | Veleno | <> | -- |
| Veleno | • | immune | | | |
| Zombie | • | -- | | | |
| ~~~~~ | | | | | |
| Corazza | • | costante | | | |
| Scan | • | -- | | | |

COMANDO !CONTROLLA
immune

COMANDO !LIBERA
immune

COSA SI PUÒ RUBARE
--

COSA SI PUÒ RICEVERE
--

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bT] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 5° piano

ABILITÀ

1. Antimagia
Alicarnasso 2 genera quattro fulmini affiancati. La tecnica rimuove gli status Adagio, Bozzolo, Egida, Fretta, Furia, Immagine, Levitazione, Reflex, Rigene e Stop ad un personaggio.
2. Attacco critico
Alicarnasso 2 causa danni fisici doppi ad un personaggio.
3. Bozzolo
Alicarnasso 2 emette due lame di energia e da scintille verdi. La tecnica dona lo Status Bozzolo, il quale permette al nemico di subire la metà dei danni dagli attacchi magici.
4. Cracra
Alicarnasso 2 genera una serie di scintille verdi. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale riduce a 3 unità il parametro Attacco di tutti i

personaggi mentre la Difesa, la Difesa magica e la possibilità di schivare totalmente un attacco fisico vengono azzerate.

5. Fretta

Alicarnasso 2 viene circondato da una serie di sfere arancioni. La tecnica dona lo Status Fretta, il quale dimezza il tempo necessario per caricare la barra del turno del nemico.

6. Polarità inversa

Alicarnasso 2 genera una serie di bande di energia gialla. La tecnica sposta in prima fila un personaggio situato nelle retrovie e viceversa.

7. Raccolta potere!

ogni volta che viene colpito da un'Invocazione, Alicarnasso 2 reagisce subito, causando notevoli danni fisici ad un personaggio.

8. Sancta

Alicarnasso 2 scaglia una serie di sfere bianche. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Sacro ad un personaggio.

.. Attacco fisico

Alicarnasso 2 causa danni fisici ad un personaggio.

=====
ALTE ROITE
===== N° 302 =====

| | | | | | |
|------|----|-------|--------------|-----|---------------------|
| Liv | >> | 58 | Forza | 45 | TIPO |
| PV | >> | 6.000 | Magia | 5 | Umanoide |
| PM | >> | 1.000 | Difesa | 45 | |
| ---- | + | ---- | Difesa Mg | 60 | ASPETTO |
| Esp | >> | 0 | %Schivata | 70% | Anziano mago giallo |
| Guil | >> | 0 | %Schivata Mg | 60% | |
| | | | Agilità | 45 | |

| STATUS | | | ELEMENTI |
|-------------|----------|-----------|--------------------------|
| Adagio | • -- | Pietra | • immune Acqua <> -- |
| Ade | • immune | Rana | • immune Aria <> -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- Fuoco <> -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- Gelo <> -- |
| Confusione | • immune | Sentenza | • -- Sacro <> -- |
| Egida | • -- | Sonno | • immune Terra <> -- |
| Fretta | • -- | Stop | • immune Tuono <> -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • immune Veleno <> -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • -- |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- |
| Mini | • immune | ~~~~~ | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • costante |
| Paralisi | • immune | Scan | • -- |
| Piaga | • -- | | |

COMANDO !CONTROLLA
immune

COMANDO !LIBERA
immune

COSA SI PUÒ RUBARE
246 / 256 • Pozione
10 / 256 • Acqua santa

COSA SI PUÒ RICEVERE
sempre • --
raro • Verga curativa

DOVE SI TROVA

MN3 • [CD.bd] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /G (Boss)

ABILITÀ

1. Accerchiamento

l'Alte Roite genera un cerchio giallo. La tecnica infligge lo Status Oblio, il quale rimuove completamente un personaggio dal campo di battaglia.

2. Attacco critico

l'Alte Roite causa danni fisici doppi ad un personaggio.

.. Attacco fisico

l'Alte Roite causa danni fisici ad un personaggio.

.. Elisir

se viene colpito da un Ago dorato, l'Alte Roite reagisce subito e viene circondato da una serie di scintille rotanti verdi e gialle. La tecnica ripristina completamente i PV ed i PM del nemico.

.. Trasformazione

una volta sconfitto, l'Alte Roite cambia il suo aspetto, assumendo le sembianze ed i parametri dell'Aevis jura.

=====

AMMONITE

===== N° 185 =====

| | | | | | |
|------|----|-------|--------------|----|----------------|
| Liv | >> | 48 | Forza | 71 | TIPO |
| PV | >> | 2.780 | Magia | 0 | -- |
| PM | >> | 0 | Difesa | 10 | |
| ---- | + | ---- | Difesa Mg | 0 | ASPETTO |
| Esp | >> | 1.170 | %Schivata | 0% | Seppia porpora |
| Guil | >> | 573 | %Schivata Mg | 0% | |
| | | | Agilità | 25 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | |
|-------------|----------|-----------|------|--------|-------|
| Adagio | • -- | Pietra | • -- | Acqua | <> -- |
| Ade | • -- | Rana | • -- | Aria | <> -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> -- |
| Confusione | • -- | Sentenza | • -- | Sacro | <> -- |
| Egida | • -- | Sonno | • -- | Terra | <> -- |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • -- | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • -- | | |
| Paralisi | • -- | Scan | • -- | | |
| Piaga | • -- | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

l'Ammonite causa danni fisici ad un nemico.

b. Discordanza

l'Ammonite scaglia una serie di onde di energia gialle. La tecnica dimezza il Livello di un nemico: ciò causa l'aumento della quantità di danni subita e la rispettiva diminuzione della quantità di danni inflitta.

c. Spora

l'Ammonite emette una serie di spore marroni. La tecnica infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere ad un nemico 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari.

COMANDO !LIBERA

.. Sabbie mobili

l'Ammonite genera un vortice di sabbia. La tecnica causa danni fisici a tutti i nemici ed infligge loro lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV con il passare del tempo.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Granpozione
10 / 256 • Pozione

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Acqua santa

DOVE SI TROVA

MN3 \* {W3.F2} \* Area del Tempio dell'Aria
MN3 \* {W3.G2} \* Zona ad ovest del Monte Nord
MN3 \* {W3.H2} \* Area del Monte Nord
MN3 \* {W3.F3} \* Area della Torre della fenice
MN3 \* {W3.G3} \* Area di Carwen
MN3 • [CD.aB] • Crepa interdimensionale - Deserto

ABILITÀ

1. Acido digerente

solo quando rimane l'ultimo nemico presente, l'Ammonite emette un getto di liquido azzurro. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo.

.. Attacco fisico

l'Ammonite causa danni fisici ad un personaggio.

=====

ANEMONE DI RENA

=====

===== N° 059 =====

| | | | | | |
|------|----|------|--------------|----|-------------------|
| Liv | >> | 23 | Forza | 33 | TIPO |
| PV | >> | 420 | Magia | 0 | Deserto |
| PM | >> | 0 | Difesa | 5 | |
| ---- | + | ---- | Difesa Mg | 5 | ASPETTO |
| Esp | >> | 260 | %Schivata | 0% | Sanguisuga gialla |
| Guil | >> | 189 | %Schivata Mg | 0% | |
| | | | Agilità | 20 | |

STATUS

Adagio • --
Ade • --
Bozzolo • --
Cecità • --
Confusione • --

ELEMENTI

Pietra • --
Rana • immune
Reflex • --
Rigene • --
Sentenza • --
Acqua <> debole
Aria <> --
Fuoco <> --
Gelo <> --
Sacro <> --

| | | | | | |
|-------------|----------|-----------|------|--------|-------|
| Egida | • -- | Sonno | • -- | Terra | <> -- |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • -- | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • -- | | |
| Paralisi | • -- | Scan | • -- | | |
| Piaga | • -- | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

l'Anemone di rena causa danni fisici ad un nemico.

b. Spora

l'Anemone di rena emette una serie di spore marroni. La tecnica infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere ad un nemico 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari.

COMANDO !LIBERA

.. Spora

l'Anemone di rena emette una serie di spore marroni. La tecnica infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere ad un nemico 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pozione
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Pozione

DOVE SI TROVA

MN1 • [DS.aA] • Deserto delle Sabbie danzanti - Labirinto

~~~~~

MN3 \* {W3.B2} \* Area delle Cascate Istoria e della Caverna del lago

MN3 \* {W3.C2} \* Area della Caverna del lago

MN3 \* {W3.D2} \* Zona del lago più ad est, rispetto alle Cascate Istoria

MN3 \* {W3.E2} \* Area di Legor

MN3 \* {W3.E5} \* Area del Tempio dell'isola

MN3 \* {W3.F5} \* Area della Crepa interdimensionale

MN3 \* {W3.C6} \* Area del Castello di Bal e della Grotta di Jakol

MN3 \* {W3.G7} \* Area di Mezzaluna e della Torre forca

ABILITÀ

1. Spora

l'Anemone di rena emette una serie di spore marroni. La tecnica infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere ad un personaggio 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari.

.. Attacco fisico

l'Anemone di rena causa danni fisici ad un personaggio.

|      |    |        |              |     |                          |
|------|----|--------|--------------|-----|--------------------------|
| Liv  | >> | 1      | Forza        | 77  | TIPO                     |
| PV   | >> | 20.000 | Magia        | 0   | Non-morto, Umanoide      |
| PM   | >> | 20.000 | Difesa       | 40  |                          |
| ---- | +  | ----   | Difesa Mg    | 45  | ASPETTO                  |
| Esp  | >> | 0      | %Schivata    | 50% | Cavaliere regale celeste |
| Guil | >> | 0      | %Schivata Mg | 0%  |                          |
|      |    |        | Agilità      | 40  |                          |

#### STATUS

|             |   |        |
|-------------|---|--------|
| Adagio      | • | --     |
| Ade         | • | --     |
| Bozzolo     | • | --     |
| Cecità      | • | immune |
| Confusione  | • | immune |
| Egida       | • | --     |
| Fretta      | • | --     |
| Furia       | • | immune |
| Immagine    | • | immune |
| Levitazione | • | immune |
| Mini        | • | immune |
| Mutismo     | • | immune |
| Paralisi    | • | immune |
| Piaga       | • | --     |

#### ELEMENTI

|           |   |          |        |    |        |
|-----------|---|----------|--------|----|--------|
| Pietra    | • | immune   | Acqua  | <> | --     |
| Rana      | • | immune   | Aria   | <> | --     |
| Reflex    | • | --       | Fuoco  | <> | --     |
| Rigene    | • | --       | Gelo   | <> | --     |
| Sentenza  | • | --       | Sacro  | <> | debole |
| Sonno     | • | immune   | Terra  | <> | immune |
| Stop      | • | immune   | Tuono  | <> | --     |
| Vecchiaia | • | immune   | Veleno | <> | --     |
| Veleno    | • | immune   |        |    |        |
| Zombie    | • | immune   |        |    |        |
| ~~~~~     |   |          |        |    |        |
| Corazza   | • | costante |        |    |        |
| Scan      | • | immune   |        |    |        |

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
--

COSA SI PUÒ RICEVERE  
sempre • Materia oscura  
raro • --

#### DOVE SI TROVA

MN3 • [CS.aB] • Castello dei sigilli - Salone  
MN3 • [CS.aC] • Castello dei sigilli - Corridoio

#### ABILITÀ

##### 1. Morte

l'Anima di Exdeath genera un grosso teschio umano sul bersaglio. La tecnica infligge lo Status Ade, il quale elimina un personaggio istantaneamente.

##### 2. Oblio

l'Anima di Exdeath genera una pozza nera. La tecnica infligge lo Status Oblio, il quale rimuove completamente un personaggio dal campo di battaglia.

##### 3. Spada mortale

l'Anima di Exdeath causa danni fisici ad un personaggio e gli infligge anche lo Status Ade, il quale lo elimina all'istante.

##### .. Attacco fisico

l'Anima di Exdeath causa danni fisici ad un personaggio.

Facendo eliminare per la prima volta questo nemico ad un personaggio che sta svolgendo il lavoro Necromante, si imparerà l'arte nera Fusione oscura.

ANIMOFAGO

N° 231

|      |    |        |              |     |                |
|------|----|--------|--------------|-----|----------------|
| Liv  | >> | 68     | Forza        | 50  | TIPO           |
| PV   | >> | 7.000  | Magia        | 50  | Bestia magica  |
| PM   | >> | 700    | Difesa       | 50  |                |
| ---- | +  | ----   | Difesa Mg    | 50  | ASPETTO        |
| Esp  | >> | 10.000 | %Schivata    | 50% | Scoiattolo blu |
| Guil | >> | 800    | %Schivata Mg | 50% |                |
|      |    |        | Agilità      | 66  |                |

STATUS

ELEMENTI

|             |          |           |            |        |       |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|-------|
| Adagio      | • --     | Pietra    | • immune   | Acqua  | <> -- |
| Ade         | • immune | Rana      | • immune   | Aria   | <> -- |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --       | Fuoco  | <> -- |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • --       | Gelo   | <> -- |
| Confusione  | • immune | Sentenza  | • --       | Sacro  | <> -- |
| Egida       | • --     | Sonno     | • --       | Terra  | <> -- |
| Fretta      | • --     | Stop      | • --       | Tuono  | <> -- |
| Furia       | • --     | Vecchiaia | • immune   | Veleno | <> -- |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • --       |        |       |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • immune   |        |       |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |            |        |       |
| Mutismo     | • immune | Corazza   | • costante |        |       |
| Paralisi    | • --     | Scan      | • --       |        |       |
| Piaga       | • --     |           |            |        |       |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

l'Animofago causa danni fisici ad un nemico.

b. Incisivo

l'Animofago causa danni fisici ad un nemico e gli infligge anche lo Status Confusione e lo Status Veleno. La tecnica va sempre a segno inoltre ignora il parametro Difesa del bersaglio.

COMANDO !LIBERA

.. Attacco fisico

l'Animofago causa danni fisici ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

unico • Acqua santa

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Acqua santa

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.aL] • Reame oscuro - Fiume delle anime, 1S  
MN3 • [RO.aV] • Reame oscuro - Cascate abissali, 1S

ABILITÀ

1. Artiglio letale < Magia Blu >

l'Animofago genera una spirale grigia. La tecnica infligge lo Status Critico e lo Status Paralisi ad un personaggio.

2. Incisivo

l'Animofago causa danni fisici ad un personaggio e gli infligge anche lo Status Confusione e lo Status Veleno. La tecnica va sempre a segno inoltre ignora il parametro Difesa del bersaglio.

3. Osmosi

l'Animofago colpisce il bersaglio con una serie di sfere celesti che poi vengono assorbite dal nemico. La tecnica sottrae PM ad un personaggio e li dona all'Animofago.

4. Parassita

l'Animofago estrae una serie di sfere arancioni e poi le assorbe. La tecnica sottrae PV ad un personaggio e li dona al nemico.

.. Attacco fisico

l'Animofago causa danni fisici ad un personaggio.

=====

ANKHEG

===== N° 184 =====

|      |    |       |              |     |                   |
|------|----|-------|--------------|-----|-------------------|
| Liv  | >> | 48    | Forza        | 75  | TIPO              |
| PV   | >> | 2.780 | Magia        | 0   | --                |
| PM   | >> | 100   | Difesa       | 10  |                   |
| ---- | +  | ----  | Difesa Mg    | 0   | ASPETTO           |
| Esp  | >> | 1.250 | %Schivata    | 0%  | Scolopendra rossa |
| Guil | >> | 570   | %Schivata Mg | 25% |                   |
|      |    |       | Agilità      | 25  |                   |

STATUS

ELEMENTI

|             |   |        |           |   |    |        |    |        |
|-------------|---|--------|-----------|---|----|--------|----|--------|
| Adagio      | • | --     | Pietra    | • | -- | Acqua  | <> | --     |
| Ade         | • | --     | Rana      | • | -- | Aria   | <> | --     |
| Bozzolo     | • | --     | Reflex    | • | -- | Fuoco  | <> | --     |
| Cecità      | • | --     | Rigene    | • | -- | Gelo   | <> | debole |
| Confusione  | • | --     | Sentenza  | • | -- | Sacro  | <> | --     |
| Egida       | • | --     | Sonno     | • | -- | Terra  | <> | --     |
| Fretta      | • | --     | Stop      | • | -- | Tuono  | <> | --     |
| Furia       | • | --     | Vecchiaia | • | -- | Veleno | <> | --     |
| Immagine    | • | --     | Veleno    | • | -- |        |    |        |
| Levitazione | • | --     | Zombie    | • | -- |        |    |        |
| Mini        | • | immune | ~~~~~     |   |    |        |    |        |
| Mutismo     | • | --     | Corazza   | • | -- |        |    |        |
| Paralisi    | • | --     | Scan      | • | -- |        |    |        |
| Piaga       | • | --     |           |   |    |        |    |        |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

l'Ankheg causa danni fisici ad un nemico.

b. Sabbie mobili

l'Ankheg genera un vortice di sabbia. La tecnica causa danni fisici a tutti i nemici ed infligge loro lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV con il passare del tempo.

COMANDO !LIBERA

.. Terremoto

l'Ankheg genera un'onda sismica. La tecnica causa danni fisici di Elemento Terra a tutti i nemici.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pozione  
 10 / 256 • Granpozione

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
 raro • Granpozione

DOVE SI TROVA

MN3 \* {W3.F2} \* Area del Tempio dell'Aria  
 MN3 \* {W3.G2} \* Zona ad ovest del Monte Nord  
 MN3 \* {W3.H2} \* Area del Monte Nord  
 MN3 \* {W3.F3} \* Area della Torre della fenice  
 MN3 \* {W3.G3} \* Area di Carwen  
 MN3 • [CD.aB] • Crepa interdimensionale - Deserto

ABILITÀ

1. Attacco critico

l'Ankheg causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico dell'Ankheg.

2. Terremoto

l'Ankheg genera un'onda sismica. La tecnica causa danni fisici di Elemento Terra a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

l'Ankheg causa danni fisici ad un personaggio.

=====

ANTOLEONE

===== N° 286 =====

|      |    |       |              |     |                      |
|------|----|-------|--------------|-----|----------------------|
| Liv  | >> | 34    | Forza        | 48  | TIPO                 |
| PV   | >> | 8.100 | Magia        | 0   | --                   |
| PM   | >> | 1.000 | Difesa       | 20  |                      |
| ---- | +  | ----  | Difesa Mg    | 20  | ASPETTO              |
| Esp  | >> | 0     | %Schivata    | 10% | Formicaleone marrone |
| Guil | >> | 3.000 | %Schivata Mg | 10% |                      |
|      |    |       | Agilità      | 50  |                      |

STATUS

ELEMENTI

|             |          |           |            |        |    |        |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|----|--------|
| Adagio      | • --     | Pietra    | • immune   | Acqua  | <> | debole |
| Ade         | • immune | Rana      | • immune   | Aria   | <> | --     |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --       | Fuoco  | <> | --     |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • --       | Gelo   | <> | --     |
| Confusione  | • immune | Sentenza  | • --       | Sacro  | <> | --     |
| Egida       | • --     | Sonno     | • --       | Terra  | <> | immune |
| Fretta      | • --     | Stop      | • immune   | Tuono  | <> | --     |
| Furia       | • --     | Vecchiaia | • --       | Veleno | <> | --     |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • immune   |        |    |        |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --       |        |    |        |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |            |        |    |        |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • costante |        |    |        |
| Paralisi    | • immune | Scan      | • --       |        |    |        |
| Piaga       | • --     |           |            |        |    |        |



COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
246 / 256 • Granpozione  
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE  
sempre • Villetta  
raro • --

DOVE SI TROVA

MN3 • [NA.aB] • Nido degli antoleoni - Caverna (Boss)

ABILITÀ

1. Acido digerente

l'Antoleone emette un getto di liquido azzurro. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo.

2. Attacco critico

l'Antoleone causa danni fisici doppi ad un personaggio.

3. Discordanza

l'Antoleone scaglia una serie di onde di energia gialle. La tecnica dimezza il Livello di un personaggio: ciò causa l'aumento della quantità di danni subita e la rispettiva diminuzione della quantità di danni inflitta.

4. Fuga

dopo essere stato sconfitto, l'Antoleone fugge dalla battaglia.

.. Attacco fisico

l'Antoleone causa danni fisici ad un personaggio.

=====

APANDA 1

(Crepa interdimensionale)

===== N° 299 =====

|      |    |        |              |     |                      |
|------|----|--------|--------------|-----|----------------------|
| Liv  | >> | 59     | Forza        | 73  | TIPO                 |
| PV   | >> | 22.200 | Magia        | 50  | Bestia magica        |
| PM   | >> | 1.000  | Difesa       | 23  |                      |
| ---- | +  | ----   | Difesa Mg    | 10  | ASPETTO              |
| Esp  | >> | 0      | %Schivata    | 20% | Bestia cornuta rossa |
| Guil | >> | 0      | %Schivata Mg | 30% |                      |
|      |    |        | Agilità      | 51  |                      |

STATUS

ELEMENTI

|             |          |           |            |        |    |        |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|----|--------|
| Adagio      | • --     | Pietra    | • immune   | Acqua  | <> | --     |
| Ade         | • immune | Rana      | • immune   | Aria   | <> | --     |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --       | Fuoco  | <> | debole |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • --       | Gelo   | <> | --     |
| Confusione  | • immune | Sentenza  | • --       | Sacro  | <> | --     |
| Egida       | • --     | Sonno     | • immune   | Terra  | <> | --     |
| Fretta      | • --     | Stop      | • immune   | Tuono  | <> | --     |
| Furia       | • --     | Vecchiaia | • immune   | Veleno | <> | --     |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • immune   |        |    |        |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --       |        |    |        |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |            |        |    |        |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • costante |        |    |        |
| Paralisi    | • immune | Scan      | • --       |        |    |        |

Piaga • --

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
unico • Cenere

COSA SI PUÒ RICEVERE  
sempre • Cenere  
raro • --

#### DOVE SI TROVA

MN3 • [CD.aS] • Crepa interdimensionale - Biblioteca (Boss)

#### ABILITÀ

##### 1. Caos

Apanda 1 genera quattro piccoli chocobo volanti rosa. La tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga un personaggio ad attaccare i suoi alleati oppure a curare i nemici.

##### 2. Discordanza

Apanda 1 scaglia una serie di onde di energia gialle. La tecnica dimezza il Livello di un personaggio: ciò causa l'aumento della quantità di danni subita e la rispettiva diminuzione della quantità di danni inflitta.

##### 3. Egida

ogni volta che viene colpito da un attacco fisico, Apanda 1 può reagire subito, circondandosi con un mirino giallo, seguito da sfere gialle. La tecnica dona lo Status Egida, il quale permette al nemico di subire la metà dei danni dagli attacchi fisici.

##### 4. Martello magico < Magia Blu >

Apanda 1 colpisce con un martello. La tecnica dimezza i PM attuali di un personaggio.

##### 5. Medicamento

mentre mostra le spalle al gruppo, Apanda 1 genera una serie di croci rosse. La tecnica rimuove gli status Cecità, Confusione, Furia, Mini, Mutismo, Paralisi, Pietra, Rana, Sonno, Vecchiaia e Veleno al nemico.

##### 6. Parassita

ogni volta che viene colpito da un qualsiasi attacco, Apanda 1 può reagire subito, estraendo una serie di sfere arancioni e poi assorbendole. La tecnica sottrae PV ad un personaggio e li dona al nemico.

##### 7. Ragnatela

Apanda 1 genera una serie di ragnatele. La tecnica infligge lo Status Adagio, il quale raddoppia il tempo necessario per caricare la barra del turno di un personaggio.

##### 8. Rana

ogni volta che viene colpito da un attacco magico, Apanda 1 può reagire subito, emettendo un fumo verde. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale può disattivare alcuni comandi del personaggio inoltre il suo parametro Attacco scende a 3 unità mentre la Difesa, la Difesa magica e la possibilità di schivare totalmente un attacco fisico vengono azzerate.

## 9. Sfregio eolico

Apanda 1 scaglia un grande tornado di lame bianche. La tecnica causa moderati danni fisici di Elemento Aria a tutti i personaggi.

## .. Attacco fisico

Apanda 1 causa danni fisici ad un personaggio.

## .. Paura

ogni volta che viene colpito dall'invocazione Ifrit, Apanda 1 smette di attaccare e volge le spalle al gruppo.

```
=====
APANDA 2                (Chiostro dei morti)
===== N° 876 =====
```

```
Liv  >> 59          Forza          140          TIPO
PV   >> 35.000      Magia            66          Bestia magica
PM   >> 2.500       Difesa           35
-----+-----    Difesa Mg        18          ASPETTO
Esp  >> 0           %Schivata        25%         Bestia cornuta rossa
Guil >> 0           %Schivata Mg     38%
                                Agilità          78
```

## STATUS

```
Adagio      • --
Ade         • immune
Bozzolo     • --
Cecità      • --
Confusione  • immune
Egida       • --
Fretta      • --
Furia       • --
Immagine    • --
Levitazione • --
Mini        • immune
Mutismo     • --
Paralisi    • immune
Piaga       • --
```

## ELEMENTI

```
Acqua <> --
Aria  <> --
Fuoco <> debole
Gelo  <> --
Sacro <> --
Terra <> --
Tuono <> --
Veleno <> --
```

~~~~~

```
Corazza • costante
Scan    • --
```

COMANDO !CONTROLLA
immune

COMANDO !LIBERA
immune

COSA SI PUÒ RUBARE
--

COSA SI PUÒ RICEVERE
--

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bR] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 3° piano

ABILITÀ

1. Caos

Apanda 2 genera quattro piccoli chocobo volanti rosa. La tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga un personaggio ad attaccare i suoi alleati oppure a curare i nemici.

2. Discordanza

Apanda 2 scaglia una serie di onde di energia gialle. La tecnica dimezza il Livello di un personaggio: ciò causa l'aumento della quantità di danni subita e la rispettiva diminuzione della quantità di danni inflitta.

3. Egida

ogni volta che viene colpito da un attacco fisico, Apanda 2 può reagire subito, circondandosi con un mirino giallo, seguito da sfere gialle. La tecnica dona lo Status Egida, il quale permette al nemico di subire la metà dei danni dagli attacchi fisici.

4. Martello magico < Magia Blu >

Apanda 2 colpisce con un martello. La tecnica dimezza i PM attuali di un personaggio.

5. Medicamento

mentre mostra le spalle al gruppo, Apanda 2 genera una serie di croci rosse. La tecnica rimuove gli status Cecità, Confusione, Furia, Mini, Mutismo, Paralisi, Pietra, Rana, Sonno, Vecchiaia e Veleno al nemico.

6. Parassita

ogni volta che viene colpito da un qualsiasi attacco, Apanda 2 può reagire subito, estraendo una serie di sfere arancioni e poi assorbendole. La tecnica sottrae PV ad un personaggio e li dona al nemico.

7. Ragnatela

Apanda 2 genera una serie di ragnatele. La tecnica infligge lo Status Adagio, il quale raddoppia il tempo necessario per caricare la barra del turno di un personaggio.

8. Rana

ogni volta che viene colpito da un attacco magico, Apanda 2 può reagire subito, emettendo un fumo verde. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale può disattivare alcuni comandi del personaggio inoltre il suo parametro Attacco scende a 3 unità mentre la Difesa, la Difesa magica e la possibilità di schivare totalmente un attacco fisico vengono azzerate.

9. Sfregio eolico

Apanda 2 scaglia un grande tornado di lame bianche. La tecnica causa moderati danni fisici di Elemento Aria a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

Apanda 2 causa danni fisici ad un personaggio.

.. Paura

ogni volta che viene colpito dall'invocazione Ifrit, Apanda 2 smette di attaccare e volge le spalle al gruppo.

=====
APE ASSASSINA

=====
N° 005

| | | | | | |
|------|----|----|--------------|-----|------------|
| Liv | >> | 1 | Forza | 5 | TIPO |
| PV | >> | 20 | Magia | 0 | -- |
| PM | >> | 0 | Difesa | 0 | |
| ---- | | | Difesa Mg | 5 | ASPETTO |
| Esp | >> | 15 | %Schivata | 10% | Ape gialla |
| Guil | >> | 20 | %Schivata Mg | 0% | |
| | | | Agilità | 10 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | | |
|-------------|------------|-----------|----------|--------|----|--------|
| Adagio | • -- | Pietra | • -- | Acqua | <> | -- |
| Ade | • -- | Rana | • immune | Aria | <> | -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> | -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> | -- |
| Confusione | • -- | Sentenza | • -- | Sacro | <> | -- |
| Egida | • -- | Sonno | • -- | Terra | <> | immune |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> | -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> | -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • -- | | | |
| Levitazione | • costante | Zombie | • -- | | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • -- | | | |
| Paralisi | • -- | Scan | • -- | | | |
| Piaga | • -- | | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

l'Ape assassina causa danni fisici ad un nemico.

b. Ago

l'Ape assassina causa danni fisici ad un nemico. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico dell'Ape assassina.

COMANDO !LIBERA

.. Ago

l'Ape assassina causa danni fisici ad un nemico. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico dell'Ape assassina.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --

10 / 256 • Pozione

COSA SI PUÒ RICEVERE

--

DOVE SI TROVA

MN1 \* {W1.G1} \* Zona superiore della pianura a nord del Monte Nord
 MN1 \* {W1.H1} \* Zona orientale della pianura a nord del Monte Nord
 MN1 \* {W1.E2} \* Zona orientale della pianura ad ovest di Lix
 MN1 \* {W1.F2} \* Area di Lix e del Tempio dell'Aria
 MN1 \* {W1.E3} \* Area di Tule
 MN1 \* {W1.A4} \* Zona ovest della pianura a nord del D. delle Sabbie danzanti
 MN1 \* {W1.D4} \* Penisola a sud del Meteorite di Karnak
 MN1 \* {W1.E4} \* Zona ad ovest del Covo dei pirati
 MN1 \* {W1.F4} \* Area del Covo dei pirati
 MN1 \* {W1.A5} \* Pianura a sud ovest del Deserto delle Sabbie danzanti
 MN1 \* {W1.E5} \* Area della Valle occidentale
 MN1 \* {W1.F5} \* Area del Meteorite di Tycoon e del Castello Tycoon
 MN1 \* {W1.G5} \* Penisola a sud di Walz
 MN1 \* {W1.D8} \* Zona inferiore dell'isola occidentale con la foresta
 ~~~~~  
 MN2 \* {W2.G6} \* Isole più a nord dell'arcipelago  
 MN2 \* {W2.C7} \* Coste a sud del Castello di Bal  
 MN2 \* {W2.D7} \* Coste a sud est del Castello di Bal  
 MN2 \* {W2.F7} \* Palude più a sud est, rispetto al Castello Exdeath  
 MN2 \* {W2.G7} \* Isole centrali dell'arcipelago

MN2 \* {W2.E8} \* Estremità ovest dell'isola più occidentale dell'arcipelago  
 MN2 \* {W2.G8} \* Prima isola a sud, rispetto a quella superiore con la foresta  
 ~~~~~  
 MN3 \* {W3.F4} \* Area del Covo dei pirati
 MN3 \* {W3.E5} \* Area del Tempio dell'isola

ABILITÀ

1. Ago

l'Ape assassina causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico dell'Ape assassina.

.. Attacco fisico

l'Ape assassina causa danni fisici ad un personaggio.

=====

APE SILENZIOSA

===== N° 035 =====

| | | | | | |
|------|----|-----|--------------|----|---------|
| Liv | >> | 16 | Forza | 20 | TIPO |
| PV | >> | 220 | Magia | 0 | -- |
| PM | >> | 50 | Difesa | 0 | |
| ---- | | | Difesa Mg | 5 | ASPETTO |
| Esp | >> | 120 | %Schivata | 0% | Ape blu |
| Guil | >> | 111 | %Schivata Mg | 0% | |
| | | | Agilità | 15 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | |
|-------------|------------|-----------|----------|--------|-----------|
| Adagio | • -- | Pietra | • -- | Acqua | <> -- |
| Ade | • -- | Rana | • immune | Aria | <> -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> -- |
| Confusione | • -- | Sentenza | • -- | Sacro | <> -- |
| Egida | • -- | Sonno | • -- | Terra | <> immune |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • -- | | |
| Levitazione | • costante | Zombie | • -- | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • -- | | |
| Paralisi | • -- | Scan | • -- | | |
| Piaga | • -- | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

l'Ape silenziosa causa danni fisici ad un nemico.

b. Ago

l'Ape silenziosa causa danni fisici ad un nemico. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico dell'Ape silenziosa.

COMANDO !LIBERA

.. Ago

l'Ape silenziosa causa danni fisici ad un nemico. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico dell'Ape silenziosa.

COSA SI PUÒ RUBARE

--

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
 raro • Ago dorato

DOVE SI TROVA

MN1 \* {W1.B3} \* Zona nord della pianura a nord del D. delle Sabbie danzanti
 MN1 \* {W1.B4} \* Area del Deserto delle Sabbie danzanti
 MN1 \* {W1.C4} \* Area della Biblioteca degli Antichi
 ~~~~~  
 MN3 \* {W3.F4} \* Area del Covo dei pirati

ABILITÀ

1. Ago

l'Ape silenziosa causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico dell'Ape silenziosa.

.. Attacco fisico

l'Ape silenziosa causa danni fisici ad un personaggio.

=====

AQUILA TOSSICA

===== N° 103 =====

|      |    |      |              |     |              |
|------|----|------|--------------|-----|--------------|
| Liv  | >> | 32   | Forza        | 37  | TIPO         |
| PV   | >> | 100  | Magia        | 0   | --           |
| PM   | >> | 0    | Difesa       | 0   |              |
| ---- | +  | ---- | Difesa Mg    | 0   | ASPETTO      |
| Esp  | >> | 500  | %Schivata    | 50% | Fenice viola |
| Guil | >> | 303  | %Schivata Mg | 50% |              |
|      |    |      | Agilità      | 35  |              |

STATUS

ELEMENTI

|             |            |           |          |        |            |
|-------------|------------|-----------|----------|--------|------------|
| Adagio      | • --       | Pietra    | • --     | Acqua  | <> --      |
| Ade         | • --       | Rana      | • immune | Aria   | <> --      |
| Bozzolo     | • --       | Reflex    | • --     | Fuoco  | <> --      |
| Cecità      | • --       | Rigene    | • --     | Gelo   | <> --      |
| Confusione  | • --       | Sentenza  | • --     | Sacro  | <> --      |
| Egida       | • --       | Sonno     | • --     | Terra  | <> immune  |
| Fretta      | • --       | Stop      | • --     | Tuono  | <> --      |
| Furia       | • --       | Vecchiaia | • --     | Veleno | <> assorbe |
| Immagine    | • --       | Veleno    | • immune |        |            |
| Levitazione | • costante | Zombie    | • --     |        |            |
| Mini        | • immune   | ~~~~~     |          |        |            |
| Mutismo     | • --       | Corazza   | • --     |        |            |
| Paralisi    | • --       | Scan      | • --     |        |            |
| Piaga       | • --       |           |          |        |            |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

l'Aquila tossica causa danni fisici ad un nemico.

b. Becco

l'Aquila tossica genera una serie di rocce. La tecnica infligge lo Status

Pietra, il quale elimina istantaneamente un nemico.

c. Levitazione

l'Aquila tossica evoca un piccolo angelo. La tecnica dona lo Status Levitazione, il quale rende un personaggio immune agli attacchi magici di Elemento Terra.

d. Veleno

l'Aquila tossica emette un fumo viola. La tecnica infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere ad un nemico 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari.

COMANDO !LIBERA

.. Levitazione

l'Aquila tossica evoca un piccolo angelo. La tecnica dona lo Status Levitazione, il quale rende un personaggio immune agli attacchi magici di Elemento Terra.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --

10 / 256 • Arco di Hayate

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --

raro • Antidoto

DOVE SI TROVA

MN2 • [VD.aB] • Valle dei draghi ----- Grotta /A  
MN2 • [VD.aC] • Valle dei draghi ----- Grotta /B  
MN2 • [VD.aD] • Valle dei draghi ----- Grotta /C  
MN2 • [VD.aE] • Valle dei draghi ----- Sentiero /B  
MN2 • [VD.aF] • Valle dei draghi ----- Grotta /E  
MN2 • [VD.aG] • Valle dei draghi ----- Sentiero /C  
MN2 • [VD.aH] • Valle dei draghi ----- Grotta /F  
MN2 • [VD.aI] • Valle dei draghi ----- Grotta /G  
MN2 • [VD.aL] • Valle dei draghi ----- Grotta /H  
MN2 • [VD.aN] • Valle dei draghi ----- Sentiero /D

~~~~~

MN3 • [CD.aM] • Crepa interdimensionale - Grotta /A
MN3 • [VD.aB] • Valle dei draghi ----- Grotta /A
MN3 • [VD.aC] • Valle dei draghi ----- Grotta /B
MN3 • [VD.aD] • Valle dei draghi ----- Grotta /C
MN3 • [VD.aE] • Valle dei draghi ----- Sentiero /B
MN3 • [VD.aF] • Valle dei draghi ----- Grotta /E
MN3 • [VD.aG] • Valle dei draghi ----- Sentiero /C
MN3 • [VD.aH] • Valle dei draghi ----- Grotta /F
MN3 • [VD.aI] • Valle dei draghi ----- Grotta /G
MN3 • [VD.aL] • Valle dei draghi ----- Grotta /H
MN3 • [VD.aN] • Valle dei draghi ----- Sentiero /D

ABILITÀ

1. Artiglio

l'Aquila tossica causa danni fisici ad un personaggio e gli infligge anche lo Status Veleno, il quale gli fa perdere 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari.

.. Attacco fisico

l'Aquila tossica causa danni fisici ad un personaggio.


```

=====
  ARCHEOAEVIS 1                (Rovine di Ronka: debole all'Aria)
===== N° 262-1 =====
Liv  >> 21                    Forza          39          TIPO
PV   >> 1.600                 Magia          1           --
PM   >> 2.000                 Difesa        30
-----+-----                Difesa Mg      6           ASPETTO
Esp  >> 0                     %Schivata     10%         Serpente alato verde
Guil >> 0                     %Schivata Mg  0%
                                   Agilità       30

STATUS                          ELEMENTI
Adagio      • --                Pietra        • immune    Acqua <>  --
Ade         • immune           Rana          • immune    Aria  <>  debole
Bozzolo     • --                Reflex        • --        Fuoco <>  --
Cecità      • --                Rigene        • --        Gelo  <>  --
Confusione  • immune           Sentenza      • --        Sacro <>  --
Egida       • --                Sonno         • immune    Terra <>  immune
Fretta      • --                Stop          • immune    Tuono <>  --
Furia       • immune           Vecchiaia     • immune    Veleno <>  --
Immagine    • immune           Veleno        • immune
Levitazione • costante         Zombie        • --
Mini        • immune           ~~~~~
Mutismo     • immune           Corazza       • costante
Paralisi    • immune           Scan          • immune
Piaga       • --

COMANDO !CONTROLLA              COMANDO !LIBERA
immune                            immune

COSA SI PUÒ RUBARE              COSA SI PUÒ RICEVERE
--                                sempre • Infuso di Golia
                                   raro   • --

DOVE SI TROVA
-----
MN1 • [RR.aH] • Rovine di Ronka - Quinto livello (Boss)

ABILITÀ
1. Ala sospiro
   l'Archeoaevis 1 scaglia frontalmente un vortice d'aria. La tecnica causa a
   tutti i personaggi danni magici di Elemento Aria pari a 1/4 dei rispettivi
   PV massimi.

2. Piaga
   l'Archeoaevis 1 causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa
   perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo.

.. Attacco fisico
   l'Archeoaevis 1 causa danni fisici ad un personaggio.
=====
  ARCHEOAEVIS 2                (Rovine di Ronka: assorbe il Gelo)
===== N° 262-2 =====

```

| | | | | | |
|------|----|-------|--------------|-----|----------------------|
| Liv | >> | 19 | Forza | 39 | TIPO |
| PV | >> | 1.600 | Magia | 1 | -- |
| PM | >> | 2.000 | Difesa | 24 | |
| ---- | + | ---- | Difesa Mg | 12 | ASPETTO |
| Esp | >> | 0 | %Schivata | 10% | Serpente alato verde |
| Guil | >> | 0 | %Schivata Mg | 0% | |
| | | | Agilità | 30 | |

STATUS

| | | |
|-------------|---|----------|
| Adagio | • | -- |
| Ade | • | immune |
| Bozzolo | • | -- |
| Cecità | • | -- |
| Confusione | • | immune |
| Egida | • | -- |
| Fretta | • | -- |
| Furia | • | immune |
| Immagine | • | immune |
| Levitazione | • | costante |
| Mini | • | immune |
| Mutismo | • | immune |
| Paralisi | • | immune |
| Piaga | • | -- |

ELEMENTI

| | | | | | |
|-----------|---|--------|--------|----|---------|
| Pietra | • | immune | Acqua | <> | -- |
| Rana | • | immune | Aria | <> | -- |
| Reflex | • | -- | Fuoco | <> | -- |
| Rigene | • | -- | Gelo | <> | assorbe |
| Sentenza | • | -- | Sacro | <> | -- |
| Sonno | • | immune | Terra | <> | immune |
| Stop | • | immune | Tuono | <> | -- |
| Vecchiaia | • | immune | Veleno | <> | -- |
| Veleno | • | immune | | | |
| Zombie | • | -- | | | |
| ~~~~~ | | | | | |
| Corazza | • | -- | | | |
| Scan | • | immune | | | |

COMANDO !CONTROLLA
immune

COMANDO !LIBERA
immune

COSA SI PUÒ RUBARE
--

COSA SI PUÒ RICEVERE
sempre • Infuso di forza
raro • --

DOVE SI TROVA

MN1 • [RR.aH] • Rovine di Ronka - Quinto livello (Boss)

ABILITÀ

1. Attacco d'ala

l'Archeoaevis 2 causa danni fisici ad un personaggio e gli infligge anche lo Status Veleno, il quale gli fa perdere 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari.

2. Gelata

l'Archeoaevis 2 genera una serie di colonne rotanti di fiamme grigie. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

l'Archeoaevis 2 causa danni fisici ad un personaggio.

```
=====
  ARCHEOAEVIS 3          (Rovine di Ronka: assorbe il Fuoco)
===== N° 262-3 =====
Liv  >> 23          Forza 39          TIPO
PV   >> 1.600       Magia 1          --
PM   >> 2.000       Difesa 18
```

```

-----+-----
Esp  >>  0      Difesa Mg      18      ASPETTO
Guil >>  0      %Schivata    10%     Serpente alato verde
      %Schivata Mg  0%
      Agilità      30

```

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | | |
|-------------|------------|-----------|------------|--------|----|---------|
| Adagio | • -- | Pietra | • immune | Acqua | <> | -- |
| Ade | • immune | Rana | • immune | Aria | <> | -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> | assorbe |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> | -- |
| Confusione | • immune | Sentenza | • -- | Sacro | <> | -- |
| Egida | • -- | Sonno | • immune | Terra | <> | immune |
| Fretta | • -- | Stop | • immune | Tuono | <> | -- |
| Furia | • immune | Vecchiaia | • immune | Veleno | <> | -- |
| Immagine | • immune | Veleno | • immune | | | |
| Levitazione | • costante | Zombie | • -- | | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | | |
| Mutismo | • immune | Corazza | • costante | | | |
| Paralisi | • immune | Scan | • immune | | | |
| Piaga | • -- | | | | | |

COMANDO !CONTROLLA
immune

COMANDO !LIBERA
immune

COSA SI PUÒ RUBARE
--

COSA SI PUÒ RICEVERE
sempre • Infuso rapido
raro • --

DOVE SI TROVA

MN1 • [RR.aH] • Rovine di Ronka - Quinto livello (Boss)

ABILITÀ

1. Coda

l'Archeoaevis 3 causa danni fisici ed infligge lo Status Cecità, il quale aumenta le probabilità che i successivi attacchi fisici di un personaggio manchino il bersaglio.

2. Vampa

l'Archeoaevis 3 genera una colonna fiammeggiante. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Fuoco pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

.. Attacco fisico

l'Archeoaevis 3 causa danni fisici ad un personaggio.

```

=====
ARCHEOAEVIS 4      (Rovine di Ronka: assorbe il Tuono)
===== N° 262-4 =====
Liv  >>  24      Forza      39      TIPO
PV   >>  1.600    Magia      1      --
PM   >>  2.000    Difesa     12
-----+-----
Esp  >>  0      Difesa Mg  24      ASPETTO
Guil >>  0      %Schivata  10%     Serpente alato verde
      %Schivata Mg  0%

```

| STATUS | | | | ELEMENTI | |
|-------------|------------|-----------|----------|----------|------------|
| Adagio | • -- | Pietra | • immune | Acqua | <> -- |
| Ade | • immune | Rana | • immune | Aria | <> -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> -- |
| Confusione | • immune | Sentenza | • -- | Sacro | <> -- |
| Egida | • -- | Sonno | • immune | Terra | <> immune |
| Fretta | • -- | Stop | • immune | Tuono | <> assorbe |
| Furia | • immune | Vecchiaia | • immune | Veleno | <> -- |
| Immagine | • immune | Veleno | • immune | | |
| Levitazione | • costante | Zombie | • -- | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | |
| Mutismo | • immune | Corazza | • -- | | |
| Paralisi | • immune | Scan | • immune | | |
| Piaga | • -- | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

immune

COMANDO !LIBERA

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

--

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • Infuso di difesa

raro • --

DOVE SI TROVA

MN1 • [RR.aH] • Rovine di Ronka - Quinto livello (Boss)

ABILITÀ

1. Artiglio

l'Archeoaevis 4 causa danni fisici ad un personaggio e gli infligge anche lo Status Paralisi, il quale gli impedisce per diversi secondi di svolgere qualsiasi azione.

2. Fulmine

l'Archeoaevis 4 richiama un fulmine dal cielo. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Tuono pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

.. Attacco fisico

l'Archeoaevis 4 causa danni fisici ad un personaggio.

```

=====
  ARCHEOAEVIS 5          (Rovine di Ronka: immune a vari Elementi)
===== N° 262-5 =====
Liv  >>  20          Forza          42          TIPO
PV   >>  2.500        Magia           1          --
PM   >>  2.000        Difesa          6
-----+-----      Difesa Mg       30          ASPETTO
Esp  >>  0           %Schivata       10%        Serpente alato verde
Guil >>  0           %Schivata Mg    0%
                                Agilità         35
  
```

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | |
|-------------|------------|-----------|------------|--------|-----------|
| Adagio | • -- | Pietra | • immune | Acqua | <> -- |
| Ade | • immune | Rana | • immune | Aria | <> immune |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> immune |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> immune |
| Confusione | • immune | Sentenza | • -- | Sacro | <> -- |
| Egida | • -- | Sonno | • immune | Terra | <> immune |
| Fretta | • -- | Stop | • immune | Tuono | <> immune |
| Furia | • immune | Vecchiaia | • immune | Veleno | <> -- |
| Immagine | • immune | Veleno | • immune | | |
| Levitazione | • costante | Zombie | • -- | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | |
| Mutismo | • immune | Corazza | • costante | | |
| Paralisi | • immune | Scan | • immune | | |
| Piaga | • -- | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

immune

COMANDO !LIBERA

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

--

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • Infuso eroico

raro • --

DOVE SI TROVA

MN1 • [RR.aH] • Rovine di Ronka - Quinto livello (Boss)

ABILITÀ

1. Ala sospiro

l'Archeoaevis 5 scaglia frontalmente un vortice d'aria. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Aria pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

2. Fulmine

l'Archeoaevis 5 richiama un fulmine dal cielo. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Tuono pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

3. Gelata

l'Archeoaevis 5 genera una serie di colonne rotanti di fiamme grigie. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo a tutti i personaggi.

4. Maelstrom

l'Archeoaevis 5 genera una serie di tornadi grigi. La tecnica infligge a tutti i personaggi lo Status Critico, riducendo i loro PV attuali ad una sola cifra.

5. Trappola

l'Archeoaevis 5 genera una serie di bande di energia verticali. La tecnica infligge lo Status Paralisi, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

6. Vampa

l'Archeoaevis 5 genera una colonna fiammeggiante. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Fuoco pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

7. Zanna

l'Archeoaevis 5 causa danni fisici ed infligge lo Status Confusione, il quale obbliga un personaggio ad attaccare i suoi alleati oppure a curare i nemici.

.. Attacco fisico

l'Archeoaevis 5 causa danni fisici ad un personaggio.

=====
ARCHEODEMONE 1 (Reame oscuro)
===== N° 316 =====

Liv >> 17 Forza 180 TIPO
PV >> 50.000 Magia 90 Bestia magica, Non-morto
PM >> 62.000 Difesa 40
----+---- Difesa Mg 0 ASPETTO
Esp >> 0 %Schivata 0% Centauro demoniaco
Guil >> 0 %Schivata Mg 0% porpora
Agilità 80

STATUS

ELEMENTI

Adagio • -- Pietra • immune Acqua <> assorbe
Ade • immune Rana • immune Aria <> assorbe
Bozzolo • -- Reflex • -- Fuoco <> assorbe
Cecità • -- Rigene • -- Gelo <> assorbe
Confusione • immune Sentenza • -- Sacro <> assorbe
Egida • costante Sonno • immune Terra <> assorbe
Fretta • -- Stop • immune Tuono <> assorbe
Furia • immune Vecchiaia • immune Veleno <> assorbe
Immagine • -- Veleno • immune
Levitazione • -- Zombie • immune
Mini • immune ~~~~~~
Mutismo • immune Corazza • costante
Paralisi • immune Scan • --
Piaga • --

COMANDO !CONTROLLA
immune

COMANDO !LIBERA
immune

COSA SI PUÒ RUBARE
246 / 256 • --
10 / 256 • Coda di fenice

COSA SI PUÒ RICEVERE
sempre • Sfera del caos
raro • --

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.aE] • Reame oscuro - Tempio sigillato, Prigioni (Boss)

ABILITÀ

1. ??? < Magia Blu >
l'Archeodemone 1 causa ad un personaggio danni magici non elementali pari alla differenza tra i PV massimi ed i PV attuali del nemico: meno PV attuali l'Archeodemone possiede, più aumenta la quantità di danni subita. Stranamente, quando il nemico esegue questa tecnica, non appare il rispettivo nome sullo schermo.

2. Giga vampalia
l'Archeodemone 1 genera una serie di piccole esplosioni oscure. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.
3. Maledizione
l'Archeodemone 1 scaglia un teschio fantasma. La tecnica infligge ad un personaggio uno dei seguenti status negativi, scelto casualmente dal gioco: Cecità, Confusione, Furia, Mini, Mutismo, Piaga, Rana, Sonno, Vecchiaia o Veleno.
4. Mega vampalia
l'Archeodemone 1 genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.
5. Meteora
l'Archeodemone 1 genera una pioggia di meteore. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.
6. Morte
l'Archeodemone 1 genera un grosso teschio umano sul bersaglio. La tecnica infligge lo Status Ade, il quale elimina un personaggio istantaneamente. Nel caso in cui il nemico venga colpito da un attacco fisico di elemento Acqua, Aria, Sacro e Terra, l'Archeodemone 1 eseguirà la tecnica su sè stesso e ripristinerà tutti i suoi PV.
7. Sancta
l'Archeodemone 1 scaglia una serie di sfere bianche. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Sacro ad un personaggio.
8. Tocco parassita
l'Archeodemone 1 genera una sfera rossa che estrae globuli rossi dal bersaglio per poi assorbirla. La tecnica sottrae PV ad un personaggio e li dona al nemico. L'Archeodemone 1 esegue il Tocco parassita anche ogni volta che possiede meno di 20.000 PV.
9. Uragano
l'Archeodemone 1 genera un tornado grigio. La tecnica infligge lo Status Critico, riducendo i PV attuali di un personaggio ad una sola cifra.
10. Vampalia
l'Archeodemone 1 colpisce il bersaglio con una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali ad un personaggio.

```

=====
  ARCHEODEMONE 2                (Chiostro dei morti)
===== N° 875 =====
Liv  >>  17                    Forza          180          TIPO
PV   >>  50.000                 Magia          90          Bestia magica, Non-morto
PM   >>  62.000                 Difesa         40
-----+-----                 Difesa Mg      0          ASPETTO
Esp  >>  0                      %Schivata     0%         Centauro demoniaco
Guil >>  0                      %Schivata Mg  0%         porpora
                                   Agilità       80

STATUS                                ELEMENTI
Adagio      •  --                    Pietra        •  immune    Acqua  <>  assorbe
Ade         •  immune                 Rana          •  immune    Aria   <>  assorbe
Bozzolo    •  --                    Reflex        •  --        Fuoco  <>  assorbe
Cecità     •  --                    Rigene        •  --        Gelo   <>  assorbe

```

| | | | | | | |
|-------------|------------|-----------|------------|--------|----|---------|
| Confusione | • immune | Sentenza | • -- | Sacro | <> | assorbe |
| Egida | • costante | Sonno | • immune | Terra | <> | assorbe |
| Fretta | • -- | Stop | • immune | Tuono | <> | assorbe |
| Furia | • immune | Vecchiaia | • immune | Veleno | <> | assorbe |
| Immagine | • -- | Veleno | • immune | | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • immune | | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | | |
| Mutismo | • immune | Corazza | • costante | | | |
| Paralisi | • immune | Scan | • -- | | | |
| Piaga | • -- | | | | | |

COMANDO !CONTROLLA
immune

COMANDO !LIBERA
immune

COSA SI PUÒ RUBARE
--

COSA SI PUÒ RICEVERE
--

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.br] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 3° piano

ABILITÀ

1. ??? < Magia Blu >
l'Archeodemone 2 causa ad un personaggio danni magici non elementali pari alla differenza tra i PV massimi ed i PV attuali del nemico: meno PV attuali l'Archeodemone possiede, più aumenta la quantità di danni subita. Stranamente, quando il nemico esegue questa tecnica, non appare il rispettivo nome sullo schermo.
2. Giga vampalia
l'Archeodemone 2 genera una serie di piccole esplosioni oscure. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.
3. Maledizione
l'Archeodemone 2 scaglia un teschio fantasma. La tecnica infligge ad un personaggio uno dei seguenti status negativi, scelto casualmente dal gioco: Cecità, Confusione, Furia, Mini, Mutismo, Piaga, Rana, Sonno, Vecchiaia o Veleno.
4. Mega vampalia
l'Archeodemone 2 genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.
5. Meteora
l'Archeodemone 2 genera una pioggia di meteore. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.
6. Morte
l'Archeodemone 2 genera un grosso teschio umano sul bersaglio. La tecnica infligge lo Status Ade, il quale elimina un personaggio istantaneamente. Nel caso in cui il nemico venga colpito da un attacco fisico di elemento Acqua, Aria, Sacro e Terra, l'Archeodemone 2 eseguirà la tecnica su sè stesso e ripristinerà tutti i suoi PV.
7. Sancta
l'Archeodemone 2 scaglia una serie di sfere bianche. La tecnica causa

notevoli danni magici di Elemento Sacro ad un personaggio.

8. Tocco parassita

l'Archeodemone 2 genera una sfera rossa che estrae globuli rossi dal bersaglio per poi assorbirla. La tecnica sottrae PV ad un personaggio e li dona al nemico. L'Archeodemone 2 esegue il Tocco parassita anche ogni volta che possiede meno di 20.000 PV.

9. Uragano

l'Archeodemone 2 genera un tornado grigio. La tecnica infligge lo Status Critico, riducendo i PV attuali di un personaggio ad una sola cifra.

10. Vampalia

l'Archeodemone 2 colpisce il bersaglio con una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali ad un personaggio.

=====

ARCHEORANA

===== N° 067 =====

| | | | | | |
|-------------|----|-----|--------------|----|------------|
| Liv | >> | 25 | Forza | 34 | TIPO |
| PV | >> | 800 | Magia | 0 | -- |
| PM | >> | 100 | Difesa | 0 | |
| -----+----- | | | Difesa Mg | 0 | ASPETTO |
| Esp | >> | 390 | %Schivata | 0% | Rana viola |
| Guil | >> | 213 | %Schivata Mg | 0% | |
| | | | Agilità | 25 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | |
|-------------|----------|-----------|----------|--------|-----------|
| Adagio | • -- | Pietra | • -- | Acqua | <> -- |
| Ade | • -- | Rana | • immune | Aria | <> -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> debole |
| Confusione | • -- | Sentenza | • -- | Sacro | <> -- |
| Egida | • -- | Sonno | • -- | Terra | <> -- |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • -- | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • -- | | |
| Paralisi | • -- | Scan | • -- | | |
| Piaga | • -- | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

l'Archeorana causa danni fisici ad un nemico.

b. Coro dello stagno < Magia Blu >

l'Archeorana genera una serie di note musicali verdi. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale riduce a 3 unità il parametro Attacco di un nemico mentre la Difesa, la Difesa magica e la possibilità di schivare totalmente un attacco fisico vengono azzerate.

COMANDO !LIBERA

.. Coro dello stagno

l'Archeorana genera una serie di note musicali verdi. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale riduce a 3 unità il parametro Attacco di un nemico

mentre la Difesa, la Difesa magica e la possibilità di schivare totalmente un attacco fisico vengono azzerate.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --
10 / 256 • Granpozione

COSA SI PUÒ RICEVERE

--

DOVE SI TROVA

MN1 • [RR.aG] • Rovine di Ronka ----- Quarto livello
MN1 • [RR.aH] • Rovine di Ronka ----- Quinto livello
~~~~~  
MN3 • [CD.aG] • Crepa interdimensionale - Rovine /E

ABILITÀ

1. Coro dello stagno < Magia Blu >  
l'Archeorana genera una serie di note musicali verdi. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale riduce a 3 unità il parametro Attacco di un personaggio mentre la Difesa, la Difesa magica e la possibilità di schivare totalmente un attacco fisico vengono azzerate.

.. Attacco fisico  
l'Archeorana causa danni fisici ad un personaggio.

=====

ARCHEOSAURO

===== N° 146 =====

|      |    |       |              |    |                          |
|------|----|-------|--------------|----|--------------------------|
| Liv  | >> | 35    | Forza        | 67 | TIPO                     |
| PV   | >> | 9.960 | Magia        | 0  | Drago, Non-morto         |
| PM   | >> | 1.000 | Difesa       | 20 |                          |
| ---- | +  | ----  | Difesa Mg    | 5  | ASPETTO                  |
| Esp  | >> | 1.800 | %Schivata    | 0% | Drago scheletrico grigio |
| Guil | >> | 444   | %Schivata Mg | 0% |                          |
|      |    |       | Agilità      | 33 |                          |

STATUS

Adagio • --  
Ade • --  
Bozzolo • --  
Cecità • --  
Confusione • immune  
Egida • --  
Fretta • --  
Furia • immune  
Immagine • immune  
Levitazione • --  
Mini • immune  
Mutismo • immune  
Paralisi • immune  
Piaga • --

ELEMENTI

Pietra • immune  
Rana • immune  
Reflex • --  
Rigene • --  
Sentenza • --  
Sonno • immune  
Stop • immune  
Vecchiaia • --  
Veleno • immune  
Zombie • --  
~~~~~  
Corazza • costante
Scan • --

Acqua <> --
Aria <> --
Fuoco <> debole
Gelo <> --
Sacro <> --
Terra <> debole
Tuono <> --
Veleno <> assorbe

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico
l'Archeosauro causa danni fisici ad un nemico.

b. Soffio tossico

l'Archeosauro genera una serie di esplosioni viola. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Veleno a tutti i nemici inoltre infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere 1/16 dei loro PV massimi ad intervalli regolari.

c. Uragano

l'Archeosauro genera un tornado grigio. La tecnica infligge lo Status Critico, riducendo i PV attuali di un nemico ad una sola cifra.

d. Vampalia Liv.3 < Magia Blu >

l'Archeosauro colpisce il bersaglio con una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali ad un nemico, ma solo se quest'ultimo possiede un Livello multiplo di 3.

COMANDO !LIBERA

.. Gelata

l'Archeosauro genera una serie di colonne rotanti di fiamme grigie. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo a tutti i nemici.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --
10 / 256 • Coda di fenice

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • Zanna di drago
raro • --

DOVE SI TROVA

MN3 • [PU.aG] • Piramide di Muur - 2° piano {Ba}
MN3 • [PU.aH] • Piramide di Muur - 3° piano/A {Ba}
MN3 • [RO.bE] • Reame oscuro ----- Tomba dei ricordi, Via del defunto

ABILITÀ

1. Artiglio

l'Archeosauro causa danni fisici ad un personaggio e gli infligge anche lo Status Veleno, il quale gli fa perdere 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari.

2. Soffio tossico

l'Archeosauro genera una serie di esplosioni viola. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Veleno a tutti i personaggi inoltre infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere 1/16 dei loro PV massimi ad intervalli regolari.

3. Soffio zombie

l'Archeosauro emette una serie di fumi viola. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi inoltre infligge lo Status Zombie, il quale azzerava i loro PV e li costringe ad attaccare in automatico i propri alleati, utilizzando il semplice attacco fisico. Lo status negativo tuttavia si attiverà solamente nel caso in cui i danni magici subiti azzerino i PV attuali del bersaglio.

.. Attacco fisico

l'Archeosauro causa danni fisici ad un personaggio.

=====

| | | | | | |
|-------------|----|-----|--------------|-----|------------------------|
| Liv | >> | 39 | Forza | 21 | TIPO |
| PV | >> | 900 | Magia | 1 | -- |
| PM | >> | 150 | Difesa | 20 | |
| -----+----- | | | Difesa Mg | 10 | ASPETTO |
| Esp | >> | 40 | %Schivata | 0% | Creatura a sei braccia |
| Guil | >> | 100 | %Schivata Mg | 10% | grigia |
| | | | Agilità | 40 | |

STATUS

| | | |
|-------------|---|----|
| Adagio | • | -- |
| Ade | • | -- |
| Bozzolo | • | -- |
| Cecità | • | -- |
| Confusione | • | -- |
| Egida | • | -- |
| Fretta | • | -- |
| Furia | • | -- |
| Immagine | • | -- |
| Levitazione | • | -- |
| Mini | • | -- |
| Mutismo | • | -- |
| Paralisi | • | -- |
| Piaga | • | -- |

ELEMENTI

| | | | | | |
|-----------|---|----|--------|----|----|
| Pietra | • | -- | Acqua | <> | -- |
| Rana | • | -- | Aria | <> | -- |
| Reflex | • | -- | Fuoco | <> | -- |
| Rigene | • | -- | Gelo | <> | -- |
| Sentenza | • | -- | Sacro | <> | -- |
| Sonno | • | -- | Terra | <> | -- |
| Stop | • | -- | Tuono | <> | -- |
| Vecchiaia | • | -- | Veleno | <> | -- |
| Veleno | • | -- | | | |
| Zombie | • | -- | | | |
| ~~~~~ | | | | | |
| Corazza | • | -- | | | |
| Scan | • | -- | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

l'Artiglio di ferro causa danni fisici ad un nemico.

b. Artiglio letale < Magia Blu >

l'Artiglio di ferro genera una spirale grigia. La tecnica infligge lo Status Critico e lo Status Paralisi ad un nemico.

COMANDO !LIBERA

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Infuso eroico
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Lenti d'argento

DOVE SI TROVA

MN1 • [CK.aA] • Castello Karnak - Cortile (Boss) {Tr}

ABILITÀ

1. Artiglio letale < Magia Blu >

l'Artiglio di ferro genera una spirale grigia. La tecnica infligge lo Status Critico e lo Status Paralisi ad un personaggio.

2. Attacco critico

l'Artiglio di ferro causa danni fisici doppi ad un personaggio.

.. Attacco fisico

l'Artiglio di ferro causa danni fisici ad un personaggio.

Per affrontare l'Artiglio di ferro è necessario eliminare i Nakk selvaggi 2 e lasciare in vita solo il Sergente 2, durante lo scontro che si svolge nel cortile del Castello Karnak.

=====

ARTIGLIO DI TERRA

=====

N° 257

| | | | | | |
|------|----|-------|--------------|-----|------------------|
| Liv | >> | 43 | Forza | 37 | TIPO |
| PV | >> | 2.000 | Magia | 1 | Bestia magica |
| PM | >> | 500 | Difesa | 25 | |
| ---- | + | ---- | Difesa Mg | 25 | ASPETTO |
| Esp | >> | 0 | %Schivata | 0% | Aragosta marrone |
| Guil | >> | 0 | %Schivata Mg | 10% | |
| | | | Agilità | 40 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | | |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|----|---------|
| Adagio | • -- | Pietra | • -- | Acqua | <> | assorbe |
| Ade | • -- | Rana | • immune | Aria | <> | -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> | -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> | -- |
| Confusione | • -- | Sentenza | • -- | Sacro | <> | -- |
| Egida | • -- | Sonno | • -- | Terra | <> | -- |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> | debole |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> | -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • -- | | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • costante | | | |
| Paralisi | • -- | Scan | • -- | | | |
| Piaga | • -- | | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

COMANDO !LIBERA

immune

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

COSA SI PUÒ RICEVERE

246 / 256 • Spada di corallo
10 / 256 • --

sempre • Arco gelum
raro • --

DOVE SI TROVA

MN1 • [AN.aA] • Aeronave - Ponte (Boss)

ABILITÀ

1. Coda avvitante

l'Artiglio di terra scaglia una serie di scintille. La tecnica infligge lo Status Critico, riducendo i PV attuali di un personaggio ad una sola cifra.

2. Muco

l'Artiglio di terra emette un getto di liquido azzurro. La tecnica infligge lo Status Adagio e lo Status Piaga ad un personaggio.

.. Attacco fisico

l'Artiglio di terra causa danni fisici ad un personaggio.

=====

ARTIGLIO LETALE

=====

===== N° 217 =====

| | | | | | |
|------|----|-------|--------------|----|------------------------|
| Liv | >> | 51 | Forza | 70 | TIPO |
| PV | >> | 4.000 | Magia | 50 | -- |
| PM | >> | 200 | Difesa | 29 | |
| ---- | + | ---- | Difesa Mg | 0 | ASPETTO |
| Esp | >> | 1.700 | %Schivata | 0% | Creatura a sei braccia |
| Guil | >> | 600 | %Schivata Mg | 0% | verde |
| | | | Agilità | 25 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | | | | |
|-------------|---|--------|-----------|---|--------|--------|----|--------|
| Adagio | • | -- | Pietra | • | immune | Acqua | <> | debole |
| Ade | • | immune | Rana | • | immune | Aria | <> | -- |
| Bozzolo | • | -- | Reflex | • | -- | Fuoco | <> | -- |
| Cecità | • | immune | Rigene | • | -- | Gelo | <> | -- |
| Confusione | • | -- | Sentenza | • | -- | Sacro | <> | -- |
| Egida | • | -- | Sonno | • | -- | Terra | <> | -- |
| Fretta | • | -- | Stop | • | -- | Tuono | <> | -- |
| Furia | • | -- | Vecchiaia | • | -- | Veleno | <> | -- |
| Immagine | • | -- | Veleno | • | immune | | | |
| Levitazione | • | immune | Zombie | • | immune | | | |
| Mini | • | immune | ~~~~~ | | | | | |
| Mutismo | • | -- | Corazza | • | -- | | | |
| Paralisi | • | -- | Scan | • | -- | | | |
| Piaga | • | -- | | | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

COMANDO !LIBERA

immune

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

COSA SI PUÒ RICEVERE

246 / 256 • Infuso eroico
10 / 256 • Maglio di Thor

sempre • --
raro • Ago dorato

DOVE SI TROVA

MN3 • [CD.aU] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /A
 MN3 • [CD.aV] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /B
 MN3 • [CD.aZ] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /C
 MN3 • [CD.bA] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /D
 MN3 • [CD.bB] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /E
 MN3 • [CD.bC] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /F
 MN3 • [CD.bE] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /H
 MN3 • [CD.bF] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /I
 MN3 • [CD.bH] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /M
 MN3 • [CD.bI] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /N
 MN3 • [RO.aD] • Reame oscuro ----- Tempio sigillato, Scalinata
 MN3 • [RO.aE] • Reame oscuro ----- Tempio sigillato, Prigioni

ABILITÀ

1. Artiglio letale < Magia Blu >
 l'Artiglio letale genera una spirale grigia. La tecnica infligge lo Status Critico e lo Status Paralisi ad un personaggio

.. Attacco fisico

l'Artiglio letale causa danni fisici ad un personaggio.

=====

ASPIC OSCURO

=====

N° 113 ===

| | | | | | |
|-------|----|-------|--------------|----|---------------------|
| Liv | >> | 40 | Forza | 47 | TIPO |
| PV | >> | 900 | Magia | 0 | -- |
| PM | >> | 1.000 | Difesa | 30 | |
| ----- | | | Difesa Mg | 20 | ASPETTO |
| Esp | >> | 800 | %Schivata | 0% | Gelatina nera e blu |
| Guil | >> | 417 | %Schivata Mg | 0% | |
| | | | Agilità | 5 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | | |
|-------------|----------|-----------|----------|--------|----|--------|
| Adagio | • -- | Pietra | • -- | Acqua | <> | -- |
| Ade | • -- | Rana | • immune | Aria | <> | -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> | debole |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> | -- |
| Confusione | • -- | Sentenza | • -- | Sacro | <> | -- |
| Egida | • -- | Sonno | • -- | Terra | <> | -- |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> | -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> | -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • -- | | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • -- | | | |
| Paralisi | • -- | Scan | • -- | | | |
| Piaga | • -- | | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

l'Aspic oscuro causa danni fisici ad un nemico.

b. Muco

l'Aspic oscuro emette un getto di liquido azzurro. La tecnica infligge lo Status Adagio e lo Status Piaga ad un nemico.

c. Vampiro < Magia Blu >

il bersaglio viene colpito da una serie di sfere arancioni che poi vengono assorbite dall'Aspic oscuro. La tecnica sottrae ad un nemico una quantità di PV pari alla differenza tra i PV massimi ed i PV attuali dell'Aspic oscuro e li dona a quest'ultimo: meno PV esso possiede, maggiore è la quantità persa dal nemico.

COMANDO !LIBERA

.. Vampiro

il bersaglio viene colpito da una serie di sfere arancioni che poi vengono assorbite dall'Aspic oscuro. La tecnica sottrae ad un nemico una quantità di PV pari alla differenza tra i PV massimi ed i PV attuali dell'Aspic oscuro e li dona a quest'ultimo: meno PV esso possiede, maggiore è la quantità persa dal nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --

10 / 256 • Pozione

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --

raro • Pozione

DOVE SI TROVA

- MN2 • [GG.aA] • Grotta di Ghido - Fondo del mare
- MN2 • [GG.aB] • Grotta di Ghido - 2S /A
- MN2 • [GG.aC] • Grotta di Ghido - 2S /B
- MN2 • [GG.aD] • Grotta di Ghido - 3S
- MN2 • [GG.aE] • Grotta di Ghido - 4S

ABILITÀ

1. Attacco critico

l'Aspic oscuro causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico dell'Aspic oscuro.

2. Vampiro < Magia Blu >

ogni volta che subisce danni, l'Aspic oscuro reagisce subito. Il bersaglio viene colpito da una serie di sfere arancioni che poi vengono assorbite dall'Aspic oscuro. La tecnica sottrae ad un personaggio una quantità di PV pari alla differenza tra i PV massimi ed i PV attuali del nemico e li dona a quest'ultimo: meno PV possiede l'Aspic oscuro, maggiore è la quantità persa dal personaggio.

.. Attacco fisico

l'Aspic oscuro causa danni fisici ad un personaggio.

=====

ASPIDE

===== N° 149 =====

| | | | | | |
|------|----|-------|--------------|-----|------------------|
| Liv | >> | 35 | Forza | 57 | TIPO |
| PV | >> | 1.280 | Magia | 0 | Non-morto |
| PM | >> | 50 | Difesa | 20 | |
| ---- | + | ---- | Difesa Mg | 20 | ASPETTO |
| Esp | >> | 800 | %Schivata | 10% | Serpente celeste |
| Guil | >> | 0 | %Schivata Mg | 10% | |
| | | | Agilità | 42 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | | | | |
|-------------|---|--------|-----------|---|--------|--------|----|--------|
| Adagio | • | -- | Pietra | • | -- | Acqua | <> | -- |
| Ade | • | -- | Rana | • | -- | Aria | <> | -- |
| Bozzolo | • | -- | Reflex | • | -- | Fuoco | <> | -- |
| Cecità | • | -- | Rigene | • | -- | Gelo | <> | debole |
| Confusione | • | immune | Sentenza | • | -- | Sacro | <> | -- |
| Egida | • | -- | Sonno | • | immune | Terra | <> | -- |
| Fretta | • | -- | Stop | • | -- | Tuono | <> | -- |
| Furia | • | -- | Vecchiaia | • | -- | Veleno | <> | -- |
| Immagine | • | -- | Veleno | • | immune | | | |
| Levitazione | • | -- | Zombie | • | -- | | | |
| Mini | • | immune | ~~~~~ | | | | | |
| Mutismo | • | -- | Corazza | • | -- | | | |
| Paralisi | • | immune | Scan | • | -- | | | |
| Piaga | • | -- | | | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

l'Aspide causa danni fisici ad un nemico.

b. Trappola

l'Aspide genera una serie di bande di energia verticali. La tecnica infligge lo Status Paralisi, il quale impedisce per diversi secondi ad un nemico di svolgere qualsiasi azione.

COMANDO !LIBERA

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Antidoto
10 / 256 • Granpozione

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Antidoto

DOVE SI TROVA

- MN3 • [PU.aC] • Piramide di Muur - 1S
- MN3 • [PU.aD] • Piramide di Muur - 1° piano /A
- MN3 • [PU.aF] • Piramide di Muur - 1° piano /B
- MN3 • [PU.aG] • Piramide di Muur - 2° piano
- MN3 • [PU.aH] • Piramide di Muur - 3° piano /A
- MN3 • [PU.aL] • Piramide di Muur - 4° piano
- MN3 • [PU.aM] • Piramide di Muur - 5° piano /A

ABILITÀ

1. Attacco critico

l'Aspide causa danni fisici doppi ad un personaggio.

2. Osmosi

l'Aspide colpisce il bersaglio con una serie di sfere celesti che poi vengono assorbite dal nemico. La tecnica sottrae PM ad un personaggio e li dona all'Aspide.

3. Trappola

l'Aspide genera una serie di bande di energia verticali. La tecnica infligge lo Status Paralisi, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

.. Attacco fisico

l'Aspide causa danni fisici ad un personaggio.

```

=====
ASSASSINO 1                (versione visibile)
===== N° 230 =====
Liv  >> 73                Forza          110          TIPO
PV   >> 10.000            Magia           0            Uomoide
PM   >> 500                Difesa          20
-----+-----            Difesa Mg       10          ASPETTO
Esp  >> 8.000            %Schivata       70%         Ninja blu
Guil >> 806              %Schivata Mg    90%
                                Agilità         75

```

STATUS

- Adagio • --
- Ade • immune
- Bozzolo • --
- Cecità • immune

ELEMENTI

- Pietra • immune
- Rana • immune
- Reflex • --
- Rigene • --
- Acqua <> --
- Aria <> --
- Fuoco <> --
- Gelo <> --

| | | | | | | |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|----|----|
| Confusione | • immune | Sentenza | • -- | Sacro | <> | -- |
| Egida | • -- | Sonno | • immune | Terra | <> | -- |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> | -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • immune | Veleno | <> | -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • immune | | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • costante | | | |
| Paralisi | • immune | Scan | • -- | | | |
| Piaga | • -- | | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

l'Assassino 1 causa danni fisici ad un nemico.

b. Colpo di Yagyuu

l'Assassino 1 causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un nemico con il passare del tempo.

c. Immagine

l'Assassino 1 fa brillare di bianco lo schermo per alcuni istanti.

La tecnica dona ad un personaggio lo Status Immagine, il quale gli permette di schivare i due successivi attacchi fisici che dovesse subire.

COMANDO !LIBERA

.. Attacco fisico

l'Assassino 1 causa danni fisici ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

unico • Granpozione

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --

raro • Shuriken di Fuuma

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.aF] • Reame oscuro - Tempio sigillato, Corridoio

MN3 • [RO.aQ] • Reame oscuro - Tempio sigillato, Arena

MN3 • [RO.aV] • Reame oscuro - Cascate abissali, 1S

MN3 • [RO.bA] • Reame oscuro - Cascate abissali, Sala del tesoro

MN3 • [RO.bM] • Reame oscuro - Corte dell'oblio, Cancelli d'ombra

ABILITÀ

1. Colpo di Yagyuu

l'Assassino 1 causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo.

2. Immagine

ogni volta che subisce il semplice attacco fisico, l'Assassino 1 può reagire subito, facendo brillare di bianco lo schermo per alcuni istanti. La tecnica dona al nemico lo Status Immagine, il quale gli permette di schivare i due successivi attacchi fisici che dovesse subire.

.. Attacco fisico

l'Assassino 1 causa danni fisici ad un personaggio.

.. Evocazione Assassino 2

come ultimo attacco prima di svanire, l'Assassino 1 evoca sul campo di battaglia l'Assassino 2. Sullo schermo non appare nulla che segnali l'uso di questa tecnica.

Facendo eliminare per la prima volta questo nemico ad un personaggio che sta svolgendo il lavoro Necromante, si imparerà l'arte nera Gelo profondo.

```
=====
ASSASSINO 2                (versione invisibile)
===== N° 840 =====
Liv  >> 73                Forza          110          TIPO
PV   >> 10.000            Magia            0            Umanoide
PM   >> 500                Difesa          20
-----+-----          Difesa Mg       10          ASPETTO
Esp  >> 0                  %Schivata       70%         Ninja blu
Guil >> 0                  %Schivata Mg    90%
                                Agilità         75
```

| STATUS | | ELEMENTI |
|-------------|----------|------------------------------------|
| Adagio | • -- | Pietra • immune Acqua <> -- |
| Ade | • immune | Rana • immune Aria <> -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex • -- Fuoco <> -- |
| Cecità | • immune | Rigene • -- Gelo <> -- |
| Confusione | • immune | Sentenza • -- Sacro <> -- |
| Egida | • -- | Sonno • immune Terra <> -- |
| Fretta | • -- | Stop • -- Tuono <> -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia • immune Veleno <> -- |
| Immagine | • -- | Veleno • immune |
| Levitazione | • -- | Zombie • -- |
| Mini | • immune | ~~~~~ |
| Mutismo | • -- | Corazza • costante |
| Paralisi | • immune | Scan • -- |
| Piaga | • -- | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

l'Assassino 2 causa danni fisici ad un nemico.

b. Immagine

l'Assassino 2 fa brillare di bianco lo schermo per alcuni istanti.

La tecnica dona ad un personaggio lo Status Immagine, il quale gli permette di schivare i due successivi attacchi fisici che dovesse subire.

c. Stretta

l'Assassino 2 causa danni fisici ad un nemico e gli infligge anche gli status Cecità, Paralisi e Veleno.

COMANDO !LIBERA

.. Attacco fisico

l'Assassino 2 causa danni fisici ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

unico • Granpozione

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --

raro • Shuriken di Fuuma

DOVE SI TROVA

- MN3 • [RO.aF] • Reame oscuro - Tempio sigillato, Corridoio
- MN3 • [RO.aQ] • Reame oscuro - Tempio sigillato, Arena
- MN3 • [RO.aV] • Reame oscuro - Cascate abissali, 1S
- MN3 • [RO.bA] • Reame oscuro - Cascate abissali, Sala del tesoro
- MN3 • [RO.bM] • Reame oscuro - Corte dell'oblio, Cancellone d'ombra

ABILITÀ

1. Stretta

l'Assassino 2 causa danni fisici ad un personaggio e gli infligge anche gli status Cecità, Paralisi e Veleno.

2. Immagine

ogni volta che subisce il semplice attacco fisico, l'Assassino 2 può reagire subito, facendo brillare di bianco lo schermo per alcuni istanti. La tecnica dona al nemico lo Status Immagine, il quale gli permette di schivare i due successivi attacchi fisici che dovesse subire.

.. Attacco fisico

l'Assassino 2 causa danni fisici ad un personaggio.

Facendo eliminare per la prima volta questo nemico ad un personaggio che sta svolgendo il lavoro Necromante, si imparerà l'arte nera Gelo profondo.

```

=====
ATOMOS 1                               (Torre barriera)
===== N° 276 =====
Liv  >> 41                               Forza           10           TIPO
PV   >> 19.997                            Magia            80           --
PM   >> 10.000                            Difesa          14
-----+-----                            Difesa Mg       20           ASPETTO
Esp  >> 0                                %Schivata       0%           Portale demoniaco
Guil >> 0                                %Schivata Mg   20%
                                           Agilità         36

```

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | | |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|----|----|
| Adagio | • immune | Pietra | • immune | Acqua | <> | -- |
| Ade | • immune | Rana | • immune | Aria | <> | -- |
| Bozzolo | • immune | Reflex | • immune | Fuoco | <> | -- |
| Cecità | • immune | Rigene | • immune | Gelo | <> | -- |
| Confusione | • immune | Sentenza | • -- | Sacro | <> | -- |
| Egida | • immune | Sonno | • -- | Terra | <> | -- |
| Fretta | • attivo | Stop | • immune | Tuono | <> | -- |
| Furia | • immune | Vecchiaia | • immune | Veleno | <> | -- |
| Immagine | • immune | Veleno | • immune | | | |
| Levitazione | • immune | Zombie | • immune | | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | | |
| Mutismo | • immune | Corazza | • costante | | | |
| Paralisi | • immune | Scan | • -- | | | |
| Piaga | • -- | | | | | |

COMANDO !CONTROLLA
immune

COMANDO !LIBERA
immune

COSA SI PUÒ RUBARE

COSA SI PUÒ RICEVERE

DOVE SI TROVA

MN2 • [TB.aQ] • Torre barriera - Antenna (Boss)

ABILITÀ

1. Adagioga

quando un personaggio si trova in Status Ade, Atomos 1 genera una serie di sfere grigie rotanti. La tecnica infligge lo Status Adagio, il quale raddoppia il tempo necessario per caricare la barra del turno di tutti i personaggi ancora in vita.

2. Antima

quando un personaggio si trova in Status Ade, Atomos 1 scaglia una piccola sfera oscura che contiene fulmini. La tecnica causa ad un personaggio danni magici pari alla metà dei suoi PV attuali.

3. Antimaga

quando un personaggio si trova in Status Ade, Atomos 1 scaglia una grande sfera oscura che contiene fulmini. La tecnica causa danni magici pari ai 7/8 dei PV attuali di tutti i personaggi.

4. Cometa

quando non c'è alcun personaggio che si trovi in Status Ade, Atomos 1 scaglia una pioggia di meteore. La tecnica causa moderati danni magici non elementali ad un personaggio.

5. Tarlatura

quando il personaggio attirato arriva a contatto col boss, Atomos 1 lo risucchia dentro di sé. La tecnica infligge al personaggio lo Status Oblio, il quale lo rimuove completamente dal campo di battaglia.

6. Vecchiaia

quando un personaggio si trova in Status Ade, Atomos 1 emette un fumo giallo. La tecnica infligge lo Status Vecchiaia, il quale diminuisce gradualmente i parametri fisici di un personaggio.

.. Attrazione

Atomos 1 attira gradualmente verso di sé il corpo di un personaggio che si trova in Status Ade. Nel caso in cui tale eroe venga riportato in vita, la tecnica verrà interrotta ma il personaggio rimarrà nel punto in cui l'Attrazione ha smesso di funzionare.

```
=====
  ATOMOS 2                (Chiostro dei morti)
===== N° 887 =====
Liv  >> 41                Forza          100          TIPO
PV   >> 25.000            Magia           90           --
PM   >> 19.997            Difesa          20
-----+-----          Difesa Mg       30           ASPETTO
Esp  >> 0                 %Schivata       0%           Portale demoniaco
Guil >> 0                 %Schivata Mg    30%
                                   Agilità         45
```

| | | | | | | |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|----|----|
| Adagio | • immune | Pietra | • immune | Acqua | <> | -- |
| Ade | • immune | Rana | • immune | Aria | <> | -- |
| Bozzolo | • immune | Reflex | • immune | Fuoco | <> | -- |
| Cecità | • immune | Rigene | • immune | Gelo | <> | -- |
| Confusione | • immune | Sentenza | • -- | Sacro | <> | -- |
| Egida | • immune | Sonno | • -- | Terra | <> | -- |
| Fretta | • attivo | Stop | • immune | Tuono | <> | -- |
| Furia | • immune | Vecchiaia | • immune | Veleno | <> | -- |
| Immagine | • immune | Veleno | • immune | | | |
| Levitazione | • immune | Zombie | • immune | | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | | |
| Mutismo | • immune | Corazza | • costante | | | |
| Paralisi | • immune | Scan | • -- | | | |
| Piaga | • -- | | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

immune

COMANDO !LIBERA

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

--

COSA SI PUÒ RICEVERE

--

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bT] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 5° piano

ABILITÀ

1. Adagioga

quando un personaggio si trova in Status Ade, Atomos 2 genera una serie di sfere grigie rotanti. La tecnica infligge lo Status Adagio, il quale raddoppia il tempo necessario per caricare la barra del turno di tutti i personaggi ancora in vita.

2. Antima

quando un personaggio si trova in Status Ade, Atomos 2 scaglia una piccola sfera oscura che contiene fulmini. La tecnica causa ad un personaggio danni magici pari alla metà dei suoi PV attuali.

3. Antimaga

quando un personaggio si trova in Status Ade, Atomos 2 scaglia una grande sfera oscura che contiene fulmini. La tecnica causa danni magici pari ai 7/8 dei PV attuali di tutti i personaggi.

4. Cometa

quando non c'è alcun personaggio che si trovi in Status Ade, Atomos 2 scaglia una pioggia di meteore. La tecnica causa moderati danni magici non elementali ad un personaggio.

5. Tarlatura

quando il personaggio attirato arriva a contatto col boss, Atomos 2 lo risucchia dentro di sé. La tecnica infligge al personaggio lo Status Oblio, il quale lo rimuove completamente dal campo di battaglia.

6. Vecchiaia

quando un personaggio si trova in Status Ade, Atomos 2 emette un fumo giallo. La tecnica infligge lo Status Vecchiaia, il quale diminuisce gradualmente i parametri fisici di un personaggio.

.. Attrazione

Atomos 2 attira gradualmente verso di sè il corpo di un personaggio che si trova in Status Ade. Nel caso in cui tale eroe venga riportato in vita, la tecnica verrà interrotta ma il personaggio rimarrà nel punto in cui l'Attrazione ha smesso di funzionare.

=====
AZULMAGIA 1 (Crepa interdimensionale)
===== N° 301 =====

Table with 5 columns: Stat (Liv, PV, PM, Esp, Guil), Value, Stat (Forza, Magia, Difesa, Difesa Mg, %Schivata, %Schivata Mg, Agilità), Value (65, 50, 30, 70, 10%, 33%, 45), and Type (TIPO, ASPETTO, Mago regale rosso).

STATUS

Table listing status effects: Adagio, Ade, Bozzolo, Cecità, Confusione, Egida, Fretta, Furia, Immagine, Levitazione, Mini, Mutismo, Paralisi, Piaga, with their respective immunity levels.

ELEMENTI

Table listing elemental resistances: Acqua, Aria, Fuoco, Gelo, Sacro, Terra, Tuono, Veleno, with their respective levels (e.g., <>, --, debole).

COMANDO !CONTROLLA

immune

COMANDO !LIBERA

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Elisir
10 / 256 • Guanti titanici

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Cappuccio nero

DOVE SI TROVA

MN3 • [CD.bd] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /G (Boss)

ABILITÀ +- TECNICHE STANDARD

1. ??? < Magia Blu >

Azulmagia 1 causa ad un personaggio danni magici non elementali pari alla differenza tra i PV massimi ed i PV attuali del nemico: meno PV attuali Azulmagia 1 possiede, più aumenta la quantità di danni subita. Stranamente, quando il nemico esegue questa tecnica, non appare il rispettivo nome sullo schermo.

2. Aerora < Magia Blu >

Azulmagia 1 scaglia un piccolo tornado, seguito da una sfera rotante.

La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Aria ad un personaggio.

3. Antimaga Liv.4 < Magia Blu >
Azulmagia 1 scaglia una grande sfera oscura che contiene fulmini.
La tecnica causa danni magici pari ai 7/8 dei PV attuali di tutti i personaggi, ma solo se quest'ultimi possiedono un Livello multiplo di 4.
4. Artiglio letale < Magia Blu >
Azulmagia 1 genera una spirale grigia. La tecnica infligge lo Status Critico e lo Status Paralisi ad un personaggio.
5. Difesa totale < Magia Blu >
Azulmagia 1 genera due lame di energia e scintille gialle. La tecnica dona al nemico gli status Bozzolo, Egida e Levitazione.
6. Favilla oscura < Magia Blu >
Azulmagia 1 genera una serie di lame di energia nere. La tecnica dimezza il Livello di un personaggio: ciò causa l'aumento della quantità di danni subita e la rispettiva diminuzione della quantità di danni inflitta.
7. Flash < Magia Blu >
Azulmagia 1 fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti.
La tecnica infligge lo Status Cecità, il quale aumenta le probabilità che i successivi attacchi fisici di tutti i personaggi manchino il bersaglio.
8. Fuori tempo < Magia Blu >
Azulmagia 1 genera un orologio che ruota molto rapidamente. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Sonno e lo Status Vecchiaia.
9. Lanciafiamme < Magia Blu >
Azulmagia 1 emette una serie di fiammate. La tecnica causa danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.
10. Missile < Magia Blu >
Azulmagia 1 scaglia un missile. La tecnica causa danni magici pari ai 3/4 dei PV attuali di un personaggio.
11. Morte Liv.5 < Magia Blu >
Azulmagia 1 genera un grosso teschio umano. La tecnica infligge lo Status Ade, il quale elimina un personaggio istantaneamente, ma solo se questi possiede un Livello multiplo di 5.
12. Poema minuscolo < Magia Blu >
Azulmagia 1 emette una serie di note musicali gialle. La tecnica infligge lo Status Mini, il quale riduce a 3 unità il parametro Attacco di un personaggio mentre la sua Difesa viene azzerata.
13. Rana
solo quando ha subito lo Status Rana, Azulmagia 1 si circonda da un fumo verde. La tecnica rimuove lo Status Rana, riportando il nemico al suo aspetto originale.
14. Roulette < Magia Blu >
Azulmagia 1 fa comparire un cursore che scorrerà rapidamente e di continuo tutti i partecipanti allo scontro, tra mostri e personaggi. Una volta fermatosi, esso infliggerà al bersaglio indicato lo Status Ade, eliminandolo all'istante.
15. Rovina < Magia Blu >
Azulmagia 1 genera quattro fiammelle viola e dal bersaglio emerge uno

spirito armato di falce. La tecnica infligge lo Status Sentenza, in grado di provocare con il passare del tempo lo Status Ade ad un personaggio.

16. Scossa mentale < Magia Blu >

Azulmagia 1 fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti.

La tecnica causa danni magici non elementali ad un personaggio inoltre gli infligge lo Status Paralisi e lo Status Piaga.

17. Senza guardia < Magia Blu >

Azulmagia 1 genera una serie di lame di energia viola. La tecnica dimezza il valore dei parametri Difesa e Difesa magica di un personaggio.

18. Vecchiaia Liv.2 < Magia Blu >

Azulmagia 1 emette un fumo giallo. La tecnica infligge lo Status Vecchiaia, il quale diminuisce gradualmente i parametri fisici di un personaggio, ma solo se quest'ultimo possiede un Livello multiplo di 2.

19. Vento bianco

Azulmagia 1 genera cinque piccoli tornadi. La tecnica ripristina al nemico ed ai suoi alleati una quantità di PV pari ai PV attuali di Azulmagia 1.

.. Apprendimento

nel caso in cui Azulmagia 1 venga colpito da determinate Magie Blu, il nemico le imparerà e potrà usarle nei suoi successivi tre o quattro turni; al termine di questo periodo di tempo, Azulmagia 1 smetterà di eseguirle e riprenderà ad usare le altre sue tecniche. Le Magie Blu che il nemico può apprendere dai personaggi sono:

- 1.000 aghi
- Martello magico
- Aeroga
- Vampalia Liv.3
- Autodistruzione
- Vampiro
- Idrorespiro

ABILITÀ +- DOPO CHE IL NEMICO HA APPRESO UNA MAGIA BLU

20. 1.000 aghi

Azulmagia 1 scaglia una raffica di aculei. La tecnica causa 1.000 PV di danno fisico ad un personaggio.

21. Aero

solo dopo che ha imparato la magia blu Aero, Azulmagia 1 può generare cinque piccoli tornadi. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Aria ad un nemico.

22. Aeroga

Azulmagia 1 scaglia tre colonne di scintille oscillanti. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Aria ad un personaggio.

23. Autodistruzione

Azulmagia 1 produce un'esplosione. La tecnica causa ad un personaggio danni fisici non elementali pari alla quantità di PV attuali del nemico, il quale perde la vita.

24. Coro dello stagno < Magia Blu >

solo dopo che ha imparato la magia blu Idrorespiro, Azulmagia 1 può generare una serie di note musicali verdi. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale riduce a 3 unità il parametro Attacco di un personaggio mentre la Difesa, la Difesa magica e la possibilità di schivare totalmente un attacco fisico vengono azzerate.

25. Idrorespiro

Azulmagia 1 genera una serie di bolle di sapone. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi.

26. Martello magico

Azulmagia 1 colpisce con un martello. La tecnica dimezza i PM attuali di un personaggio.

27. Pugno goblin < Magia Blu >

solo dopo che ha imparato la magia blu Vampalia Liv.3 , Azulmagia 1 può attaccare un bersaglio. La tecnica causa danni fisici non elementali ad un personaggio inoltre, se il Livello del bersaglio colpito è lo stesso di quello di Azulmagia 1, i danni inflitti sono otto volte maggiori.

28. Vampalia Liv.3

Azulmagia 1 colpisce il bersaglio con una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali ad un personaggio, ma solo se quest'ultimo possiede un Livello multiplo di 3.

29. Vampiro

il bersaglio viene colpito da una serie di sfere arancioni che poi vengono assorbite da Azulmagia 1. La tecnica sottrae ad un personaggio una quantità di PV pari alla differenza tra i PV massimi ed i PV attuali del nemico e li dona a quest'ultimo: meno PV possiede Azulmagia 1, maggiore è la quantità persa dal personaggio.

=====

| | | | |
|-------------|----------------------|--|--------------------|
| AZULMAGIA 2 | (Chiostro dei morti) | | |
| | | | ===== N° 898 ===== |

| | | | | | |
|------|----|--------|--------------|-----|-------------------|
| Liv | >> | 57 | Forza | 123 | TIPO |
| PV | >> | 40.000 | Magia | 66 | -- |
| PM | >> | 50.000 | Difesa | 35 | |
| ---- | + | ---- | Difesa Mg | 80 | ASPETTO |
| Esp | >> | 0 | %Schivata | 18% | Mago regale rosso |
| Guil | >> | 0 | %Schivata Mg | 40% | |
| | | | Agilità | 64 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | | |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|----|--------|
| Adagio | • immune | Pietra | • immune | Acqua | <> | -- |
| Ade | • immune | Rana | • immune | Aria | <> | -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> | -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> | -- |
| Confusione | • immune | Sentenza | • -- | Sacro | <> | -- |
| Egida | • -- | Sonno | • immune | Terra | <> | -- |
| Fretta | • -- | Stop | • immune | Tuono | <> | -- |
| Furia | • immune | Vecchiaia | • immune | Veleno | <> | debole |
| Immagine | • -- | Veleno | • immune | | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | | |
| Mutismo | • immune | Corazza | • costante | | | |
| Paralisi | • immune | Scan | • -- | | | |
| Piaga | • -- | | | | | |

COMANDO !CONTROLLA
immune

COMANDO !LIBERA
immune

COSA SI PUÒ RUBARE
--

COSA SI PUÒ RICEVERE
--

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bU] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 6° piano

ABILITÀ +- TECNICHE STANDARD

1. ??? < Magia Blu >
Azulmagia 2 causa ad un personaggio danni magici non elementali pari alla differenza tra i PV massimi ed i PV attuali del nemico: meno PV attuali Azulmagia 2 possiede, più aumenta la quantità di danni subita.
Stranamente, quando il nemico esegue questa tecnica, non appare il rispettivo nome sullo schermo.
2. Aerora < Magia Blu >
Azulmagia 2 scaglia un piccolo tornado, seguito da una sfera rotante.
La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Aria ad un personaggio.
3. Antimaga Liv.4 < Magia Blu >
Azulmagia 2 scaglia una grande sfera oscura che contiene fulmini.
La tecnica causa danni magici pari ai 7/8 dei PV attuali di tutti i personaggi, ma solo se quest'ultimi possiedono un Livello multiplo di 4.
4. Artiglio letale < Magia Blu >
Azulmagia 2 genera una spirale grigia. La tecnica infligge lo Status Critico e lo Status Paralisi ad un personaggio.
5. Difesa totale < Magia Blu >
Azulmagia 2 genera due lame di energia e scintille gialle. La tecnica dona al nemico gli status Bozzolo, Egida e Levitazione.
6. Favilla oscura < Magia Blu >
Azulmagia 2 genera una serie di lame di energia nere. La tecnica dimezza il Livello di un personaggio: ciò causa l'aumento della quantità di danni subita e la rispettiva diminuzione della quantità di danni inflitta.
7. Flash < Magia Blu >
Azulmagia 2 fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti.
La tecnica infligge lo Status Cecità, il quale aumenta le probabilità che i successivi attacchi fisici di tutti i personaggi manchino il bersaglio.
8. Fuori tempo < Magia Blu >
Azulmagia 2 genera un orologio che ruota molto rapidamente. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Sonno e lo Status Vecchiaia.
9. Lanciafiamme < Magia Blu >
Azulmagia 2 emette una serie di fiammate. La tecnica causa danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.
10. Missile < Magia Blu >
Azulmagia 2 scaglia un missile. La tecnica causa danni magici pari ai 3/4 dei PV attuali di un personaggio.
11. Morte Liv.5 < Magia Blu >
Azulmagia 2 genera un grosso teschio umano. La tecnica infligge lo Status Ade, il quale elimina un personaggio istantaneamente, ma solo se questi possiede un Livello multiplo di 5.
12. Poema minuscolo < Magia Blu >

Azulmagia 2 emette una serie di note musicali gialle. La tecnica infligge lo Status Mini, il quale riduce a 3 unità il parametro Attacco di un personaggio mentre la sua Difesa viene azzerata.

13. Rana

solo quando ha subito lo Status Rana, Azulmagia 2 si circonda da un fumo verde. La tecnica rimuove lo Status Rana, riportando il nemico al suo aspetto originale.

14. Roulette < Magia Blu >

Azulmagia 2 fa comparire un cursore che scorrerà rapidamente e di continuo tutti i partecipanti allo scontro, tra mostri e personaggi. Una volta fermatosi, esso infliggerà al bersaglio indicato lo Status Ade, eliminandolo all'istante.

15. Rovina < Magia Blu >

Azulmagia 2 genera quattro fiammelle viola e dal bersaglio emerge uno spirito armato di falce. La tecnica infligge lo Status Sentenza, in grado di provocare con il passare del tempo lo Status Ade ad un personaggio.

16. Scossa mentale < Magia Blu >

Azulmagia 2 fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti. La tecnica causa danni magici non elementali ad un personaggio inoltre gli infligge lo Status Paralisi e lo Status Piaga.

17. Senza guardia < Magia Blu >

Azulmagia 2 genera una serie di lame di energia viola. La tecnica dimezza il valore dei parametri Difesa e Difesa magica di un personaggio.

18. Vecchiaia Liv.2 < Magia Blu >

Azulmagia 2 emette un fumo giallo. La tecnica infligge lo Status Vecchiaia, il quale diminuisce gradualmente i parametri fisici di un personaggio, ma solo se quest'ultimo possiede un Livello multiplo di 2.

19. Vento bianco

Azulmagia 2 genera cinque piccoli tornadi. La tecnica ripristina al nemico ed ai suoi alleati una quantità di PV pari ai PV attuali di Azulmagia 2.

.. Apprendimento

nel caso in cui Azulmagia 2 venga colpito da determinate Magie Blu, il nemico le imparerà e potrà usarle nei suoi successivi tre o quattro turni; al termine di questo periodo di tempo, Azulmagia 2 smetterà di eseguirle e riprenderà ad usare le altre sue tecniche. Le Magie Blu che il nemico può apprendere dai personaggi sono:

- 1.000 aghi
- Martello magico
- Aeroga
- Vampalia Liv.3
- Autodistruzione
- Vampiro
- Idrorespiro

ABILITÀ +- DOPO CHE IL NEMICO HA APPRESO UNA MAGIA BLU

20. 1.000 aghi

Azulmagia 2 scaglia una raffica di aculei. La tecnica causa 1.000 PV di danno fisico ad un personaggio.

21. Aero

solo dopo che ha imparato la magia blu Aero, Azulmagia 2 può generare cinque piccoli tornadi. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Aria ad un nemico.

22. Aeroga
Azulmagia 2 scaglia tre colonne di scintille oscillanti. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Aria ad un personaggio.
23. Autodistruzione
Azulmagia 2 produce un'esplosione. La tecnica causa ad un personaggio danni fisici non elementali pari alla quantità di PV attuali del nemico, il quale perde la vita.
24. Coro dello stagno < Magia Blu >
solo dopo che ha imparato la magia blu Idrorespiro, Azulmagia 2 può generare una serie di note musicali verdi. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale riduce a 3 unità il parametro Attacco di un personaggio mentre la Difesa, la Difesa magica e la possibilità di schivare totalmente un attacco fisico vengono azzerate.
25. Idrorespiro
Azulmagia 2 genera una serie di bolle di sapone. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi.
26. Martello magico
Azulmagia 2 colpisce con un martello. La tecnica dimezza i PM attuali di un personaggio.
27. Pugno goblin < Magia Blu >
solo dopo che ha imparato la magia blu Vampalia Liv.3 , Azulmagia 2 può attaccare un bersaglio. La tecnica causa danni fisici non elementali ad un personaggio inoltre, se il Livello del bersaglio colpito è lo stesso di quello di Azulmagia 2, i danni inflitti sono otto volte maggiori.
28. Vampalia Liv.3
Azulmagia 2 colpisce il bersaglio con una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali ad un personaggio, ma solo se quest'ultimo possiede un Livello multiplo di 3.
29. Vampiro
il bersaglio viene colpito da una serie di sfere arancioni che poi vengono assorbite da Azulmagia 2. La tecnica sottrae ad un personaggio una quantità di PV pari alla differenza tra i PV massimi ed i PV attuali del nemico e li dona a quest'ultimo: meno PV possiede Azulmagia 2, maggiore è la quantità persa dal personaggio.

```

=====
BACCELLO DI DRAGO 1      (Valle dei draghi)
===== N° 272 =====
Liv  >> 33              Forza          40          TIPO
PV   >> 12.000          Magia          50          Umanoide
PM   >> 1.000          Difesa         0
-----+-----          Difesa Mg     40          ASPETTO
Esp  >> 0              %Schivata     0%          Fiore gigante viola
Guil >> 0              %Schivata Mg  0%
                                   Agilità       39

STATUS                                ELEMENTI
Adagio      •  --          Pietra        • immune     Acqua <>  --
Ade         •  --          Rana          • immune     Aria  <>  --
Bozzolo     •  --          Reflex        •  --        Fuoco <>  --
Cecità      •  --          Rigene        • costante   Gelo  <>  --
Confusione  • immune     Sentenza      •  --        Sacro <>  --

```

| | | | | | | |
|-------------|----------|-----------|----------|--------|----|----|
| Egida | • -- | Sonno | • immune | Terra | <> | -- |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> | -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> | -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • immune | | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • -- | | | |
| Paralisi | • immune | Scan | • -- | | | |
| Piaga | • -- | | | | | |

COMANDO !CONTROLLA
immune

COMANDO !LIBERA
immune

COSA SI PUÒ RUBARE
--

COSA SI PUÒ RICEVERE
sempre • --
raro • Elisir

DOVE SI TROVA

MN2 • [VD.aN] • Valle dei draghi - Sentiero /D (Boss)

ABILITÀ

.. Generazione Fiori di drago
per tutta la durata della battaglia, il Baccello di drago 1 si limita solo a rigenerare i vari Fiori di drago, man mano che questi vengono eliminati.

=====

BACCELLO DI DRAGO 2 (Chiostro dei morti)

===== N° 869 =====

| | | | | | |
|------|----|--------|--------------|-----|---------------------|
| Liv | >> | 33 | Forza | 140 | TIPO |
| PV | >> | 20.000 | Magia | 60 | Umanoide |
| PM | >> | 3.000 | Difesa | 0 | |
| ---- | | | Difesa Mg | 50 | ASPETTO |
| Esp | >> | 0 | %Schivata | 0% | Fiore gigante viola |
| Guil | >> | 0 | %Schivata Mg | 0% | |
| | | | Agilità | 50 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | | |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|----|----|
| Adagio | • -- | Pietra | • immune | Acqua | <> | -- |
| Ade | • -- | Rana | • immune | Aria | <> | -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> | -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • costante | Gelo | <> | -- |
| Confusione | • immune | Sentenza | • -- | Sacro | <> | -- |
| Egida | • -- | Sonno | • immune | Terra | <> | -- |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> | -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> | -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • immune | | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • -- | | | |
| Paralisi | • immune | Scan | • -- | | | |
| Piaga | • -- | | | | | |

COMANDO !CONTROLLA
immune

COMANDO !LIBERA
immune

COSA SI PUÒ RUBARE
--

COSA SI PUÒ RICEVERE
--

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.br] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 3° piano

ABILITÀ

.. Generazione Fiori di drago
per tutta la durata della battaglia, il Baccello di drago 2 si limita solo
a rigenerare i vari Fiori di drago, man mano che questi vengono eliminati.

=====

BAHAMUT

===== N° 298 =====

| | | | | | |
|------|----|--------|--------------|-----|-----------------|
| Liv | >> | 99 | Forza | 69 | TIPO |
| PV | >> | 40.000 | Magia | 20 | -- |
| PM | >> | 10.000 | Difesa | 10 | |
| ---- | + | ---- | Difesa Mg | 20 | ASPETTO |
| Esp | >> | 0 | %Schivata | 5% | Dragone supremo |
| Guil | >> | 0 | %Schivata Mg | 33% | |
| | | | Agilità | 40 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | |
|-------------|------------|-----------|------------|--------|-----------|
| Adagio | • -- | Pietra | • immune | Acqua | <> -- |
| Ade | • immune | Rana | • immune | Aria | <> -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> -- |
| Confusione | • immune | Sentenza | • -- | Sacro | <> -- |
| Egida | • -- | Sonno | • immune | Terra | <> immune |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> -- |
| Furia | • immune | Vecchiaia | • immune | Veleno | <> -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • immune | | |
| Levitazione | • costante | Zombie | • -- | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • costante | | |
| Paralisi | • immune | Scan | • -- | | |
| Piaga | • -- | | | | |

COMANDO !CONTROLLA
immune

COMANDO !LIBERA
immune

COSA SI PUÒ RUBARE
unico • Zanna di drago

COSA SI PUÒ RICEVERE
sempre • --
raro • Zanna di drago

DOVE SI TROVA

MN3 • [MN.aG] • Monte Nord - Cima (Boss)

ABILITÀ --+ TECNICHE STANDARD

.. Attacco fisico

Bahamut causa danni fisici ad un personaggio.

ABILITÀ --+ A --+ QUANDO IL NEMICO POSSIEDE TRA I 40.000 PV ED I 35.000 PV

1. Mega vampalia

Bahamut genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.

ABILITÀ --+ B --+ QUANDO IL NEMICO POSSIEDE TRA I 35.000 PV ED I 30.000 PV

2. Gelata

Bahamut genera una serie di colonne rotanti di fiamme grigie. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo a tutti i personaggi.

3. Raggio atomico

Bahamut scaglia orizzontalmente una serie di fasci luminosi arancioni. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

ABILITÀ --+ C --+ QUANDO IL NEMICO POSSIEDE TRA I 30.000 PV ED I 25.000 PV

4. Scuotiterra

Bahamut genera un'onda sismica. La tecnica causa notevoli danni fisici di Elemento Terra a tutti i personaggi.

5. Vampa

Bahamut genera una colonna fiammeggiante. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Fuoco pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

ABILITÀ --+ D --+ QUANDO IL NEMICO POSSIEDE TRA I 25.000 PV ED I 20.000 PV

6. Fulmine

Bahamut richiama un fulmine dal cielo. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Tuono pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

7. Idrorespiro < Magia Blu >

Bahamut genera una serie di bolle di sapone. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi.

ABILITÀ --+ E --+ QUANDO IL NEMICO POSSIEDE TRA I 20.000 PV ED I 15.000 PV

8. Maelstrom

Bahamut genera una serie di tornadi grigi. La tecnica infligge a tutti i personaggi lo Status Critico, riducendo i loro PV attuali ad una sola cifra.

9. Tormenta

Bahamut scaglia una serie di scintille azzurre. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo a tutti i personaggi.

ABILITÀ --+ F --+ QUANDO IL NEMICO POSSIEDE TRA I 15.000 PV ED I 10.000 PV

10. Soffio tossico

Bahamut genera una serie di esplosioni viola. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Veleno a tutti i personaggi inoltre infligge lo

Status Veleno, il quale fa perdere 1/16 dei loro PV massimi ad intervalli regolari.

11. Soffio zombie

Bahamut emette una serie di fumi viola. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi inoltre infligge lo Status Zombie, il quale azzerava i loro PV e li costringe ad attaccare in automatico i propri alleati, utilizzando il semplice attacco fisico. Lo status negativo tuttavia si attiverà solamente nel caso in cui i danni magici subiti azzerino i PV attuali del bersaglio.

ABILITÀ +- G +- QUANDO IL NEMICO POSSIEDE MENO DI 10.000 PV

12. Mega vampalia

Bahamut genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi. Il nemico può usare il Mega vampalia come contrattacco automatico, ogni volta che subisce attacchi magici.

```
=====
BALDANDER
===== N° 205 =====
Liv  >> 48          Forza          75          TIPO
PV   >> 3.000       Magia          0          --
PM   >> 100         Difesa         10
-----+-----
Esp  >> 1.380       %Schivata     0%         ASPETTO
Guil >> 564         %Schivata Mg  10%        Sole fluttuante grigio
                                Agilità       25
```

| STATUS | | ELEMENTI |
|-------------|------|----------------|
| Adagio | • -- | Pietra • -- |
| Ade | • -- | Acqua <> -- |
| Bozzolo | • -- | Aria <> -- |
| Cecità | • -- | Riflex • -- |
| Confusione | • -- | Fuoco <> -- |
| Egida | • -- | Gelo <> -- |
| Fretta | • -- | Sacro <> -- |
| Furia | • -- | Terra <> -- |
| Immagine | • -- | Tuono <> -- |
| Levitazione | • -- | Vecchiaia • -- |
| Mini | • -- | Veleno • -- |
| Mutismo | • -- | Zombie • -- |
| Paralisi | • -- | ~~~~~ |
| Piaga | • -- | Corazza • -- |
| | | Scan • -- |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Baldander causa danni fisici ad un nemico.

b. Aeroga < Magia Blu >

il Baldander scaglia tre colonne di scintille oscillanti. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Aria ad un nemico.

c. Bio

il Baldander genera una serie di cellule verdi. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Veleno ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV a tutti i nemici con il passare del tempo.

COMANDO !LIBERA

.. Aeroga

il Baldander scaglia tre colonne di scintille oscillanti. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Aria ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Guscio solido
10 / 256 • Anello angelico

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Squilla runica

DOVE SI TROVA

- MN3 • [CD.aC] • Crepa interdimensionale - Rovine /A
- MN3 • [CD.aD] • Crepa interdimensionale - Rovine /B
- MN3 • [CD.aE] • Crepa interdimensionale - Rovine /C
- MN3 • [CD.aF] • Crepa interdimensionale - Rovine /D
- MN3 • [CD.aG] • Crepa interdimensionale - Rovine /E
- MN3 • [CD.aH] • Crepa interdimensionale - Rovine /F
- MN3 • [CD.aI] • Crepa interdimensionale - Rovine /G

ABILITÀ

1. Aeroga < Magia Blu >

il Baldander scaglia tre colonne di scintille oscillanti. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Aria ad un personaggio.

2. Attacco critico

il Baldander d'ombra causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Baldander.

.. Attacco fisico

il Baldander causa danni fisici ad un personaggio.

=====

BALLERINO D'OMBRA

===== N° 159 =====

| | | | | | |
|------|----|-------|--------------|-----|---------------------|
| Liv | >> | 43 | Forza | 75 | TIPO |
| PV | >> | 4.480 | Magia | 0 | Umanoide |
| PM | >> | 100 | Difesa | 10 | |
| ---- | + | ---- | Difesa Mg | 5 | ASPETTO |
| Esp | >> | 1.550 | %Schivata | 20% | Guerriero orientale |
| Guil | >> | 468 | %Schivata Mg | 30% | grigio |
| | | | Agilità | 30 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | |
|-------------|------------|-----------|----------|--------|-------|
| Adagio | • -- | Pietra | • -- | Acqua | <> -- |
| Ade | • -- | Rana | • immune | Aria | <> -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> -- |
| Cecità | • immune | Rigene | • -- | Gelo | <> -- |
| Confusione | • -- | Sentenza | • -- | Sacro | <> -- |
| Egida | • -- | Sonno | • -- | Terra | <> -- |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • -- | | |
| Levitazione | • costante | Zombie | • -- | | |

Mini • immune ~~~~~
Mutismo • -- Corazza • --
Paralisi • -- Scan • --
Piaga • --

COMANDO !CONTROLLA

- a. Attacco fisico
il Ballerino d'ombra causa danni fisici ad un nemico.
- b. Danza stordente
il Ballerino d'ombra fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti.
La tecnica infligge lo Status Sonno, il quale impedisce per diversi secondi ad un nemico di svolgere qualsiasi azione.
- c. Vento d'iride
il Ballerino d'ombra scaglia un piccolo tornado viola, seguito da una sfera rotante. La tecnica infligge ad un nemico lo Status Cecità e lo Status Mutismo.

COMANDO !LIBERA

- .. Attacco fisico
il Ballerino d'ombra causa danni fisici ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Bracciale della forza
10 / 256 • Pugnale danzante

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Mazzuolo

DOVE SI TROVA

MN3 • [TI.aG] • Tempio dell'isola - 2S /D
MN3 • [TI.aI] • Tempio dell'isola - 1° piano
MN3 • [TI.aN] • Tempio dell'isola - 3° piano /A
MN3 • [TI.aO] • Tempio dell'isola - 4° piano
MN3 • [TI.aP] • Tempio dell'isola - 3° piano /B
MN3 • [TI.aR] • Tempio dell'isola - 6° piano

ABILITÀ

- 1. Calcetto
il Ballerino d'ombra causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Ballerino d'ombra.
- 2. Danza stordente
il Ballerino d'ombra fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti.
La tecnica infligge lo Status Sonno, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.
- .. Attacco fisico
il Ballerino d'ombra causa danni fisici ad un personaggio.

| | | | | | |
|-------------|----|-------|--------------|-----|-----------------|
| PV | >> | 8.800 | Magia | 5 | -- |
| PM | >> | 300 | Difesa | 30 | |
| -----+----- | | | Difesa Mg | 10 | ASPETTO |
| Esp | >> | 0 | %Schivata | 0% | Drone demoniaco |
| Guil | >> | 0 | %Schivata Mg | 10% | |
| | | | Agilità | 1 | |

STATUS

| | | |
|-------------|---|--------|
| Adagio | • | -- |
| Ade | • | -- |
| Bozzolo | • | -- |
| Cecità | • | immune |
| Confusione | • | immune |
| Egida | • | -- |
| Fretta | • | -- |
| Furia | • | immune |
| Immagine | • | immune |
| Levitazione | • | immune |
| Mini | • | immune |
| Mutismo | • | -- |
| Paralisi | • | immune |
| Piaga | • | -- |

ELEMENTI

| | | | | | |
|-----------|---|----------|--------|----|--------|
| Pietra | • | -- | Acqua | <> | -- |
| Rana | • | immune | Aria | <> | -- |
| Reflex | • | costante | Fuoco | <> | -- |
| Rigene | • | -- | Gelo | <> | -- |
| Sentenza | • | -- | Sacro | <> | -- |
| Sonno | • | immune | Terra | <> | immune |
| Stop | • | -- | Tuono | <> | -- |
| Vecchiaia | • | immune | Veleno | <> | -- |
| Veleno | • | immune | | | |
| Zombie | • | immune | | | |
| ~~~~~ | | | | | |
| Corazza | • | costante | | | |
| Scan | • | immune | | | |

COMANDO !CONTROLLA

immune

COMANDO !LIBERA

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Granpozione
10 / 256 • Anello Reflex

COSA SI PUÒ RICEVERE

--

DOVE SI TROVA

MN3 • [CD.bo] • Crepa interdimensionale - Ultimo piano /D (Boss)

ABILITÀ

1. Buferaga

la Barriera 1 genera una serie di aculei di ghiaccio che cadono dal cielo. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Gelo a tutti i personaggi.

2. Fuocoga

la Barriera 1 genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

3. Sancta

la Barriera 1 fa rimbalzare su un mostro alleato una serie di sfere bianche. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Sacro ad un personaggio.

4. Tuonaga

la Barriera 1 genera una forte scarica elettrica, seguita da una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Tuono a tutti i personaggi.

5. Vampalia

la Barriera 1 fa rimbalzare su un mostro alleato una serie di esplosioni.

La tecnica causa notevoli danni magici non elementali ad un personaggio.

```
=====
BARRIERA 2                (Chiostro dei morti)
===== N° 900 =====
Liv  >> 44                Forza          120          TIPO
PV   >> 12.000            Magia          10           --
PM   >> 500                Difesa         22
-----+-----           Difesa Mg      20           ASPETTO
Esp  >> 0                  %Schivata      0%           Drone demoniaco
Guil >> 0                  %Schivata Mg   20%
                                   Agilità        1
```

```
STATUS                                ELEMENTI
Adagio      • --                Pietra         • --          Acqua <>  --
Ade         • --                Rana           • immune     Aria <>  --
Bozzolo     • --                Reflex         • costante   Fuoco <>  --
Cecità      • immune             Rigene         • --          Gelo <>  --
Confusione  • immune             Sentenza       • --          Sacro <>  --
Egida       • --                Sonno          • immune     Terra <>  immune
Fretta      • --                Stop           • --          Tuono <>  --
Furia       • immune             Vecchiaia      • immune     Veleno <>  --
Immagine    • immune             Veleno         • immune
Levitazione • immune             Zombie         • immune
Mini        • immune             ~~~~~
Mutismo     • --                Corazza        • costante
Paralisi    • immune             Scan           • --
Piaga       • --
```

COMANDO !CONTROLLA
immune

COMANDO !LIBERA
immune

COSA SI PUÒ RUBARE
--

COSA SI PUÒ RICEVERE
--

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bU] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 6° piano

ABILITÀ

1. Buferaga
la Barriera 2 genera una serie di aculei di ghiaccio che cadono dal cielo. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Gelo a tutti i personaggi.
2. Fuocoga
la Barriera 2 genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.
3. Sancta
la Barriera 2 fa rimbalzare su un mostro alleato una serie di sfere bianche. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Sacro ad un personaggio.
4. Tuonaga

la Barriera 2 genera una forte scarica elettrica, seguita da una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Tuono a tutti i personaggi.

5. Vampalia

la Barriera 2 fa rimbalzare su un mostro alleato una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali ad un personaggio.

=====

BASILISCO

===== N° 023 =====

| | | | | | |
|------|----|------|--------------|-----|--------------|
| Liv | >> | 12 | Forza | 15 | TIPO |
| PV | >> | 100 | Magia | 0 | -- |
| PM | >> | 0 | Difesa | 0 | |
| ---- | + | ---- | Difesa Mg | 5 | ASPETTO |
| Esp | >> | 55 | %Schivata | 30% | Fenice rossa |
| Guil | >> | 75 | %Schivata Mg | 0% | |
| | | | Agilità | 15 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | |
|-------------|------------|-----------|----------|--------|-----------|
| Adagio | • -- | Pietra | • -- | Acqua | <> -- |
| Ade | • -- | Rana | • immune | Aria | <> -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> -- |
| Confusione | • -- | Sentenza | • -- | Sacro | <> immune |
| Egida | • -- | Sonno | • -- | Terra | <> -- |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • -- | | |
| Levitazione | • costante | Zombie | • -- | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • -- | | |
| Paralisi | • -- | Scan | • -- | | |
| Piaga | • -- | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Basilisco causa danni fisici ad un nemico.

b. Becco

il Basilisco genera una serie di rocce. La tecnica infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un nemico.

COMANDO !LIBERA

.. Becco

il Basilisco genera una serie di rocce. La tecnica infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

COSA SI PUÒ RICEVERE

246 / 256 • Ago dorato
10 / 256 • --

--

DOVE SI TROVA

MN1 • [MN.ad] • Monte Nord - Quinta stazione

MN1 • [MN.aF] • Monte Nord - Ottava stazione
 MN1 • [MN.aG] • Monte Nord - Cima
 ~~~~~  
 MN3 • [MN.aD] • Monte Nord - Quinta stazione  
 MN3 • [MN.aF] • Monte Nord - Ottava stazione  
 MN3 • [MN.aG] • Monte Nord - Cima

ABILITÀ

1. Becco  
 il Basilisco genera una serie di rocce. La tecnica infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un personaggio.
  2. Picchiata  
 il Basilisco causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Basilisco.
- .. Attacco fisico  
 il Basilisco causa danni fisici ad un personaggio.

=====

BEHEMOTH

===== N° 232 =====

|      |    |        |              |     |                   |
|------|----|--------|--------------|-----|-------------------|
| Liv  | >> | 77     | Forza        | 90  | TIPO              |
| PV   | >> | 15.000 | Magia        | 0   | --                |
| PM   | >> | 200    | Difesa       | 13  |                   |
| ---- | +  | ----   | Difesa Mg    | 0   | ASPETTO           |
| Esp  | >> | 0      | %Schivata    | 0%  | Grande toro viola |
| Guil | >> | 800    | %Schivata Mg | 70% |                   |
|      |    |        | Agilità      | 25  |                   |

STATUS

ELEMENTI

|             |          |           |            |        |       |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|-------|
| Adagio      | • --     | Pietra    | • immune   | Acqua  | <> -- |
| Ade         | • immune | Rana      | • immune   | Aria   | <> -- |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --       | Fuoco  | <> -- |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • --       | Gelo   | <> -- |
| Confusione  | • --     | Sentenza  | • --       | Sacro  | <> -- |
| Egida       | • --     | Sonno     | • --       | Terra  | <> -- |
| Fretta      | • --     | Stop      | • --       | Tuono  | <> -- |
| Furia       | • --     | Vecchiaia | • --       | Veleno | <> -- |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • --       |        |       |
| Levitazione | • immune | Zombie    | • immune   |        |       |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |            |        |       |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • costante |        |       |
| Paralisi    | • --     | Scan      | • --       |        |       |
| Piaga       | • --     |           |            |        |       |

COMANDO !CONTROLLA

- a. Attacco fisico  
 il Behemoth causa danni fisici ad un nemico.
- b. ??? < Magia Blu >  
 il Behemoth causa ad un nemico danni magici non elementali pari alla differenza tra i PV massimi ed i PV attuali del Behemoth: meno PV attuali esso possiede, più aumenta la quantità di danni inflitta.

COMANDO !LIBERA

.. Attacco fisico  
il Behemoth causa danni fisici ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --  
10 / 256 • Coda di fenice

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Coda di fenice

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.aH] • Grotta dei Titani, 2S  
MN3 • [RO.bM] • Corte dell'oblio, Cancellone d'ombra

ABILITÀ

1. Attacco critico  
ogni volta che subisce danni, il Behemoth reagisce subito, causando danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Behemoth.

2. Meteora  
come ultimo attacco prima di svanire, il Behemoth genera una pioggia di meteore. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico  
ogni volta che subisce danni, il Behemoth reagisce subito, causando danni fisici ad un personaggio.

=====  
BELFAGOR  
===== N° 227 =====

|      |    |       |              |     |                 |
|------|----|-------|--------------|-----|-----------------|
| Liv  | >> | 55    | Forza        | 73  | TIPO            |
| PV   | >> | 6.000 | Magia        | 50  | Bestia magica   |
| PM   | >> | 500   | Difesa       | 30  |                 |
| ---- | +  | ----  | Difesa Mg    | 10  | ASPETTO         |
| Esp  | >> | 0     | %Schivata    | 15% | Gargoyle dorato |
| Guil | >> | 950   | %Schivata Mg | 70% |                 |
|      |    |       | Agilità      | 40  |                 |

STATUS

Adagio • --  
Ade • --  
Bozzolo • --  
Cecità • --  
Confusione • --  
Egida • --  
Fretta • --  
Furia • --  
Immagine • --  
Levitazione • --  
Mini • immune  
Mutismo • --  
Paralisi • --  
Piaga • --

Pietra • --  
Rana • --  
Reflex • --  
Rigene • --  
Sentenza • --  
Sonno • --  
Stop • --  
Vecchiaia • --  
Veleno • --  
Zombie • --  
~~~~~  
Corazza • --
Scan • --

ELEMENTI

Acqua <> --
Aria <> --
Fuoco <> --
Gelo <> --
Sacro <> --
Terra <> assorbe
Tuono <> --
Veleno <> --

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Belfagor causa danni fisici ad un nemico.

b. Uragano

il Belfagor genera un tornado grigio. La tecnica infligge lo Status Critico, riducendo i PV attuali di un nemico ad una sola cifra.

COMANDO !LIBERA

.. Uragano

il Belfagor genera un tornado grigio. La tecnica infligge lo Status Critico, riducendo i PV attuali di un nemico ad una sola cifra.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Lama lunare
10 / 256 • Sole nascente

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Scudo gelum

DOVE SI TROVA

MN3 • [CD.bL] • Crepa interdimensionale - Ultimo piano /A
MN3 • [CD.bM] • Crepa interdimensionale - Ultimo piano /B
MN3 • [CD.bN] • Crepa interdimensionale - Ultimo piano /C
MN3 • [CD.bO] • Crepa interdimensionale - Ultimo piano /D
MN3 • [RO.aM] • Reame oscuro ----- Fiume delle anime, 2S
MN3 • [RO.aN] • Reame oscuro ----- Fiume delle anime, 3S

ABILITÀ

1. Attacco critico

il Belfagor causa danni fisici doppi ad un personaggio.

.. Attacco fisico

il Belfagor causa danni fisici ad un personaggio.

=====

BERSEKER

===== N° 167 =====

| | | | | | |
|------|----|-------|--------------|----|----------------------|
| Liv | >> | 44 | Forza | 77 | TIPO |
| PV | >> | 2.140 | Magia | 0 | Umanoide |
| PM | >> | 0 | Difesa | 5 | |
| ---- | + | ---- | Difesa Mg | 0 | ASPETTO |
| Esp | >> | 1.000 | %Schivata | 0% | Uomo con falci verde |
| Guil | >> | 495 | %Schivata Mg | 0% | |
| | | | Agilità | 20 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | |
|-------------|----------|-----------|----------|--------|-------|
| Adagio | • -- | Pietra | • immune | Acqua | <> -- |
| Ade | • immune | Rana | • -- | Aria | <> -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> -- |
| Confusione | • -- | Sentenza | • -- | Sacro | <> -- |
| Egida | • -- | Sonno | • -- | Terra | <> -- |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • -- | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | |

```

Mini      •  --      ~~~~~
Mutismo   •  --      Corazza   •  --
Paralisi  •  --      Scan       •  --
Piaga     •  --

```

COMANDO !CONTROLLA

- a. Attacco fisico
 - il Berseker causa danni fisici ad un nemico.
- b. Furia
 - il Berseker genera quattro fulmini porpora. La tecnica infligge lo Status Furia, che aumenta del 50% la potenza offensiva di un nemico, il quale potrà eseguire solo il semplice attacco fisico.

COMANDO !LIBERA

- .. Attacco fisico
 - il Berseker causa danni fisici ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Infuso rapido
 10 / 256 • Arco elfico

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
 raro • Falce mortale

DOVE SI TROVA

- MN3 • [TF.aQ] • Torre forca - Torre bianca, 1° piano
- MN3 • [TF.aR] • Torre forca - Torre bianca, 2° piano
- MN3 • [TF.aS] • Torre forca - Torre bianca, 3° piano /A
- MN3 • [TF.aV] • Torre forca - Torre bianca, 5° piano /A
- MN3 • [TF.aZ] • Torre forca - Torre bianca, 5° piano /B
- MN3 • [TF.bA] • Torre forca - Torre bianca, 6° piano
- MN3 • [TF.bD] • Torre forca - Torre bianca, 8° piano

ABILITÀ

- 1. Attacco critico
 - il Berseker causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Berseker.
- .. Attacco fisico
 - il Berseker causa danni fisici ad un personaggio.

=====

BESTIA DESERTICA

=====

===== N° 093 =====

| | | | | | |
|------|----|--------|--------------|-----|-------------------------|
| Liv | >> | 29 | Forza | 45 | TIPO |
| PV | >> | 15.000 | Magia | 0 | Deserto |
| PM | >> | 1.000 | Difesa | 10 | |
| ---- | + | ---- | Difesa Mg | 5 | ASPETTO |
| Esp | >> | 1.000 | %Schivata | 0% | Bestia di sabbia grigia |
| Guil | >> | 1.000 | %Schivata Mg | 50% | |
| | | | Agilità | 35 | |

STATUS

Adagio • --

ELEMENTI

Acqua <> --

Pietra • --

| | | | | | |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|-------|
| Ade | • -- | Rana | • immune | Aria | <> -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> -- |
| Confusione | • -- | Sentenza | • -- | Sacro | <> -- |
| Egida | • -- | Sonno | • -- | Terra | <> -- |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • -- | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • costante | | |
| Paralisi | • -- | Scan | • -- | | |
| Piaga | • -- | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

la Bestia desertica causa danni fisici ad un nemico.

b. Fulminazione

la Bestia desertica genera una piccola scarica elettrica. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Tuono ad un nemico.

COMANDO !LIBERA

.. Maelstrom

la Bestia desertica genera una serie di tornadi grigi. La tecnica infligge a tutti i nemici lo Status Critico, riducendo i loro PV attuali ad una sola cifra.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --
10 / 256 • Tenda

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • Infuso di forza
raro • --

DOVE SI TROVA

MN2 \* {W2.F2} \* Zona ad est di Legor
MN2 \* {W2.G2} \* Area del Villaggio moguri
MN2 \* {W2.H2} \* Montagne ad est del Villaggio moguri
MN2 \* {W2.F3} \* Area della Foresta moguri
MN2 \* {W2.G3} \* Deserti a sud ovest del Villaggio moguri
MN2 \* {W2.H3} \* Deserti a sud est del Villaggio moguri

ABILITÀ

1. Attacco critico

la Bestia desertica causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico della Bestia desertica.

2. Maelstrom

la Bestia desertica genera una serie di tornadi grigi. La tecnica infligge a tutti i personaggi lo Status Critico, riducendo i loro PV attuali ad una sola cifra.

.. Attacco fisico

la Bestia desertica causa danni fisici ad un personaggio.

```

=====
BESTIA KUZA 1                (nemico comune)
===== N° 085 =====
Liv  >> 28                    Forza          45          TIPO
PV   >> 5.000                 Magia          0           Bestia magica
PM   >> 1.000                 Difesa        10
-----+-----
Esp  >> 1.000                 %Schivata     0%          ASPETTO
Guil >> 1.000                 %Schivata Mg  0%          Grande toro porpora
                                           Agilità      35

```

STATUS

```

Adagio      • --
Ade         • --
Bozzolo    • --
Cecità     • --
Confusione • --
Egida      • --
Fretta     • --
Furia      • --
Immagine   • --
Levitazione • --
Mini       • immune
Mutismo    • --
Paralisi   • immune
Piaga      • --

```

ELEMENTI

```

Pietra     • --
Rana       • immune
Reflex     • --
Rigene     • --
Sentenza   • --
Sonno      • immune
Stop       • --
Vecchiaia • immune
Veleno     • --
Zombie     • --
~~~~~
Corazza    • --
Scan       • --

```

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

la Bestia kuza 1 causa danni fisici ad un nemico.

b. ??? < Magia Blu >

la Bestia kuza 1 causa ad un nemico danni magici non elementali pari alla differenza tra i PV massimi ed i PV attuali della Bestia kuza 1: meno PV attuali essa possiede, più aumenta la quantità di danni inflitta.

COMANDO !LIBERA

.. Attacco fisico

la Bestia kuza 1 causa danni fisici ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

--

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Elisir

DOVE SI TROVA

```

MN2 * {W2.E3} * Area del Castello dei sigilli
MN2 * {W2.E4} * Zona della palude più a sud, rispetto al Castello dei sigilli
MN2 * {W2.F4} * Zona est della grande palude a sud del Castello dei sigilli

```

ABILITÀ

1. ??? < Magia Blu >

la Bestia kuza 1 causa ad un personaggio danni magici non elementali pari alla differenza tra i PV massimi ed i PV attuali del nemico: meno PV

attuali la Bestia kuza 1 possiede, più aumenta la quantità di danni subita. Stranamente, quando il nemico esegue questa tecnica, non appare il rispettivo nome sullo schermo.

=====

BESTIA KUZA 2 (Torre della fenice) N° 836 ===

| | | | | | |
|------|----|--------|--------------|-----|---------------------|
| Liv | >> | 63 | Forza | 75 | TIPO |
| PV | >> | 10.000 | Magia | 0 | Bestia magica |
| PM | >> | 1.000 | Difesa | 30 | |
| ---- | + | ---- | Difesa Mg | 0 | ASPETTO |
| Esp | >> | 2.500 | %Schivata | 0% | Grande toro porpora |
| Guil | >> | 0 | %Schivata Mg | 33% | |
| | | | Agilità | 30 | |

STATUS

| | | |
|-------------|---|--------|
| Adagio | • | -- |
| Ade | • | immune |
| Bozzolo | • | -- |
| Cecità | • | -- |
| Confusione | • | immune |
| Egida | • | -- |
| Fretta | • | -- |
| Furia | • | -- |
| Immagine | • | -- |
| Levitazione | • | -- |
| Mini | • | immune |
| Mutismo | • | -- |
| Paralisi | • | immune |
| Piaga | • | -- |

ELEMENTI

| | | |
|--------|----|----|
| Acqua | <> | -- |
| Aria | <> | -- |
| Fuoco | <> | -- |
| Gelo | <> | -- |
| Sacro | <> | -- |
| Terra | <> | -- |
| Tuono | <> | -- |
| Veleno | <> | -- |

| | | |
|-----------|---|----------|
| Pietra | • | immune |
| Rana | • | immune |
| Reflex | • | -- |
| Rigene | • | -- |
| Sentenza | • | -- |
| Sonno | • | immune |
| Stop | • | immune |
| Vecchiaia | • | -- |
| Veleno | • | immune |
| Zombie | • | -- |
| ~~~~~ | | |
| Corazza | • | costante |
| Scan | • | -- |

COMANDO !CONTROLLA
immune

COMANDO !LIBERA
immune

COSA SI PUÒ RUBARE
246 / 256 • Granpozione
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE
sempre • --
raro • Coda di fenice

DOVE SI TROVA

| | | | | | |
|-----|---|---------|---|----------------------------------|--------|
| MN3 | • | [TE.aA] | • | Torre della fenice - Piano terra | (Boss) |
| MN3 | • | [TE.aC] | • | Torre della fenice - 2° piano | (Boss) |
| MN3 | • | [TE.aD] | • | Torre della fenice - 3° piano | (Boss) |
| MN3 | • | [TE.aG] | • | Torre della fenice - 6° piano | (Boss) |
| MN3 | • | [TE.aH] | • | Torre della fenice - 7° piano | (Boss) |
| MN3 | • | [TE.aI] | • | Torre della fenice - 8° piano | (Boss) |
| MN3 | • | [TE.aN] | • | Torre della fenice - 11° piano | (Boss) |
| MN3 | • | [TE.aO] | • | Torre della fenice - 12° piano | (Boss) |
| MN3 | • | [TE.aP] | • | Torre della fenice - 13° piano | (Boss) |
| MN3 | • | [TE.aS] | • | Torre della fenice - 16° piano | (Boss) |
| MN3 | • | [TE.aT] | • | Torre della fenice - 17° piano | (Boss) |
| MN3 | • | [TE.aU] | • | Torre della fenice - 18° piano | (Boss) |
| MN3 | • | [TE.bA] | • | Torre della fenice - 21° piano | (Boss) |
| MN3 | • | [TE.bB] | • | Torre della fenice - 22° piano | (Boss) |
| MN3 | • | [TE.bC] | • | Torre della fenice - 23° piano | (Boss) |
| MN3 | • | [TE.bE] | • | Torre della fenice - 25° piano | (Boss) |

MN3 • [TE.bF] • Torre della fenice - 26° piano (Boss)
 MN3 • [TE.bG] • Torre della fenice - 27° piano (Boss)
 MN3 • [TE.bH] • Torre della fenice - 28° piano (Boss)

ABILITÀ

1. ??? < Magia Blu >

la Bestia kuza 2 causa ad un personaggio danni magici non elementali pari alla differenza tra i PV massimi ed i PV attuali del nemico: meno PV attuali la Bestia kuza 2 possiede, più aumenta la quantità di danni subita. Stranamente, quando il nemico esegue questa tecnica, non appare il rispettivo nome sullo schermo.

2. Attacco critico

la Bestia kuza 2 causa danni fisici doppi ad un personaggio.

.. Attacco fisico

la Bestia kuza 2 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

BILUCERTOLA

===== N° 050 =====

| | | | | | |
|-------------|----|-----|--------------|----|-----------------------|
| Liv | >> | 21 | Forza | 29 | TIPO |
| PV | >> | 700 | Magia | 0 | -- |
| PM | >> | 0 | Difesa | 20 | |
| -----+----- | | | Difesa Mg | 5 | ASPETTO |
| Esp | >> | 260 | %Schivata | 0% | Lucertola a due teste |
| Guil | >> | 165 | %Schivata Mg | 0% | celeste |
| | | | Agilità | 15 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | | | | |
|-------------|---|--------|-----------|---|----|--------|----|--------|
| Adagio | • | -- | Pietra | • | -- | Acqua | <> | -- |
| Ade | • | -- | Rana | • | -- | Aria | <> | -- |
| Bozzolo | • | -- | Reflex | • | -- | Fuoco | <> | -- |
| Cecità | • | -- | Rigene | • | -- | Gelo | <> | debole |
| Confusione | • | -- | Sentenza | • | -- | Sacro | <> | -- |
| Egida | • | -- | Sonno | • | -- | Terra | <> | -- |
| Fretta | • | -- | Stop | • | -- | Tuono | <> | -- |
| Furia | • | -- | Vecchiaia | • | -- | Veleno | <> | -- |
| Immagine | • | -- | Veleno | • | -- | | | |
| Levitazione | • | -- | Zombie | • | -- | | | |
| Mini | • | immune | ~~~~~ | | | | | |
| Mutismo | • | -- | Corazza | • | -- | | | |
| Paralisi | • | -- | Scan | • | -- | | | |
| Piaga | • | -- | | | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

la Bilucertola causa danni fisici ad un nemico.

b. Piaga

la Bilucertola causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un nemico con il passare del tempo.

COMANDO !LIBERA

.. Attacco fisico

la Bilucertola causa danni fisici ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

--

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
 raro • Pozione

DOVE SI TROVA

MN1 \* {W1.B6} \* Area del Meteorite di Gohn
 MN1 \* {W1.C6} \* Area di Gohn e della Grotta di Jakol
 MN1 \* {W1.D6} \* Zona orientale della penisola ad est della Grotta di Jakol
 MN1 \* {W1.D7} \* Zona inferiore della penisola ad est della Grotta di Jakol
 MN1 \* {W1.G7} \* Area di Mezzaluna
 ~~~~~  
 MN3 * {W3.F7} * Penisola a sud della Crepa interdimensionale

ABILITÀ

1. Piaga

quando rivolge la testa inferiore verso il gruppo, la Bilucertola causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo.

.. Attacco fisico

quando rivolge la testa superiore verso il gruppo, la Bilucertola causa danni fisici ad un personaggio.

.. Rotazione

la Bilucertola cambia la testa che rivolge verso il gruppo.

```

=====
  BIOSOLDATO 1                (nemico comune)
===== N° 051 =====
Liv  >> 18                    Forza          30          TIPO
PV   >> 540                   Magia          0          Umanoide
PM   >> 500                   Difesa         0
-----+-----                Difesa Mg      5          ASPETTO
Esp  >> 320                   %Schivata     10%        Soldato con ascia grigio
Guil >> 168                   %Schivata Mg  0%
                                   Agilità       15
    
```

STATUS

Adagio • --  
 Ade • --  
 Bozzolo • --  
 Cecità • --  
 Confusione • --  
 Egida • --  
 Fretta • --  
 Furia • --  
 Immagine • --  
 Levitazione • --  
 Mini • --  
 Mutismo • --  
 Paralisi • --  
 Piaga • --

ELEMENTI

Pietra • --      Acqua <> --  
 Rana • immune    Aria <> --  
 Reflex • --      Fuoco <> --  
 Rigene • --      Gelo <> --  
 Sentenza • --    Sacro <> --  
 Sonno • --      Terra <> --  
 Stop • --        Tuono <> --  
 Vecchiaia • --    Veleno <> assorbe  
 Veleno • immune  
 Zombie • --  
 ~~~~~  
 Corazza • --
 Scan • --

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Biosoldato 1 causa danni fisici ad un nemico.

b. Bio

il Biosoldato 1 genera una serie di cellule verdi. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Veleno ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV a tutti i nemici con il passare del tempo.

c. Veleno

il Biosoldato 1 emette un fumo viola. La tecnica infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere ad un nemico 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari.

COMANDO !LIBERA

.. Bio

il Biosoldato 1 genera una serie di cellule verdi. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Veleno ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV a tutti i nemici con il passare del tempo.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Ascia guerriera
10 / 256 • Maglio guerriero

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Antidoto

DOVE SI TROVA

- MN1 \* {W1.B5} \* Zona a sud del Deserto delle Sabbie danzanti
- MN1 \* {W1.C5} \* Costa a sud est del Deserto delle Sabbie danzanti
- MN1 \* {W1.B6} \* Area del Meteorite di Gohn
- MN1 \* {W1.C6} \* Area di Gohn e della Grotta di Jakol
- MN1 \* {W1.B7} \* Area di Jakol
- MN1 \* {W1.C7} \* Coste a sud est di Jakol
- MN1 \* {W1.G7} \* Area di Mezzaluna
- ~~~~~
- MN3 \* {W3.F7} \* Penisola a sud della Crepa interdimensionale

ABILITÀ

1. Bio

solo quando rimane l'ultimo nemico presente, ogni volta che subisce danni, il Biosoldato 1 reagisce subito, generando una serie di cellule verdi. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Veleno ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV a tutti i personaggi con il passare del tempo.

.. Attacco fisico

il Biosoldato 1 causa danni fisici ad un personaggio.

```
=====
BIOSOLDATO 2                (versione evocata da Zefiro)
===== N° 827 =====
```

| | | | | |
|-----|----------|--------|----|----------|
| Liv | >> 41 | Forza | 60 | TIPO |
| PV | >> 2.000 | Magia | 0 | Umanoide |
| PM | >> 5.000 | Difesa | 0 | |


```

-----+-----
Esp  >>  0          Difesa Mg          0          ASPETTO
Guil >>  0          %Schivata          0%         Soldato con ascia grigio
                                     %Schivata Mg      0%
                                     Agilità           50

```

STATUS

```

Adagio      •  --
Ade         •  --
Bozzolo     •  --
Cecità      •  --
Confusione  •  --
Egida       •  --
Fretta      •  --
Furia       •  --
Immagine    •  --
Levitazione •  --
Mini        •  --
Mutismo     •  --
Paralisi    •  --
Piaga       •  --

```

ELEMENTI

```

Pietra      •  --
Rana        •  --
Reflex      •  --
Rigene      •  --
Sentenza    •  --
Sonno       •  --
Stop        •  --
Vecchiaia   •  --
Veleno      •  immune
Zombie      •  --
~~~~~
Corazza     •  --
Scan        •  --

```

```

Acqua <>  --
Aria  <>  --
Fuoco <>  --
Gelo  <>  --
Sacro <>  --
Terra <>  --
Tuono <>  --
Veleno <>  assorbe

```

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Biosoldato 2 causa danni fisici ad un nemico.

b. Attacco critico

il Biosoldato 2 causa danni fisici doppi ad un nemico.

COMANDO !LIBERA

.. Vampa

il Biosoldato 2 genera una colonna fiammeggiante. La tecnica causa a tutti i nemici danni magici di Elemento Fuoco pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Antidoto
10 / 256 • Elmo adamantino

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Ascia tossica

DOVE SI TROVA

```

MN3 • [PU.aG] • Piramide di Muur - 2° piano {Ev}
MN3 • [PU.aN] • Piramide di Muur - 5° piano /B {Ev}
MN3 • [PU.aP] • Piramide di Muur - 6° piano /A {Ev}
MN3 • [PU.aR] • Piramide di Muur - 6° piano /B {Ev}

```

ABILITÀ

1. Attacco critico

il Biosoldato 2 causa danni fisici doppi ad un personaggio.

2. Bio

il Biosoldato 2 genera una serie di cellule verdi. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Veleno ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV a tutti i personaggi con il passare del tempo. Il nemico utilizza questa tecnica anche come ultimo attacco prima di svanire.

.. Attacco fisico
il Biosoldato 2 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

BIROSTRIS

===== N° 081 =====

| | | | | | |
|-------------|----|-------|--------------|----|------------|
| Liv | >> | 27 | Forza | 35 | TIPO |
| PV | >> | 1.000 | Magia | 0 | -- |
| PM | >> | 500 | Difesa | 0 | |
| -----+----- | | | Difesa Mg | 5 | ASPETTO |
| Esp | >> | 353 | %Schivata | 0% | Manta rosa |
| Guil | >> | 240 | %Schivata Mg | 0% | |
| | | | Agilità | 25 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | | |
|-------------|----------|-----------|------|--------|----|---------|
| Adagio | • -- | Pietra | • -- | Acqua | <> | assorbe |
| Ade | • -- | Rana | • -- | Aria | <> | -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> | -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> | -- |
| Confusione | • -- | Sentenza | • -- | Sacro | <> | -- |
| Egida | • -- | Sonno | • -- | Terra | <> | -- |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> | -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> | -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • -- | | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • -- | | | |
| Paralisi | • -- | Scan | • -- | | | |
| Piaga | • -- | | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico
il Birostris causa danni fisici ad un nemico.

b. Trasfusione < Magia Blu >
il Birostris fa brillare di bianco lo schermo per alcuni istanti.
La tecnica ripristina tutti i PV ed i PM di un personaggio, sacrificando la vita del Birostris.

COMANDO !LIBERA

.. Trasfusione
il Birostris fa brillare di bianco lo schermo per alcuni istanti.
La tecnica ripristina tutti i PV ed i PM di un personaggio, sacrificando la vita del Birostris.

COSA SI PUÒ RUBARE

COSA SI PUÒ RICEVERE

246 / 256 • Pozione
10 / 256 • --

sempre • --
raro • Pozione

DOVE SI TROVA

MN2 \* {W2.D2} \* Zona paludosa più ad ovest, rispetto a Legor
MN2 \* {W2.E2} \* Area di Legor

MN2 \* {W2.E3} \* Area del Castello dei sigilli
 MN2 \* {W2.E4} \* Zona della palude più a sud, rispetto al Castello dei sigilli
 MN2 \* {W2.F4} \* Zona est della grande palude a sud del Castello dei sigilli
 ~~~~~  
 MN3 • [TW.aA] • Torre di Walz - Piano terra  
 MN3 • [TW.aE] • Torre di Walz - 4° piano  
 MN3 • [TW.aF] • Torre di Walz - 5° piano  
 MN3 • [TW.aH] • Torre di Walz - 7° piano

ABILITÀ

1. Attacco critico

il Birostris causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Birostris.

2. Trasfusione

solo quando possiede meno di 300 PV, il Birostris fa brillare di bianco lo schermo per alcuni istanti. La tecnica ripristina tutti i PV ed i PM di un mostro alleato, sacrificando la vita del Drago di mithril.

.. Attacco fisico

il Birostris causa danni fisici ad un personaggio.

=====  
 BITANIA 1 (Crepa interdimensionale)  
 ===== N° 306-1 =====

|      |    |        |              |     |                    |
|------|----|--------|--------------|-----|--------------------|
| Liv  | >> | 39     | Forza        | 90  | TIPO               |
| PV   | >> | 50.000 | Magia        | 7   | Bestia magica      |
| PM   | >> | 10.000 | Difesa       | 30  |                    |
| ---- |    |        | Difesa Mg    | 16  | ASPETTO            |
| Esp  | >> | 0      | %Schivata    | 0%  | Centauro demoniaco |
| Guil | >> | 0      | %Schivata Mg | 10% | marrone            |
|      |    |        | Agilità      | 35  |                    |

STATUS

ELEMENTI

|             |          |           |            |        |           |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|-----------|
| Adagio      | • --     | Pietra    | • immune   | Acqua  | <> debole |
| Ade         | • immune | Rana      | • immune   | Aria   | <> --     |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --       | Fuoco  | <> --     |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • --       | Gelo   | <> --     |
| Confusione  | • immune | Sentenza  | • --       | Sacro  | <> debole |
| Egida       | • --     | Sonno     | • immune   | Terra  | <> --     |
| Fretta      | • --     | Stop      | • immune   | Tuono  | <> --     |
| Furia       | • immune | Vecchiaia | • immune   | Veleno | <> --     |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • immune   |        |           |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --       |        |           |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |            |        |           |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • costante |        |           |
| Paralisi    | • immune | Scan      | • --       |        |           |
| Piaga       | • --     |           |            |        |           |

COMANDO !CONTROLLA

COMANDO !LIBERA

immune

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

COSA SI PUÒ RICEVERE

246 / 256 • Coda di fenice  
 10 / 256 • Scudo focum

sempre • --  
 raro • Campanellina

DOVE SI TROVA

MN3 • [CD.aU] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /A (Boss)

ABILITÀ

1. Maremoto

ogni volta che subisce un attacco che non sia di tipo magico, il Bitania 1 può reagire subito, scagliando una serie di ondate. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Acqua a tutti i personaggi.

2. Mega vampalia

ogni volta che subisce un attacco di tipo magico, il Bitania 1 può reagire subito, generando una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.

3. Raggio atomico

il Bitania 1 scaglia orizzontalmente una serie di fasci luminosi arancioni. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

4. Scossa mentale < Magia Blu >

il Bitania 1 fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi inoltre infligge loro lo Status Paralisi e lo Status Piaga.

5. Sfregio eolico

il Bitania 1 scaglia un grande tornado di lame bianche. La tecnica causa moderati danni fisici di Elemento Aria a tutti i personaggi.

6. Tormenta

il Bitania 1 scaglia una serie di scintille azzurre. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

il Bitania 1 causa danni fisici ad un personaggio.

.. Cambio modalità

dopo aver usato per due volte consecutive lo Sfregio eolico, appare il messaggio 'Carica per Giga vampalia!': ciò indica che il nemico presente ora sullo schermo è il Bitania 2.

=====  
BITANIA 2 (Crepa interdimensionale) N° 306-2 ===

|             |    |        |              |    |                    |
|-------------|----|--------|--------------|----|--------------------|
| Liv         | >> | 30     | Forza        | 90 | TIPO               |
| PV          | >> | 50.000 | Magia        | 72 | Bestia magica      |
| PM          | >> | 10.000 | Difesa       | 0  |                    |
| -----+----- |    |        | Difesa Mg    | 0  | ASPETTO            |
| Esp         | >> | 0      | %Schivata    | 0% | Centauro demoniaco |
| Guil        | >> | 0      | %Schivata Mg | 0% | marrone            |
|             |    |        | Agilità      | 81 |                    |

STATUS

ELEMENTI

|         |   |    |        |   |    |       |    |        |
|---------|---|----|--------|---|----|-------|----|--------|
| Adagio  | • | -- | Pietra | • | -- | Acqua | <> | debole |
| Ade     | • | -- | Rana   | • | -- | Aria  | <> | --     |
| Bozzolo | • | -- | Reflex | • | -- | Fuoco | <> | --     |

|             |          |           |          |        |           |
|-------------|----------|-----------|----------|--------|-----------|
| Cecità      | • --     | Rigene    | • --     | Gelo   | <> --     |
| Confusione  | • immune | Sentenza  | • --     | Sacro  | <> debole |
| Egida       | • --     | Sonno     | • immune | Terra  | <> --     |
| Fretta      | • --     | Stop      | • --     | Tuono  | <> --     |
| Furia       | • immune | Vecchiaia | • immune | Veleno | <> --     |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • immune |        |           |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --     |        |           |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |          |        |           |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • --     |        |           |
| Paralisi    | • immune | Scan      | • --     |        |           |
| Piaga       | • --     |           |          |        |           |

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
246 / 256 • Ascia titanica  
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE  
sempre • --  
raro • Murasame

DOVE SI TROVA

MN3 • [CD.aU] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /A (Boss)

ABILITÀ

1. Giga vampalia

il Bitania 2 genera una serie di piccole esplosioni oscure. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.

.. Cambio modalità

dopo aver usato il Giga vampalia, il nemico presente sullo schermo diventa il Bitania 1.

```

=====
BITANIA 3 (Chiostro dei morti)
===== N° 881 =====
Liv >> 39 Forza 130 TIPO
PV >> 55.000 Magia 11 Bestia magica
PM >> 20.000 Difesa 34
-----+----- Difesa Mg 22 ASPETTO
Esp >> 0 %Schivata 0% Centauro demoniaco
Guil >> 0 %Schivata Mg 18% marrone
Agilità 44

```

STATUS

ELEMENTI

|             |          |           |          |        |           |
|-------------|----------|-----------|----------|--------|-----------|
| Adagio      | • --     | Pietra    | • immune | Acqua  | <> debole |
| Ade         | • immune | Rana      | • immune | Aria   | <> --     |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --     | Fuoco  | <> --     |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • --     | Gelo   | <> --     |
| Confusione  | • immune | Sentenza  | • --     | Sacro  | <> debole |
| Egida       | • --     | Sonno     | • immune | Terra  | <> --     |
| Fretta      | • --     | Stop      | • immune | Tuono  | <> --     |
| Furia       | • immune | Vecchiaia | • immune | Veleno | <> --     |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • immune |        |           |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --     |        |           |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |          |        |           |

Mutismo • -- Corazza • costante  
Paralisi • immune Scan • --  
Piaga • --

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
--

COSA SI PUÒ RICEVERE  
--

#### DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bs] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 4° piano

#### ABILITÀ

##### 1. Maremoto

ogni volta che subisce un attacco che non sia di tipo magico, il Bitania 3 può reagire subito, scagliando una serie di ondate. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Acqua a tutti i personaggi.

##### 2. Mega vampalia

ogni volta che subisce un attacco di tipo magico, il Bitania 3 può reagire subito, generando una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.

##### 3. Raggio atomico

il Bitania 3 scaglia orizzontalmente una serie di fasci luminosi arancioni. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

##### 4. Scossa mentale < Magia Blu >

il Bitania 3 fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi inoltre infligge loro lo Status Paralisi e lo Status Piaga.

##### 5. Sfregio eolico

il Bitania 3 scaglia un grande tornado di lame bianche. La tecnica causa moderati danni fisici di Elemento Aria a tutti i personaggi.

##### 6. Tormenta

il Bitania 3 scaglia una serie di scintille azzurre. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo a tutti i personaggi.

##### .. Attacco fisico

il Bitania 3 causa danni fisici ad un personaggio.

##### .. Cambio modalità

dopo aver usato per due volte consecutive lo Sfregio eolico, appare il messaggio 'Carica per Giga vampalia!': ciò indica che il nemico presente ora sullo schermo è il Bitania 4.

=====  
BITANIA 4 (Chiostro dei morti)

=====  
N° 882 ===

Liv >> 30

Forza

130

TIPO

|             |    |        |              |    |                    |
|-------------|----|--------|--------------|----|--------------------|
| PV          | >> | 55.000 | Magia        | 80 | Bestia magica      |
| PM          | >> | 20.000 | Difesa       | 0  |                    |
| -----+----- |    |        | Difesa Mg    | 0  | ASPETTO            |
| Esp         | >> | 0      | %Schivata    | 0% | Centaurο demoniaco |
| Guil        | >> | 0      | %Schivata Mg | 0% | marrone            |
|             |    |        | Agilità      | 88 |                    |

STATUS

|             |   |        |
|-------------|---|--------|
| Adagio      | • | --     |
| Ade         | • | --     |
| Bozzolo     | • | --     |
| Cecità      | • | --     |
| Confusione  | • | immune |
| Egida       | • | --     |
| Fretta      | • | --     |
| Furia       | • | immune |
| Immagine    | • | --     |
| Levitazione | • | --     |
| Mini        | • | immune |
| Mutismo     | • | --     |
| Paralisi    | • | immune |
| Piaga       | • | --     |

ELEMENTI

|           |   |        |        |    |        |
|-----------|---|--------|--------|----|--------|
| Pietra    | • | --     | Acqua  | <> | debole |
| Rana      | • | --     | Aria   | <> | --     |
| Reflex    | • | --     | Fuoco  | <> | --     |
| Rigene    | • | --     | Gelo   | <> | --     |
| Sentenza  | • | --     | Sacro  | <> | debole |
| Sonno     | • | immune | Terra  | <> | --     |
| Stop      | • | --     | Tuono  | <> | --     |
| Vecchiaia | • | immune | Veleno | <> | --     |
| Veleno    | • | immune |        |    |        |
| Zombie    | • | --     |        |    |        |
| ~~~~~     |   |        |        |    |        |
| Corazza   | • | --     |        |    |        |
| Scan      | • | --     |        |    |        |

COMANDO !CONTROLLA

immune

COMANDO !LIBERA

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

--

COSA SI PUÒ RICEVERE

--

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bs] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 4° piano

ABILITÀ

1. Giga vampalia

il Bitania 4 genera una serie di piccole esplosioni oscure. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.

.. Cambio modalità

dopo aver usato il Giga vampalia, il nemico presente sullo schermo diventa il Bitania 3.

```

=====
BUCO 1                      (Deserto delle sabbie danzanti)
===== N° 803 =====
Liv >> 18                    Forza          25          TIPO
PV >> 3.000                  Magia          1          Deserto
PM >> 10.125                 Difesa         0
-----+-----              Difesa Mg      10          ASPETTO
Esp >> 0                     %Schivata      0%          Foro
Guil >> 0                    %Schivata Mg   10%
                                Agilità        1

```

STATUS

|        |   |    |
|--------|---|----|
| Adagio | • | -- |
|--------|---|----|

ELEMENTI

|        |   |        |       |    |    |
|--------|---|--------|-------|----|----|
| Pietra | • | immune | Acqua | <> | -- |
|--------|---|--------|-------|----|----|

|             |          |           |            |        |    |    |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|----|----|
| Ade         | • immune | Rana      | • immune   | Aria   | <> | -- |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --       | Fuoco  | <> | -- |
| Cecità      | • immune | Rigene    | • --       | Gelo   | <> | -- |
| Confusione  | • immune | Sentenza  | • --       | Sacro  | <> | -- |
| Egida       | • --     | Sonno     | • immune   | Terra  | <> | -- |
| Fretta      | • --     | Stop      | • immune   | Tuono  | <> | -- |
| Furia       | • immune | Vecchiaia | • immune   | Veleno | <> | -- |
| Immagine    | • immune | Veleno    | • immune   |        |    |    |
| Levitazione | • immune | Zombie    | • immune   |        |    |    |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |            |        |    |    |
| Mutismo     | • immune | Corazza   | • costante |        |    |    |
| Paralisi    | • immune | Scan      | • --       |        |    |    |
| Piaga       | • --     |           |            |        |    |    |

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
--

COSA SI PUÒ RICEVERE  
--

DOVE SI TROVA

MN1 • [DS.aA] • Deserto delle Sabbie danzanti - Labirinto (Boss)

ABILITÀ

1. Antima

ogni volta che subisce danni, il Buco 1 può reagire subito, scagliando una piccola sfera oscura che contiene fulmini. La tecnica causa ad un personaggio danni magici pari alla metà dei suoi PV attuali.

```

=====
BUCO 2                                (Chiostro dei morti)
===== N° 885 =====
Liv  >> 18                            Forza          99          TIPO
PV   >> 18.000                         Magia           5           Deserto
PM   >> 10.250                         Difesa          0
-----+-----                         Difesa Mg       15          ASPETTO
Esp  >> 0                               %Schivata       0%          Foro
Guil >> 0                               %Schivata Mg    10%
                                           Agilità         1

```

STATUS

ELEMENTI

|             |          |           |            |        |    |    |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|----|----|
| Adagio      | • --     | Pietra    | • immune   | Acqua  | <> | -- |
| Ade         | • immune | Rana      | • immune   | Aria   | <> | -- |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --       | Fuoco  | <> | -- |
| Cecità      | • immune | Rigene    | • --       | Gelo   | <> | -- |
| Confusione  | • immune | Sentenza  | • --       | Sacro  | <> | -- |
| Egida       | • --     | Sonno     | • immune   | Terra  | <> | -- |
| Fretta      | • --     | Stop      | • immune   | Tuono  | <> | -- |
| Furia       | • immune | Vecchiaia | • immune   | Veleno | <> | -- |
| Immagine    | • immune | Veleno    | • immune   |        |    |    |
| Levitazione | • immune | Zombie    | • immune   |        |    |    |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |            |        |    |    |
| Mutismo     | • immune | Corazza   | • costante |        |    |    |
| Paralisi    | • immune | Scan      | • --       |        |    |    |



Piaga • --

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
--

COSA SI PUÒ RICEVERE  
--

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bT] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 5° piano

ABILITÀ

1. Antimaga

ogni volta che subisce danni, il Buco 2 può reagire subito, scagliando una grande sfera oscura che contiene fulmini. La tecnica causa ad un personaggio danni magici pari ai 7/8 dei suoi PV attuali.

=====

BULET

===== N° 142 =====

|      |    |       |              |     |                 |
|------|----|-------|--------------|-----|-----------------|
| Liv  | >> | 41    | Forza        | 61  | TIPO            |
| PV   | >> | 1.000 | Magia        | 0   | Deserto         |
| PM   | >> | 0     | Difesa       | 55  |                 |
| ---- | +  | ----  | Difesa Mg    | 20  | ASPETTO         |
| Esp  | >> | 1.050 | %Schivata    | 0%  | Cinghiale verde |
| Guil | >> | 429   | %Schivata Mg | 10% |                 |
|      |    |       | Agilità      | 21  |                 |

STATUS

ELEMENTI

|             |   |        |           |   |    |        |    |        |
|-------------|---|--------|-----------|---|----|--------|----|--------|
| Adagio      | • | --     | Pietra    | • | -- | Acqua  | <> | --     |
| Ade         | • | --     | Rana      | • | -- | Aria   | <> | --     |
| Bozzolo     | • | --     | Reflex    | • | -- | Fuoco  | <> | --     |
| Cecità      | • | --     | Rigene    | • | -- | Gelo   | <> | debole |
| Confusione  | • | --     | Sentenza  | • | -- | Sacro  | <> | --     |
| Egida       | • | --     | Sonno     | • | -- | Terra  | <> | --     |
| Fretta      | • | --     | Stop      | • | -- | Tuono  | <> | --     |
| Furia       | • | --     | Vecchiaia | • | -- | Veleno | <> | --     |
| Immagine    | • | --     | Veleno    | • | -- |        |    |        |
| Levitazione | • | --     | Zombie    | • | -- |        |    |        |
| Mini        | • | immune | ~~~~~     |   |    |        |    |        |
| Mutismo     | • | --     | Corazza   | • | -- |        |    |        |
| Paralisi    | • | --     | Scan      | • | -- |        |    |        |
| Piaga       | • | --     |           |   |    |        |    |        |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Bulet causa danni fisici ad un nemico.

b. Impeto

il Bulet causa danni fisici ad un nemico e gli infligge anche lo Status Paralisi, il quale gli impedisce per diversi secondi di svolgere qualsiasi azione. La tecnica va sempre a segno inoltre ignora il parametro Difesa del bersaglio.

COMANDO !LIBERA

.. Attacco fisico  
il Bulet causa danni fisici ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pozione  
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Granpozione

DOVE SI TROVA

MN3 \* {W3.B4} \* Area della Piramide di Muur e dell'Albero guardiano  
MN3 \* {W3.A5} \* Zona del deserto a sud di Muur  
MN3 \* {W3.B5} \* Zona inferiore del deserto della Piramide di Muur

ABILITÀ

1. Impeto

il Bulet causa danni fisici ad un personaggio e gli infligge anche lo Status Paralisi, il quale gli impedisce per diversi secondi di svolgere qualsiasi azione. La tecnica va sempre a segno inoltre ignora il parametro Difesa del bersaglio.

.. Attacco fisico

il Bulet causa danni fisici ad un personaggio.

```

=====
BYBLOS 1 (Biblioteca degli Antichi)
===== N° 254 =====
Liv >> 24 Forza 30 TIPO
PV >> 3.600 Magia 20 Bestia magica
PM >> 1.000 Difesa 10
-----+----- Difesa Mg 30 ASPETTO
Esp >> 0 %Schivata 30% Bestia cornuta nera
Guil >> 0 %Schivata Mg 20%
Agilità 40

```

STATUS

ELEMENTI

|                      |                    |                   |
|----------------------|--------------------|-------------------|
| Adagio • --          | Pietra • immune    | Acqua <> assorbe  |
| Ade • immune         | Rana • immune      | Aria <> assorbe   |
| Bozzolo • --         | Reflex • --        | Fuoco <> debole   |
| Cecità • --          | Rigene • --        | Gelo <> assorbe   |
| Confusione • immune  | Sentenza • --      | Sacro <> assorbe  |
| Egida • --           | Sonno • immune     | Terra <> assorbe  |
| Fretta • --          | Stop • immune      | Tuono <> assorbe  |
| Furia • --           | Vecchiaia • immune | Veleno <> assorbe |
| Immagine • --        | Veleno • --        |                   |
| Levitazione • immune | Zombie • --        |                   |
| Mini • immune        | ~~~~~              |                   |
| Mutismo • immune     | Corazza • --       |                   |
| Paralisi • --        | Scan • --          |                   |
| Piaga • --           |                    |                   |

COMANDO !CONTROLLA

immune

COMANDO !LIBERA

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Mazzuolo  
10 / 256 • Materia oscura

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • Infuso di difesa  
raro • --

DOVE SI TROVA

MN1 • [BA.aN] • Biblioteca degli Antichi - 1S /I (Boss)

ABILITÀ

1. Caos

Byblos 1 genera quattro piccoli chocobo volanti rosa. La tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga un personaggio ad attaccare i suoi alleati oppure a curare i nemici.

2. Discordanza

Byblos 1 scaglia una serie di onde di energia gialle. La tecnica dimezza il Livello di un personaggio: ciò causa l'aumento della quantità di danni subita e la rispettiva diminuzione della quantità di danni inflitta.

3. Egida

ogni volta che viene colpito da un attacco fisico, Byblos 1 può reagire subito, circondandosi con un mirino giallo, seguito da sfere gialle. La tecnica dona lo Status Egida, il quale permette al nemico di subire la metà dei danni dagli attacchi fisici.

4. Martello magico < Magia Blu >

Byblos 1 colpisce con un martello. La tecnica dimezza i PM attuali di un personaggio.

5. Parassita

solo quando possiede meno di 800 PV, Byblos 1 estrae una serie di sfere arancioni e poi le assorbe. La tecnica sottrae PV ad un personaggio e li dona al nemico.

6. Ragnatela

Byblos 1 genera una serie di ragnatele. La tecnica infligge lo Status Adagio, il quale raddoppia il tempo necessario per caricare la barra del turno di un personaggio.

7. Rana

ogni volta che viene colpito da un attacco magico, Byblos 1 può reagire subito, emettendo un fumo verde. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale può disattivare alcuni comandi del personaggio inoltre il suo parametro Attacco scende a 3 unità mentre la Difesa, la Difesa magica e la possibilità di schivare totalmente un attacco fisico vengono azzerate.

8. Sfregio eolico

Byblos 1 scaglia un grande tornado di lame bianche. La tecnica causa moderati danni fisici di Elemento Aria a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

Byblos 1 causa danni fisici ad un personaggio.

|             |    |        |              |     |                     |
|-------------|----|--------|--------------|-----|---------------------|
| Liv         | >> | 24     | Forza        | 98  | TIPO                |
| PV          | >> | 12.000 | Magia        | 30  | Bestia magica       |
| PM          | >> | 2.500  | Difesa       | 16  |                     |
| -----+----- |    |        | Difesa Mg    | 35  | ASPETTO             |
| Esp         | >> | 0      | %Schivata    | 40% | Bestia cornuta nera |
| Guil        | >> | 0      | %Schivata Mg | 30% |                     |
|             |    |        | Agilità      | 70  |                     |

STATUS

ELEMENTI

|             |          |           |          |        |            |
|-------------|----------|-----------|----------|--------|------------|
| Adagio      | • --     | Pietra    | • immune | Acqua  | <> assorbe |
| Ade         | • immune | Rana      | • immune | Aria   | <> assorbe |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --     | Fuoco  | <> debole  |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • --     | Gelo   | <> assorbe |
| Confusione  | • immune | Sentenza  | • --     | Sacro  | <> assorbe |
| Egida       | • --     | Sonno     | • immune | Terra  | <> assorbe |
| Fretta      | • --     | Stop      | • immune | Tuono  | <> assorbe |
| Furia       | • --     | Vecchiaia | • immune | Veleno | <> assorbe |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • --     |        |            |
| Levitazione | • immune | Zombie    | • --     |        |            |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |          |        |            |
| Mutismo     | • immune | Corazza   | • --     |        |            |
| Paralisi    | • --     | Scan      | • --     |        |            |
| Piaga       | • --     |           |          |        |            |

COMANDO !CONTROLLA

COMANDO !LIBERA

immune

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

COSA SI PUÒ RICEVERE

--

--

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.br] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 3° piano

ABILITÀ

1. Caos

Byblos 2 genera quattro piccoli chocobo volanti rosa. La tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga un personaggio ad attaccare i suoi alleati oppure a curare i nemici.

2. Discordanza

Byblos 2 scaglia una serie di onde di energia gialle. La tecnica dimezza il Livello di un personaggio: ciò causa l'aumento della quantità di danni subita e la rispettiva diminuzione della quantità di danni inflitta.

3. Egida

ogni volta che viene colpito da un attacco fisico, Byblos 2 può reagire subito, circondandosi con un mirino giallo, seguito da sfere gialle. La tecnica dona lo Status Egida, il quale permette al nemico di subire la metà dei danni dagli attacchi fisici.

4. Martello magico < Magia Blu >

Byblos 2 colpisce con un martello. La tecnica dimezza i PM attuali di un personaggio.

5. Parassita

solo quando possiede meno di 8.000 PV, Byblos 2 estrae una serie di sfere arancioni e poi le assorbe. La tecnica sottrae PV ad un personaggio e li dona al nemico.

6. Ragnatela

Byblos 2 genera una serie di ragnatele. La tecnica infligge lo Status Adagio, il quale raddoppia il tempo necessario per caricare la barra del turno di un personaggio.

7. Rana

ogni volta che viene colpito da un attacco magico, Byblos 2 può reagire subito, emettendo un fumo verde. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale può disattivare alcuni comandi del personaggio inoltre il suo parametro Attacco scende a 3 unità mentre la Difesa, la Difesa magica e la possibilità di schivare totalmente un attacco fisico vengono azzerate.

8. Sfregio eolico

Byblos 2 scaglia un grande tornado di lame bianche. La tecnica causa moderati danni fisici di Elemento Aria a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

Byblos 2 causa danni fisici ad un personaggio.

=====  
CACTUS

=====  
===== N° 092 =====

|        |    |       |              |    |                           |
|--------|----|-------|--------------|----|---------------------------|
| Liv    | >> | 29    | Forza        | 37 | TIPO                      |
| PV     | >> | 1.000 | Magia        | 0  | Deserto                   |
| PM     | >> | 50    | Difesa       | 0  |                           |
| -----+ |    |       | Difesa Mg    | 5  | ASPETTO                   |
| Esp    | >> | 419   | %Schivata    | 0% | Conchiglia spinosa grigia |
| Guil   | >> | 255   | %Schivata Mg | 0% |                           |
|        |    |       | Agilità      | 25 |                           |

STATUS

|             |          |
|-------------|----------|
| Adagio      | • --     |
| Ade         | • --     |
| Bozzolo     | • --     |
| Cecità      | • --     |
| Confusione  | • --     |
| Egida       | • --     |
| Fretta      | • --     |
| Furia       | • --     |
| Immagine    | • --     |
| Levitazione | • --     |
| Mini        | • immune |
| Mutismo     | • --     |
| Paralisi    | • --     |
| Piaga       | • --     |

|           |      |
|-----------|------|
| Pietra    | • -- |
| Rana      | • -- |
| Reflex    | • -- |
| Rigene    | • -- |
| Sentenza  | • -- |
| Sonno     | • -- |
| Stop      | • -- |
| Vecchiaia | • -- |
| Veleno    | • -- |
| Zombie    | • -- |

~~~~~  
Corazza • costante
Scan • --

ELEMENTI

| | | |
|--------|----|--------|
| Acqua | <> | debole |
| Aria | <> | -- |
| Fuoco | <> | -- |
| Gelo | <> | -- |
| Sacro | <> | -- |
| Terra | <> | -- |
| Tuono | <> | -- |
| Veleno | <> | -- |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Cactus causa danni fisici ad un nemico.

b. 1.000 aghi < Magia Blu >

il Cactus scaglia una raffica di aculei. La tecnica causa 1.000 PV di danno fisico ad un nemico.

c. Ago

il Cactus causa danni fisici ad un nemico. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Cactus.

COMANDO !LIBERA

.. 1.000 aghi

il Cactus scaglia una raffica di aculei. La tecnica causa 1.000 PV di danno fisico ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pozione
10 / 256 • Ago dorato

COSA SI PUÒ RICEVERE

--

DOVE SI TROVA

- MN2 \* {W2.F2} \* Zona ad est di Legor
- MN2 \* {W2.G2} \* Area del Villaggio moguri
- MN2 \* {W2.H2} \* Montagne ad est del Villaggio moguri
- MN2 \* {W2.F3} \* Area della Foresta moguri
- MN2 \* {W2.G3} \* Deserti a sud ovest del Villaggio moguri
- MN2 \* {W2.H3} \* Deserti a sud est del Villaggio moguri

ABILITÀ

1. Ago

ogni volta che viene colpito un attacco fisico, il Cactus può reagire subito, causando danni fisici ad un nemico. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Cactus.

.. Attacco fisico

il Cactus causa danni fisici ad un personaggio.

=====

CALCRUTHL

===== N° 013 =====

| | | | | | |
|-------------|----|----|--------------|----|-------------|
| Liv | >> | 10 | Forza | 8 | TIPO |
| PV | >> | 75 | Magia | 0 | Non-morto |
| PM | >> | 50 | Difesa | 0 | |
| -----+----- | | | Difesa Mg | 5 | ASPETTO |
| Esp | >> | 38 | %Schivata | 0% | Acqua verde |
| Guil | >> | 60 | %Schivata Mg | 0% | |
| | | | Agilità | 15 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | | |
|-------------|----------|-----------|----------|--------|----|---------|
| Adagio | • -- | Pietra | • -- | Acqua | <> | assorbe |
| Ade | • -- | Rana | • immune | Aria | <> | -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> | immune |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> | -- |
| Confusione | • -- | Sentenza | • -- | Sacro | <> | -- |
| Egida | • -- | Sonno | • -- | Terra | <> | -- |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> | debole |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> | -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • -- | | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | | |

| | | | |
|----------|------|---------|------|
| Mutismo | • -- | Corazza | • -- |
| Paralisi | • -- | Scan | • -- |
| Piaga | • -- | | |

COMANDO !CONTROLLA

- a. Attacco fisico
 - il Calcruthl causa danni fisici ad un nemico.
- b. Trasfusione < Magia Blu >
 - il Calcruthl fa brillare di bianco lo schermo per alcuni istanti.
 - La tecnica ripristina tutti i PV ed i PM di un personaggio, sacrificando la vita del Calcruthl.

COMANDO !LIBERA

- .. Abbraccio
 - il Calcruthl genera una serie di rocce. La tecnica infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

unico • Pozione

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Elisir

DOVE SI TROVA

- MN1 • [CN.aA] • Cimitero navale - Approdo
- MN1 • [CN.aB] • Cimitero navale - Relitto /A
- MN1 • [CN.aC] • Cimitero navale - Relitto /B
- MN1 • [CN.aD] • Cimitero navale - Relitto /C
- MN1 • [CN.aE] • Cimitero navale - Relitto /D
- MN1 • [CN.aF] • Cimitero navale - Relitto /E
- MN1 • [CN.aG] • Cimitero navale - Relitto /F
- MN1 • [CN.aI] • Cimitero navale - Relitto /H
- MN1 • [CN.aN] • Cimitero navale - Relitto /M
- MN1 • [CN.aO] • Cimitero navale - Relitto /N
- MN1 • [CN.aP] • Cimitero navale - Relitto /O
- MN1 • [CN.aQ] • Cimitero navale - Relitto /P

ABILITÀ

- .. Attacco fisico
 - il Calcruthl causa danni fisici ad un personaggio.

```

=====
CALOFISTERI 1                (Crepa interdimensionale)
===== N° 300 =====
Liv  >> 68                    Forza                66                TIPO
PV   >> 18.000                 Magia                20                Bestia magica, Umanoide
PM   >> 1.000                   Difesa                50
-----+-----                Difesa Mg            30                ASPETTO
Esp  >> 0                       %Schivata            10%               Indovina celeste
Guil >> 0                       %Schivata Mg         10%
                                           Agilità              45

```

STATUS

Adagio • --

ELEMENTI

Pietra • immune Acqua <> --

| | | | | | | |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|----|----|
| Ade | • immune | Rana | • immune | Aria | <> | -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> | -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> | -- |
| Confusione | • immune | Sentenza | • -- | Sacro | <> | -- |
| Egida | • -- | Sonno | • immune | Terra | <> | -- |
| Fretta | • -- | Stop | • immune | Tuono | <> | -- |
| Furia | • immune | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> | -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • -- | | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • costante | | | |
| Paralisi | • immune | Scan | • -- | | | |
| Piaga | • -- | | | | | |

COMANDO !CONTROLLA
immune

COMANDO !LIBERA
immune

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Cappello piumato
10 / 256 • Anello Reflex

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Corazza adamantina

DOVE SI TROVA

MN3 • [CD.aL] • Crepa interdimensionale - Foresta (Boss)

ABILITÀ

1. Bio

solo quando possiede lo Status Reflex, Calofisteri 1 fa rimbalzare su di sé una serie di cellule verdi. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Veleno ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo.

2. Bozzolo

solo quando un personaggio possiede lo Status Reflex, Calofisteri 1 fa rimbalzare su di lui due lame di energia e le scintille verdi. La tecnica dona lo Status Bozzolo, il quale permette al nemico di subire la metà dei danni dagli attacchi magici.

3. Egida

solo quando un personaggio possiede lo Status Reflex, Calofisteri 1 fa rimbalzare su di lui un mirino giallo, seguito da sfere gialle. La tecnica dona lo Status Egida, il quale permette al nemico di subire la metà dei danni dagli attacchi fisici.

4. Energira

solo quando un personaggio possiede lo Status Reflex, Calofisteri 1 fa rimbalzare su di lui grandi scintille verdi e gialle. La tecnica ripristina una moderata quantità di PV del nemico.

5. Esna

solo quando un personaggio possiede lo Status Reflex, Calofisteri 1 fa rimbalzare su di lui diverse colonne di luce blu. La tecnica rimuove al nemico gli status Cecità, Confusione, Mini, Mutismo, Paralisi, Pietra, Rana, Sonno, Vecchiaia e Veleno.

6. Fretta

solo quando un personaggio possiede lo Status Reflex, Calofisteri 1 fa rimbalzare su di lui una serie di sfere arancioni. La tecnica dona lo Status Fretta, il quale dimezza il tempo necessario per caricare la barra del turno del nemico.

7. Parassita

ogni volta che viene colpita dal semplice attacco fisico, Calofisteri 1 reagisce subito, estraendo una serie di sfere arancioni e poi assorbendole. La tecnica sottrae PV ad un personaggio e li dona al nemico.

8. Reflex

Calofisteri 1 genera una serie di lame di energia blu. La tecnica dona lo Status Reflex, il quale respinge automaticamente alcuni attacchi magici lanciati contro il nemico.

9. Rigene

solo quando un personaggio possiede lo Status Reflex, Calofisteri 1 fa rimbalzare su di lui una serie di scintille rotanti verdi e blu. La tecnica dona lo Status Rigene, il quale restituisce PV al nemico ad intervalli regolari.

10. Stop

Calofisteri 1 genera una serie di sfere rosse. La tecnica infligge lo Status Stop, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

11. Vecchiaia

Calofisteri 1 emette un fumo giallo. La tecnica infligge lo Status Vecchiaia, il quale diminuisce gradualmente i parametri fisici di un personaggio.

12. Veleno

solo quando possiede lo Status Reflex, Calofisteri 1 fa rimbalzare su di sè un fumo viola. La tecnica infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere ad un personaggio 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari.

=====

| | | |
|--------------------|----------------------|--|
| CALOFISTERI 2 | (Chiostro dei morti) | |
| ===== N° 880 ===== | | |

| | | | | | |
|-------------|----|--------|--------------|-----|-------------------------|
| Liv | >> | 68 | Forza | 120 | TIPO |
| PV | >> | 24.000 | Magia | 31 | Bestia magica, Umanoide |
| PM | >> | 4.000 | Difesa | 57 | |
| -----+----- | | | Difesa Mg | 34 | ASPETTO |
| Esp | >> | 0 | %Schivata | 15% | Indovina celeste |
| Guil | >> | 0 | %Schivata Mg | 19% | |
| | | | Agilità | 62 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | |
|-------------|----------|-----------|----------|--------|-------|
| Adagio | • -- | Pietra | • immune | Acqua | <> -- |
| Ade | • immune | Rana | • immune | Aria | <> -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> -- |
| Confusione | • immune | Sentenza | • -- | Sacro | <> -- |
| Egida | • -- | Sonno | • immune | Terra | <> -- |
| Fretta | • -- | Stop | • immune | Tuono | <> -- |
| Furia | • immune | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • -- | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | |

| | | | |
|----------|----------|---------|------------|
| Mutismo | • -- | Corazza | • costante |
| Paralisi | • immune | Scan | • -- |
| Piaga | • -- | | |

COMANDO !CONTROLLA
immune

COMANDO !LIBERA
immune

COSA SI PUÒ RUBARE
--

COSA SI PUÒ RICEVERE
--

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bs] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 4° piano

ABILITÀ

1. Bio

solo quando possiede lo Status Reflex, Calofisteri 2 fa rimbalzare su di sè una serie di cellule verdi. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Veleno ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo.

2. Bozzolo

solo quando un personaggio possiede lo Status Reflex, Calofisteri 2 fa rimbalzare su di lui due lame di energia e le scintille verdi. La tecnica dona lo Status Bozzolo, il quale permette al nemico di subire la metà dei danni dagli attacchi magici.

3. Egida

solo quando un personaggio possiede lo Status Reflex, Calofisteri 2 fa rimbalzare su di lui un mirino giallo, seguito da sfere gialle. La tecnica dona lo Status Egida, il quale permette al nemico di subire la metà dei danni dagli attacchi fisici.

4. Energira

solo quando un personaggio possiede lo Status Reflex, Calofisteri 2 fa rimbalzare su di lui grandi scintille verdi e gialle. La tecnica ripristina una moderata quantità di PV del nemico.

5. Esna

solo quando un personaggio possiede lo Status Reflex, Calofisteri 2 fa rimbalzare su di lui diverse colonne di luce blu. La tecnica rimuove al nemico gli status Cecità, Confusione, Mini, Mutismo, Paralisi, Pietra, Rana, Sonno, Vecchiaia e Veleno.

6. Fretta

solo quando un personaggio possiede lo Status Reflex, Calofisteri 2 fa rimbalzare su di lui una serie di sfere arancioni. La tecnica dona lo Status Fretta, il quale dimezza il tempo necessario per caricare la barra del turno del nemico.

7. Parassita

ogni volta che viene colpita dal semplice attacco fisico, Calofisteri 2 reagisce subito, estraendo una serie di sfere arancioni e poi assorbendole. La tecnica sottrae PV ad un personaggio e li dona al nemico.

8. Reflex

Calofisteri 2 genera una serie di lame di energia blu. La tecnica dona lo Status Reflex, il quale respinge automaticamente alcuni attacchi magici lanciati contro il nemico.

9. Rigene

solo quando un personaggio possiede lo Status Reflex, Calofisteri 2 fa rimbalzare su di lui una serie di scintille rotanti verdi e blu.

La tecnica dona lo Status Rigene, il quale restituisce PV al nemico ad intervalli regolari.

10. Stop

Calofisteri 2 genera una serie di sfere rosse. La tecnica infligge lo Status Stop, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

11. Vecchiaia

Calofisteri 2 emette un fumo giallo. La tecnica infligge lo Status Vecchiaia, il quale diminuisce gradualmente i parametri fisici di un personaggio.

12. Veleno

solo quando possiede lo Status Reflex, Calofisteri 2 fa rimbalzare su di sè un fumo viola. La tecnica infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere ad un personaggio 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari.

=====

CANNONE A ONDE

===== N° 320 =====

| | | | | | |
|------|----|--------|--------------|-----|---------------------|
| Liv | >> | 97 | Forza | 120 | TIPO |
| PV | >> | 22.000 | Magia | 100 | -- |
| PM | >> | 55.000 | Difesa | 20 | |
| ---- | + | ---- | Difesa Mg | 0 | ASPETTO |
| Esp | >> | 0 | %Schivata | 0% | Cannone futuristico |
| Guil | >> | 0 | %Schivata Mg | 0% | bianco |
| | | | Agilità | 44 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | | |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|----|---------|
| Adagio | • immune | Pietra | • immune | Acqua | <> | -- |
| Ade | • immune | Rana | • immune | Aria | <> | -- |
| Bozzolo | • immune | Reflex | • immune | Fuoco | <> | -- |
| Cecità | • immune | Rigene | • immune | Gelo | <> | -- |
| Confusione | • immune | Sentenza | • -- | Sacro | <> | -- |
| Egida | • immune | Sonno | • immune | Terra | <> | -- |
| Fretta | • immune | Stop | • immune | Tuono | <> | assorbe |
| Furia | • immune | Vecchiaia | • immune | Veleno | <> | -- |
| Immagine | • immune | Veleno | • immune | | | |
| Levitazione | • immune | Zombie | • immune | | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | | |
| Mutismo | • immune | Corazza | • costante | | | |
| Paralisi | • immune | Scan | • -- | | | |
| Piaga | • -- | | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

COMANDO !LIBERA

immune

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

COSA SI PUÒ RICEVERE

246 / 256 • --

--

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bn] • Reame oscuro - Corte dell'oblio, Scalinata del fato (Boss)

ABILITÀ

1. Cannone a onde

subito dopo che appare il messaggio 'Fuoco', il Cannone a onde accumula energia e scaglia un potente fascio luminoso azzurro. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi, pari alla metà dei loro PV massimi, inoltre infligge lo Status Piaga, che fa perdere costantemente PV a tutti loro con il passare del tempo. Il nemico esegue questo attacco due volte in rapida successione.

```
=====
CANNONE LASER 1          (Rovine di Ronka)
===== N° 259 =====
Liv  >> 36              Forza          7          TIPO
PV   >> 22.500         Magia          1          --
PM   >> 1.000          Difesa         5
-----+-----         Difesa Mg      10         ASPETTO
Esp  >> 40             %Schivata      0%         Cannone futuristico nero
Guil >> 100            %Schivata Mg   10%
                                Agilità        55
```

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | | |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|----|--------|
| Adagio | • -- | Pietra | • immune | Acqua | <> | immune |
| Ade | • immune | Rana | • immune | Aria | <> | immune |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> | -- |
| Cecità | • immune | Rigene | • -- | Gelo | <> | -- |
| Confusione | • immune | Sentenza | • -- | Sacro | <> | -- |
| Egida | • -- | Sonno | • immune | Terra | <> | -- |
| Fretta | • -- | Stop | • immune | Tuono | <> | debole |
| Furia | • immune | Vecchiaia | • immune | Veleno | <> | immune |
| Immagine | • immune | Veleno | • immune | | | |
| Levitazione | • immune | Zombie | • immune | | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | | |
| Mutismo | • immune | Corazza | • costante | | | |
| Paralisi | • immune | Scan | • immune | | | |
| Piaga | • -- | | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

immune

COMANDO !LIBERA

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Etere
10 / 256 • Elisir

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • Materia oscura
raro • --

DOVE SI TROVA

MN1 • [RR.aA] • Rovine di Ronka - Sistema di difesa (Boss)

ABILITÀ

1. Cannone a onde

subito dopo che appare il messaggio 'Fuoco', il Cannone laser 1 accumula energia e scaglia un potente fascio luminoso azzurro. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi, pari alla metà dei loro PV massimi, inoltre infligge lo Status Piaga, che fa perdere costantemente PV a tutti loro con il passare del tempo.

=====

| | | | | | |
|-----------------|-----------|----------------------|----|--------------------------|--|
| CANNONE LASER 2 | | (Torre della fenice) | | ===== N° 837 ===== | |
| Liv | >> 61 | Forza | 1 | TIPO | |
| PV | >> 10.000 | Magia | 25 | -- | |
| PM | >> 60.000 | Difesa | 40 | | |
| ---- | + | Difesa Mg | 0 | ASPETTO | |
| Esp | >> 2.500 | %Schivata | 0% | Cannone futuristico nero | |
| Guil | >> 0 | %Schivata Mg | 0% | | |
| | | Agilità | 30 | | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|-----------|
| Adagio | • -- | Pietra | • immune | Acqua | <> -- |
| Ade | • immune | Rana | • immune | Aria | <> -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> -- |
| Cecità | • immune | Rigene | • -- | Gelo | <> -- |
| Confusione | • immune | Sentenza | • -- | Sacro | <> -- |
| Egida | • -- | Sonno | • immune | Terra | <> -- |
| Fretta | • -- | Stop | • immune | Tuono | <> debole |
| Furia | • immune | Vecchiaia | • immune | Veleno | <> -- |
| Immagine | • immune | Veleno | • immune | | |
| Levitazione | • immune | Zombie | • immune | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | |
| Mutismo | • immune | Corazza | • costante | | |
| Paralisi | • immune | Scan | • -- | | |
| Piaga | • -- | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

COMANDO !LIBERA

immune

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

COSA SI PUÒ RICEVERE

246 / 256 • Etere
10 / 256 • Anello protettivo

sempre • --
raro • Granpozione

DOVE SI TROVA

| | | | |
|-----|-----------|------------------------------------|--------|
| MN3 | • [TE.aA] | • Torre della fenice - Piano terra | (Boss) |
| MN3 | • [TE.aC] | • Torre della fenice - 2° piano | (Boss) |
| MN3 | • [TE.aD] | • Torre della fenice - 3° piano | (Boss) |
| MN3 | • [TE.aG] | • Torre della fenice - 6° piano | (Boss) |
| MN3 | • [TE.aH] | • Torre della fenice - 7° piano | (Boss) |
| MN3 | • [TE.aI] | • Torre della fenice - 8° piano | (Boss) |
| MN3 | • [TE.aN] | • Torre della fenice - 11° piano | (Boss) |
| MN3 | • [TE.aO] | • Torre della fenice - 12° piano | (Boss) |
| MN3 | • [TE.aP] | • Torre della fenice - 13° piano | (Boss) |
| MN3 | • [TE.aS] | • Torre della fenice - 16° piano | (Boss) |
| MN3 | • [TE.aT] | • Torre della fenice - 17° piano | (Boss) |

MN3 • [TE.aU] • Torre della fenice - 18° piano (Boss)
 MN3 • [TE.bA] • Torre della fenice - 21° piano (Boss)
 MN3 • [TE.bB] • Torre della fenice - 22° piano (Boss)
 MN3 • [TE.bC] • Torre della fenice - 23° piano (Boss)
 MN3 • [TE.bE] • Torre della fenice - 25° piano (Boss)
 MN3 • [TE.bF] • Torre della fenice - 26° piano (Boss)
 MN3 • [TE.bG] • Torre della fenice - 27° piano (Boss)
 MN3 • [TE.bH] • Torre della fenice - 28° piano (Boss)

ABILITÀ

1. Cannone a onde

il Cannone laser 2 accumula energia e scaglia un potente fascio luminoso azzurro. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi, pari alla metà dei loro PV massimi, inoltre infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV a tutti loro con il passare del tempo.

2. Missile < Magia Blu >

il Cannone laser 2 scaglia un missile. La tecnica causa danni magici pari ai 3/4 dei PV attuali di un personaggio.

3. Raggio gamma

il Cannone laser 2 genera una serie di bande di energia verticali. La tecnica infligge lo Status Stop, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

```
=====
CANNONE LASER 3          (Chiostro dei morti)
===== N° 859 =====
Liv  >> 36              Forza          120          TIPO
PV   >> 30.000          Magia           10           --
PM   >> 10.000          Difesa          20
-----+-----          Difesa Mg       20           ASPETTO
Esp  >> 40              %Schivata       0%           Cannone futuristico nero
Guil >> 100             %Schivata Mg    20%
                               Agilità         65
```

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | | |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|----|--------|
| Adagio | • -- | Pietra | • immune | Acqua | <> | immune |
| Ade | • immune | Rana | • immune | Aria | <> | immune |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> | -- |
| Cecità | • immune | Rigene | • -- | Gelo | <> | -- |
| Confusione | • immune | Sentenza | • -- | Sacro | <> | -- |
| Egida | • -- | Sonno | • immune | Terra | <> | -- |
| Fretta | • -- | Stop | • immune | Tuono | <> | debole |
| Furia | • immune | Vecchiaia | • immune | Veleno | <> | immune |
| Immagine | • immune | Veleno | • immune | | | |
| Levitazione | • immune | Zombie | • immune | | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | | |
| Mutismo | • immune | Corazza | • costante | | | |
| Paralisi | • immune | Scan | • immune | | | |
| Piaga | • -- | | | | | |

COMANDO !CONTROLLA
immune

COMANDO !LIBERA
immune

COSA SI PUÒ RUBARE

COSA SI PUÒ RICEVERE

--

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bQ] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 2° piano

ABILITÀ

1. Cannone a onde

subito dopo che appare il messaggio 'Fuoco', il Cannone laser 3 accumula energia e scaglia un potente fascio luminoso azzurro. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi, pari alla metà dei loro PV massimi, inoltre infligge lo Status Piaga, che fa perdere costantemente PV a tutti loro con il passare del tempo.

=====

CAPITANO GELIDO

===== N° 248 =====

| | | | | | |
|-------------|----|-----|--------------|-----|-----------------|
| Liv | >> | 4 | Forza | 21 | TIPO |
| PV | >> | 600 | Magia | 10 | Umanoide |
| PM | >> | 200 | Difesa | 0 | |
| -----+----- | | | Difesa Mg | 0 | ASPETTO |
| Esp | >> | 0 | %Schivata | 10% | Soldato celeste |
| Guil | >> | 0 | %Schivata Mg | 0% | |
| | | | Agilità | 25 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | |
|-------------|----------|-----------|------|--------|------------|
| Adagio | • -- | Pietra | • -- | Acqua | <> -- |
| Ade | • -- | Rana | • -- | Aria | <> -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> debole |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> assorbe |
| Confusione | • -- | Sentenza | • -- | Sacro | <> -- |
| Egida | • -- | Sonno | • -- | Terra | <> -- |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • -- | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • -- | | |
| Paralisi | • -- | Scan | • -- | | |
| Piaga | • -- | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

COMANDO !LIBERA

immune

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

COSA SI PUÒ RICEVERE

246 / 256 • Spada di mithril
10 / 256 • --

sempre • --
raro • Spada lunga

DOVE SI TROVA

MN1 • [CW.aR] • Castello Walz - Torre dell'acqua, 3° piano (Boss)

ABILITÀ

1. Attacco critico

il Capitano gelido causa danni fisici doppi ad un personaggio.

.. Attacco fisico

il Capitano gelido causa danni fisici ad un personaggio.

=====

CARBUNCLE

===== N° 283 =====

| | | | | | |
|------|----|--------|--------------|-----|------------------|
| Liv | >> | 44 | Forza | 50 | TIPO |
| PV | >> | 15.000 | Magia | 50 | Bestia magica |
| PM | >> | 10.000 | Difesa | 50 | |
| ---- | | | Difesa Mg | 50 | ASPETTO |
| Esp | >> | 0 | %Schivata | 70% | Quadrupede verde |
| Guil | >> | 0 | %Schivata Mg | 50% | |
| | | | Agilità | 50 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | | |
|-------------|------------|-----------|------------|--------|----|--------|
| Adagio | • -- | Pietra | • immune | Acqua | <> | -- |
| Ade | • immune | Rana | • immune | Aria | <> | -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • costante | Fuoco | <> | -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> | -- |
| Confusione | • immune | Sentenza | • -- | Sacro | <> | -- |
| Egida | • -- | Sonno | • immune | Terra | <> | immune |
| Fretta | • -- | Stop | • immune | Tuono | <> | -- |
| Furia | • immune | Vecchiaia | • immune | Veleno | <> | -- |
| Immagine | • immune | Veleno | • immune | | | |
| Levitazione | • costante | Zombie | • -- | | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • costante | | | |
| Paralisi | • immune | Scan | • -- | | | |
| Piaga | • -- | | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

COMANDO !LIBERA

immune

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

COSA SI PUÒ RICEVERE

246 / 256 • Anello Reflex
10 / 256 • Infuso di Golia

sempre • --
raro • Guscio solido

DOVE SI TROVA

MN2 • [CE.aS] • Castello Exdeath - 9° piano /A (Boss)

ABILITÀ +- TECNICHE STANDARD

1. Energira

Carbuncle viene avvolto da grandi scintille verdi e gialle. La tecnica ripristina una moderata quantità di PV del nemico.

ABILITÀ +- A +- QUANDO IL NEMICO POSSIEDE PIÙ 10.000 PV

2. Buferara

Carbuncle genera una serie di aculei di ghiaccio che poi emergono dal suolo. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo ad un personaggio.

3. Fuoca

Carbuncle genera una colonna rotante infiammata. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

4. Tuona

Carbuncle genera una forte scarica elettrica. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Tuono ad un personaggio.

ABILITÀ -- B -- QUANDO IL NEMICO POSSIEDE TRA I 10.000 PV ED I 5.000 PV

5. Bio

Carbuncle genera una serie di cellule verdi. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Veleno ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo.

6. Caos

Carbuncle genera quattro piccoli chocobo volanti rosa. La tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga un personaggio ad attaccare i suoi alleati oppure a curare i nemici.

7. Stop

Carbuncle genera una serie di sfere rosse. La tecnica infligge lo Status Stop, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

ABILITÀ -- C -- QUANDO IL NEMICO POSSIEDE MENO DI 5.000 PV

8. Morte

Carbuncle genera un grosso teschio umano sul bersaglio. La tecnica infligge lo Status Ade, il quale elimina un personaggio istantaneamente.

9. Oblio

Carbuncle genera una pozza nera. La tecnica infligge lo Status Oblio, il quale rimuove completamente un personaggio dal campo di battaglia.

10. Pietra

Carbuncle genera una serie di rocce. La tecnica infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un personaggio.

Carbuncle non attacca mai direttamente bensì scaglia le tecniche sempre su sè stesso, in modo tale che, rimbalzando tramite lo Status Reflex, colpiscano un personaggio.

=====
CATASTROFE 1 (Crepa interdimensionale) N° 304 ===

| | | | | | |
|------|----|--------|--------------|-----|------------|
| Liv | >> | 71 | Forza | 67 | TIPO |
| PV | >> | 19.997 | Magia | 20 | -- |
| PM | >> | 19.997 | Difesa | 40 | |
| ---- | + | ---- | Difesa Mg | 20 | ASPETTO |
| Esp | >> | 0 | %Schivata | 15% | Bulbo nero |
| Guil | >> | 0 | %Schivata Mg | 33% | |
| | | | Agilità | 45 | |

| | | | | |
|---------|---|--------|----------|----------|
| STATUS | | | ELEMENTI | |
| Adagio | • | -- | Pietra | • immune |
| Ade | • | immune | Rana | • immune |
| Bozzolo | • | -- | Reflex | • -- |
| | | | Acqua | <> -- |
| | | | Aria | <> -- |
| | | | Fuoco | <> -- |

| | | | | | |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|------------|
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> -- |
| Confusione | • immune | Sentenza | • -- | Sacro | <> -- |
| Egida | • -- | Sonno | • immune | Terra | <> assorbe |
| Fretta | • -- | Stop | • immune | Tuono | <> -- |
| Furia | • immune | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • immune | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | |
| Mutismo | • immune | Corazza | • costante | | |
| Paralisi | • -- | Scan | • -- | | |
| Piaga | • -- | | | | |

COMANDO !CONTROLLA
immune

COMANDO !LIBERA
immune

COSA SI PUÒ RUBARE
246 / 256 • Elisir
10 / 256 • Villetta

COSA SI PUÒ RICEVERE
sempre • Ago dorato
raro • --

DOVE SI TROVA

MN3 • [CD.bD] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /G (Boss)

ABILITÀ

1. Attacco critico
Catastrofe 1 causa danni fisici doppi ad un personaggio.
 2. Occhio maligno
Catastrofe 1 genera una serie di rocce. La tecnica infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un personaggio.
 3. Scuotiterra
Catastrofe 1 genera un'onda sismica. La tecnica causa notevoli danni fisici di Elemento Terra a tutti i personaggi.
 4. Ultra-gravità
se uno o più personaggi possiedono lo Status Levitazione, Catastrofe 1 genera campi di forza azzurri. La tecnica rimuove a tutti i personaggi lo Status Levitazione.
- .. Attacco fisico
Catastrofe 1 causa danni fisici ad un personaggio.

```

=====
CATASTROFE 2                (Chiostro dei morti)
===== N° 897 =====
Liv  >> 71                    Forza          99          TIPO
PV   >> 33.333                Magia          22          --
PM   >> 33.333                Difesa         44
----+----                    Difesa Mg      22          ASPETTO
Esp  >> 0                     %Schivata      22%         Bulbo nero
Guil >> 0                     %Schivata Mg   33%
                                Agilità        66

```

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|------------|
| Adagio | • -- | Pietra | • immune | Acqua | <> -- |
| Ade | • immune | Rana | • immune | Aria | <> -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> -- |
| Confusione | • immune | Sentenza | • -- | Sacro | <> -- |
| Egida | • -- | Sonno | • immune | Terra | <> assorbe |
| Fretta | • -- | Stop | • immune | Tuono | <> -- |
| Furia | • immune | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • immune | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | |
| Mutismo | • immune | Corazza | • costante | | |
| Paralisi | • -- | Scan | • -- | | |
| Piaga | • -- | | | | |

COMANDO !CONTROLLA
immune

COMANDO !LIBERA
immune

COSA SI PUÒ RUBARE
--

COSA SI PUÒ RICEVERE
--

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.BU] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 6° piano

ABILITÀ

1. Attacco critico
Catastrofe 2 causa danni fisici doppi ad un personaggio.
 2. Occhio maligno
Catastrofe 2 genera una serie di rocce. La tecnica infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un personaggio.
 3. Scuotiterra
Catastrofe 2 genera un'onda sismica. La tecnica causa notevoli danni fisici di Elemento Terra a tutti i personaggi.
 4. Ultra-gravità
se uno o più personaggi possiedono lo Status Levitazione, Catastrofe 2 genera campi di forza azzurri. La tecnica rimuove a tutti i personaggi lo Status Levitazione.
- .. Attacco fisico
Catastrofe 2 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

CATOBLEPAS

===== N° 281 =====

| | | | | |
|------|----------|--------------|----|----------------------|
| Liv | >> 38 | Forza | 55 | TIPO |
| PV | >> 5.000 | Magia | 50 | Bestia magica, Drago |
| PM | >> 500 | Difesa | 20 | |
| ---- | + | Difesa Mg | 10 | ASPETTO |
| Esp | >> 0 | %Schivata | 0% | Facocero verde |
| Guil | >> 0 | %Schivata Mg | 0% | |
| | | Agilità | 45 | |

| STATUS | | | | ELEMENTI | |
|-------------|----------|-----------|------------|----------|-------|
| Adagio | • immune | Pietra | • immune | Acqua | <> -- |
| Ade | • immune | Rana | • immune | Aria | <> -- |
| Bozzolo | • immune | Reflex | • immune | Fuoco | <> -- |
| Cecità | • immune | Rigene | • immune | Gelo | <> -- |
| Confusione | • immune | Sentenza | • -- | Sacro | <> -- |
| Egida | • immune | Sonno | • immune | Terra | <> -- |
| Fretta | • immune | Stop | • -- | Tuono | <> -- |
| Furia | • immune | Vecchiaia | • immune | Veleno | <> -- |
| Immagine | • immune | Veleno | • -- | | |
| Levitazione | • immune | Zombie | • immune | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | |
| Mutismo | • immune | Corazza | • costante | | |
| Paralisi | • immune | Scan | • -- | | |
| Piaga | • -- | | | | |

COMANDO !CONTROLLA
immune

COMANDO !LIBERA
immune

COSA SI PUÒ RUBARE
246 / 256 • --
10 / 256 • Coda di fenice

COSA SI PUÒ RICEVERE
sempre • Catoblepas
raro • --

DOVE SI TROVA

MN2 \* {W2.B2} \* Zona del Lago solitario (Boss)
MN2 \* {W2.C2} \* Area della Caverna del lago e della Foresta dei chocobo (Boss)

ABILITÀ

1. Occhio maligno
ogni volta che subisce danni, Catoblepas reagisce subito, generando una serie di rocce. La tecnica infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente il personaggio che ha colpito il nemico.
 2. Parassita
Catoblepas estrae una serie di sfere arancioni e poi le assorbe. La tecnica sottrae PV ad un personaggio e li dona al nemico.
- .. Attacco fisico
Catoblepas causa danni fisici ad un personaggio.

=====

CAVALIERE REFLEX

===== N° 108 =====

| | | | | | |
|------|----|-------|--------------|----|-------------------------|
| Liv | >> | 33 | Forza | 47 | TIPO |
| PV | >> | 1.600 | Magia | 0 | Umanoide |
| PM | >> | 200 | Difesa | 30 | |
| ---- | + | ---- | Difesa Mg | 0 | ASPETTO |
| Esp | >> | 700 | %Schivata | 0% | Soldato con ascia rosso |
| Guil | >> | 318 | %Schivata Mg | 0% | |
| | | | Agilità | 30 | |

| STATUS | | | | ELEMENTI | |
|--------|------|--------|------|----------|-------|
| Adagio | • -- | Pietra | • -- | Acqua | <> -- |

| | | | | | |
|-------------|------|-----------|------------|--------|-------|
| Ade | • -- | Rana | • immune | Aria | <> -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • costante | Fuoco | <> -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> -- |
| Confusione | • -- | Sentenza | • -- | Sacro | <> -- |
| Egida | • -- | Sonno | • -- | Terra | <> -- |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • -- | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | |
| Mini | • -- | ~~~~~ | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • -- | | |
| Paralisi | • -- | Scan | • -- | | |
| Piaga | • -- | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Cavaliere reflex causa danni fisici ad un nemico.

b. Reflex

il Cavaliere reflex genera una serie di lame di energia blu. La tecnica dona lo Status Reflex, il quale respinge automaticamente alcuni attacchi magici lanciati contro un personaggio.

COMANDO !LIBERA

.. ???

il Cavaliere reflex causa ad un nemico danni magici non elementali pari alla differenza tra i PV massimi ed i PV attuali del Cavaliere reflex: meno PV attuali esso possiede, più aumenta la quantità di danni inflitta.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Maglio guerriero
10 / 256 • Ascia tossica

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Anello Reflex

DOVE SI TROVA

MN2 • [TB.aB] • Torre barriera - Piano terra
MN2 • [TB.aE] • Torre barriera - 1° piano /B
MN2 • [TB.aF] • Torre barriera - 2° piano
MN2 • [TB.aG] • Torre barriera - 3° piano
MN2 • [TB.aH] • Torre barriera - 4° piano
MN2 • [TB.aI] • Torre barriera - 5° piano
MN2 • [TB.aL] • Torre barriera - 6° piano
MN2 • [TB.aM] • Torre barriera - 7° piano
MN2 • [TB.aN] • Torre barriera - 8° piano
MN2 • [TB.aO] • Torre barriera - 9° piano /A
MN2 • [TB.aP] • Torre barriera - 9° piano /B
MN2 • [TB.aQ] • Torre barriera - Antenna

ABILITÀ

1. Affondo

il Cavaliere reflex causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Cavaliere reflex.

.. Attacco fisico

il Cavaliere reflex causa danni fisici ad un personaggio.

```
=====
CAVALIERE RONKAN 1      (nemico comune)
===== N° 063 =====
Liv  >> 24              Forza          36          TIPO
PV   >> 860             Magia          0          Umanoide
PM   >> 0                Difesa        20
-----+-----         Difesa Mg     10          ASPETTO
Esp  >> 380             %Schivata     20%        Soldato con magli marrone
Guil >> 201            %Schivata Mg  10%
                                Agilità      25
```

```
STATUS                                     ELEMENTI
Adagio      •  --          Pietra      •  --          Acqua <>  --
Ade         •  --          Rana        • immune       Aria  <>  --
Bozzolo     •  --          Reflex      •  --          Fuoco <>  --
Cecità      •  --          Rigene      •  --          Gelo  <>  --
Confusione  • immune       Sentenza    •  --          Sacro <>  --
Egida       •  --          Sonno       •  --          Terra <>  --
Fretta      •  --          Stop        •  --          Tuono <>  --
Furia       •  --          Vecchiaia   •  --          Veleno <>  --
Immagine    •  --          Veleno      • immune
Levitazione •  --          Zombie      •  --
Mini        •  --          ~~~~~
Mutismo     •  --          Corazza     •  --
Paralisi    •  --          Scan        •  --
Piaga       •  --
```

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Cavaliere ronkan 1 causa danni fisici ad un nemico.

b. Fionda

il Cavaliere ronkan 1 causa danni fisici ad un nemico. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Cavaliere ronkan 1.

COMANDO !LIBERA

.. Attacco fisico

il Cavaliere ronkan 1 causa danni fisici ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Granpozione
10 / 256 • Infuso di forza

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Scudo di mithril

DOVE SI TROVA

```
MN1 • [RR.aC] • Rovine di Ronka ----- Primo livello
MN1 • [RR.aD] • Rovine di Ronka ----- Secondo livello /A
MN1 • [RR.aE] • Rovine di Ronka ----- Terzo livello
MN1 • [RR.aG] • Rovine di Ronka ----- Quarto livello
MN1 • [RR.aH] • Rovine di Ronka ----- Quinto livello
~~~~~
MN3 • [CD.aF] • Crepa interdimensionale - Rovine /D
```

ABILITÀ

1. Fionda

il Cavaliere ronkan 1 causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Cavaliere ronkan 1.

.. Attacco fisico

il Cavaliere ronkan 1 causa danni fisici ad un personaggio.

```

=====
CAVALIERE RONKAN 2      (versione evocata da Zefiro)
===== N° 825 =====
Liv  >> 42              Forza          70          TIPO
PV   >> 2.000           Magia          0           --
PM   >> 1.000           Difesa         0           ASPETTO
-----+-----
Esp  >> 0               %Schivata     0%          Soldato con magli marrone
Guil >> 0               %Schivata Mg  0%          Agilità      35

```

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | | |
|-------------|------|-----------|------|--------|----|----|
| Adagio | • -- | Pietra | • -- | Acqua | <> | -- |
| Ade | • -- | Rana | • -- | Aria | <> | -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> | -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> | -- |
| Confusione | • -- | Sentenza | • -- | Sacro | <> | -- |
| Egida | • -- | Sonno | • -- | Terra | <> | -- |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> | -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> | -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • -- | | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | | |
| Mini | • -- | ~~~~~ | | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • -- | | | |
| Paralisi | • -- | Scan | • -- | | | |
| Piaga | • -- | | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Cavaliere ronkan 2 causa danni fisici ad un nemico.

b. Attacco critico

il Cavaliere ronkan 2 causa danni fisici doppi ad un nemico.

COMANDO !LIBERA

.. Attacco fisico

il Cavaliere ronkan 2 causa danni fisici ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Infuso eroico
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Testo di fuoco

DOVE SI TROVA

MN3 • [PU.aG] • Piramide di Muur - 2° piano {Ev}
 MN3 • [PU.aN] • Piramide di Muur - 5° piano /B {Ev}
 MN3 • [PU.aO] • Piramide di Muur - 5° piano /C {Ev}

ABILITÀ

1. Attacco critico

il Cavaliere ronkan 2 causa danni fisici doppi ad un personaggio.

.. Attacco fisico

il Cavaliere ronkan 2 causa danni fisici ad un personaggio.

```

=====
CHIMERA DHORME 1          (nemico comune)
===== N° 058 =====
Liv  >> 23                Forza          50          TIPO
PV   >> 1.000             Magia          0          Bestia magica
PM   >> 150               Difesa        20
----+----                Difesa Mg     20          ASPETTO
Esp  >> 1.000             %Schivata     0%         Chimera marrone
Guil >> 186               %Schivata Mg  0%
                                Agilità      40
  
```

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | | |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|----|---------|
| Adagio | • -- | Pietra | • immune | Acqua | <> | assorbe |
| Ade | • immune | Rana | • immune | Aria | <> | -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> | -- |
| Cecità | • immune | Rigene | • -- | Gelo | <> | -- |
| Confusione | • immune | Sentenza | • -- | Sacro | <> | -- |
| Egida | • -- | Sonno | • immune | Terra | <> | -- |
| Fretta | • -- | Stop | • immune | Tuono | <> | -- |
| Furia | • immune | Vecchiaia | • immune | Veleno | <> | -- |
| Immagine | • immune | Veleno | • immune | | | |
| Levitazione | • immune | Zombie | • immune | | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | | |
| Mutismo | • immune | Corazza | • costante | | | |
| Paralisi | • immune | Scan | • -- | | | |
| Piaga | • -- | | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

la Chimera dhorme 1 causa danni fisici ad un nemico.

b. Idrorespiro < Magia Blu >

la Chimera dhorme 1 genera una serie di bolle di sapone. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i nemici.

COMANDO !LIBERA

.. Idrorespiro

la Chimera dhorme 1 genera una serie di bolle di sapone. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i nemici.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --
 10 / 256 • Tridente

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
 raro • Coda di fenice

DOVE SI TROVA

MN1 \* {W1.B3} \* Zona nord della pianura a nord del D. delle Sabbie danzanti
MN1 \* {W1.C3} \* Area di Karnak e del Castello Karnak
MN1 \* {W1.B4} \* Area del Deserto delle Sabbie danzanti
MN1 \* {W1.C4} \* Area della Biblioteca degli Antichi
MN1 \* {W1.B5} \* Zona a sud del Deserto delle Sabbie danzanti

~~~~~

MN3 • [CD.aB] • Crepa interdimensionale - Deserto  
MN3 • [TW.aA] • Torre di Walz ----- Piano terra  
MN3 • [TW.aB] • Torre di Walz ----- 1° piano  
MN3 • [TW.aC] • Torre di Walz ----- 2° piano  
MN3 • [TW.aE] • Torre di Walz ----- 4° piano  
MN3 • [TW.aI] • Torre di Walz ----- 8° piano

ABILITÀ

1. Attacco critico

la Chimera dhorme 1 causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico della Chimera dhorme 1.

2. Idrorespiro < Magia Blu >

la Chimera dhorme 1 genera una serie di bolle di sapone. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

la Chimera dhorme 1 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

CHIMERA DHORME 2	(versione evocata da Zefiro)	N° 826
------------------	------------------------------	--------

=====

Liv	>>	45	Forza	60	TIPO
PV	>>	2.700	Magia	0	--
PM	>>	1.000	Difesa	0	
----	+	----	Difesa Mg	0	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	0%	Chimera marrone
Guil	>>	0	%Schivata Mg	0%	
			Agilità	40	

STATUS

Adagio • --  
Ade • --  
Bozzolo • --  
Cecità • --  
Confusione • --  
Egida • --  
Fretta • --  
Furia • --  
Immagine • --  
Levitazione • --  
Mini • --  
Mutismo • --  
Paralisi • --  
Piaga • --

ELEMENTI

Pietra • --  
Rana • --  
Reflex • --  
Rigene • --  
Sentenza • --  
Sonno • --  
Stop • --  
Vecchiaia • --  
Veleno • --  
Zombie • --

~~~~~

Corazza • --
Scan • --

a. Attacco fisico
la Chimera dhorme 2 causa danni fisici ad un nemico.

b. Idrorespiro < Magia Blu >
la Chimera dhorme 2 genera una serie di bolle di sapone. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i nemici.

COMANDO !LIBERA

.. Idrorespiro
la Chimera dhorme 2 genera una serie di bolle di sapone. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i nemici.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Granpozione
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Infuso di difesa

DOVE SI TROVA

MN3 • [PU.aG] • Piramide di Muur - 2° piano {Ev}
MN3 • [PU.aN] • Piramide di Muur - 5° piano /B {Ev}
MN3 • [PU.aO] • Piramide di Muur - 5° piano /C {Ev}

ABILITÀ

1. Idrorespiro < Magia Blu >
la Chimera dhorme 2 genera una serie di bolle di sapone. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico
la Chimera dhorme 2 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

| COEURL 1 | (nemico comune) | N° 130 | |
|--------------|-----------------|---------------|--|
| Liv >> 37 | Forza 59 | TIPO | |
| PV >> 2.600 | Magia 0 | Bestia magica | |
| PM >> 100 | Difesa 5 | | |
| -----+----- | Difesa Mg 5 | ASPETTO | |
| Esp >> 1.150 | %Schivata 0% | Leone grigio | |
| Guil >> 381 | %Schivata Mg 0% | | |
| | Agilità 35 | | |

STATUS

Adagio • -- Pietra • --
Ade • -- Rana • --
Bozzolo • -- Reflex • --
Cecità • -- Rigene • --
Confusione • -- Sentenza • --
Egida • -- Sonno • --
Fretta • -- Stop • --
Furia • -- Vecchiaia • --
Immagine • -- Veleno • --
Levitazione • -- Zombie • --
Mini • immune ~~~~~
Mutismo • -- Corazza • --
Paralisi • -- Scan • --

ELEMENTI

Acqua <> --
Aria <> --
Fuoco <> debole
Gelo <> --
Sacro <> --
Terra <> --
Tuono <> --
Veleno <> --

Piaga • --

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Coeurl 1 causa danni fisici ad un nemico.

b. Botto

il Coeurl 1 emette un raggio di luce grigia. La tecnica infligge ad un nemico lo Status Ade oppure lo Status Paralisi.

COMANDO !LIBERA

.. Botto

il Coeurl 1 emette un raggio di luce grigia. La tecnica infligge ad un nemico lo Status Ade oppure lo Status Paralisi.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --

10 / 256 • Coda di fenice

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --

raro • Coda di fenice

DOVE SI TROVA

MN2 • [CE.aC] • Castello Exdeath - Piano terra /C

MN2 • [CE.aE] • Castello Exdeath - 2S

MN2 • [CE.aF] • Castello Exdeath - 3S

MN2 • [CE.aN] • Castello Exdeath - 5° piano

MN2 • [CE.aO] • Castello Exdeath - 6° piano /A

MN2 • [CE.aV] • Castello Exdeath - 11° piano /A

MN2 • [CE.aZ] • Castello Exdeath - 11° piano /B

~~~~~

MN3 • [PU.aL] • Piramide di Muur - 4° piano {Ba}

ABILITÀ

1. Attacco critico

solo quando sono presenti altri mostri alleati, il Coeurl 1 causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Coeurl 1.

2. Botto

il Coeurl 1 emette un raggio di luce grigia. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Ade oppure lo Status Paralisi.

.. Attacco fisico

il Coeurl 1 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

COEURL 2		(Torre della fenice)		===== N° 838 =====	
Liv	>> 63	Forza	80	TIPO	
PV	>> 8.000	Magia	0	Bestia magica	
PM	>> 1.000	Difesa	0		
----	+	Difesa Mg	0	ASPETTO	
Esp	>> 2.500	%Schivata	10%	Leone grigio	
Guil	>> 0	%Schivata Mg	10%		
		Agilità	30		

STATUS		ELEMENTI			
Adagio	• --	Pietra	• immune	Acqua	<> --
Ade	• immune	Rana	• immune	Aria	<> --
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<> debole
Cecità	• --	Rigene	• --	Gelo	<> --
Confusione	• immune	Sentenza	• --	Sacro	<> --
Egida	• --	Sonno	• immune	Terra	<> --
Fretta	• --	Stop	• immune	Tuono	<> --
Furia	• --	Vecchiaia	• --	Veleno	<> --
Immagine	• --	Veleno	• immune		
Levitazione	• --	Zombie	• --		
Mini	• immune	~~~~~			
Mutismo	• --	Corazza	• costante		
Paralisi	• immune	Scan	• --		
Piaga	• --				

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
246 / 256 • Ago dorato  
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE  
sempre • --  
raro • Elisir

#### DOVE SI TROVA

MN3 • [TE.aA] • Torre della fenice - Piano terra (Boss)  
 MN3 • [TE.aC] • Torre della fenice - 2° piano (Boss)  
 MN3 • [TE.aD] • Torre della fenice - 3° piano (Boss)  
 MN3 • [TE.aG] • Torre della fenice - 6° piano (Boss)  
 MN3 • [TE.aH] • Torre della fenice - 7° piano (Boss)  
 MN3 • [TE.aI] • Torre della fenice - 8° piano (Boss)  
 MN3 • [TE.aN] • Torre della fenice - 11° piano (Boss)  
 MN3 • [TE.aO] • Torre della fenice - 12° piano (Boss)  
 MN3 • [TE.aP] • Torre della fenice - 13° piano (Boss)  
 MN3 • [TE.aS] • Torre della fenice - 16° piano (Boss)  
 MN3 • [TE.aT] • Torre della fenice - 17° piano (Boss)  
 MN3 • [TE.aU] • Torre della fenice - 18° piano (Boss)  
 MN3 • [TE.bA] • Torre della fenice - 21° piano (Boss)  
 MN3 • [TE.bB] • Torre della fenice - 22° piano (Boss)  
 MN3 • [TE.bC] • Torre della fenice - 23° piano (Boss)  
 MN3 • [TE.bE] • Torre della fenice - 25° piano (Boss)  
 MN3 • [TE.bF] • Torre della fenice - 26° piano (Boss)  
 MN3 • [TE.bG] • Torre della fenice - 27° piano (Boss)  
 MN3 • [TE.bH] • Torre della fenice - 28° piano (Boss)

#### ABILITÀ

##### 1. Attacco critico

il Coeurl 2 causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Coeurl 2.

##### 2. Botto

il Coeurl 2 emette un raggio di luce grigia. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Ade oppure lo Status Paralisi.

.. Attacco fisico  
il Coeurl 2 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

CONQUISTATORE

===== N° 039 =====

Liv	>>	18	Forza	22	TIPO
PV	>>	260	Magia	0	--
PM	>>	100	Difesa	0	
-----+-----			Difesa Mg	0	ASPETTO
Esp	>>	150	%Schivata	0%	Verme volante rosso
Guil	>>	129	%Schivata Mg	0%	
			Agilità	20	

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• --	Acqua	<> --
Ade	• --	Rana	• immune	Aria	<> --
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<> --
Cecità	• --	Rigene	• --	Gelo	<> debole
Confusione	• --	Sentenza	• --	Sacro	<> --
Egida	• --	Sonno	• --	Terra	<> immune
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<> --
Furia	• --	Vecchiaia	• --	Veleno	<> --
Immagine	• --	Veleno	• --		
Levitazione	• costante	Zombie	• --		
Mini	• immune	~~~~~			
Mutismo	• --	Corazza	• --		
Paralisi	• --	Scan	• --		
Piaga	• --				

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Conquistatore causa danni fisici ad un nemico.

b. Aero < Magia Blu >

il Conquistatore genera cinque piccoli tornadi. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Aria ad un nemico.

c. Raggio gamma

il Conquistatore genera una serie di bande di energia verticali. La tecnica infligge lo Status Stop, il quale impedisce per diversi secondi ad un nemico di svolgere qualsiasi azione.

COMANDO !LIBERA

.. Fulminazione

il Conquistatore genera una piccola scarica elettrica. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Tuono ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pozione  
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Infuso rapido

DOVE SI TROVA

MN1 • [NC.ad] • Nave a calore - Paratia /A

MN1 • [NC.aF] • Nave a calore - Paratia /B  
 MN1 • [NC.aG] • Nave a calore - Paratia /C  
 MN1 • [NC.aM] • Nave a calore - Paratia /D  
 MN1 • [NC.aP] • Nave a calore - Paratia /F  
 MN1 • [NC.aS] • Nave a calore - Paratia /G  
 MN1 • [NC.aV] • Nave a calore - Paratia /H

~~~~~

MN3 • [NC.aD] • Nave a calore - Paratia /A
 MN3 • [NC.aF] • Nave a calore - Paratia /B
 MN3 • [NC.aG] • Nave a calore - Paratia /C
 MN3 • [NC.aM] • Nave a calore - Paratia /D
 MN3 • [NC.aP] • Nave a calore - Paratia /F
 MN3 • [NC.aS] • Nave a calore - Paratia /G
 MN3 • [NC.aV] • Nave a calore - Paratia /H

ABILITÀ

.. Attacco fisico
 il Conquistatore causa danni fisici ad un personaggio.

Durante ogni battaglia in cui è presente un Conquistatore, eliminando questo nemico per ultimo, compariranno sempre due Meccanotrappole al suo posto.

=====
 CONTROLLA-LIVELLO
 ===== N° 207 =====

| | | | | | |
|------|----|-------|--------------|----|----------------|
| Liv | >> | 54 | Forza | 90 | TIPO |
| PV | >> | 5.000 | Magia | 0 | -- |
| PM | >> | 500 | Difesa | 20 | |
| ---- | + | ---- | Difesa Mg | 0 | ASPETTO |
| Esp | >> | 1.520 | %Schivata | 0% | Schermo grigio |
| Guil | >> | 624 | %Schivata Mg | 0% | |
| | | | Agilità | 20 | |

| STATUS | | ELEMENTI |
|-------------|----------|--------------------------------|
| Adagio | • -- | Pietra • -- Acqua <> -- |
| Ade | • -- | Rana • immune Aria <> -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex • -- Fuoco <> -- |
| Cecità | • -- | Rigene • -- Gelo <> -- |
| Confusione | • -- | Sentenza • -- Sacro <> -- |
| Egida | • -- | Sonno • -- Terra <> -- |
| Fretta | • -- | Stop • -- Tuono <> -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia • -- Veleno <> -- |
| Immagine | • -- | Veleno • -- |
| Levitazione | • -- | Zombie • -- |
| Mini | • immune | ~~~~~ |
| Mutismo | • -- | Corazza • -- |
| Paralisi | • -- | Scan • -- |
| Piaga | • -- | |

COMANDO !CONTROLLA

- a. Attacco fisico
 il Controlla-livello causa danni fisici ad un nemico.

- b. Antimaga Liv.4 < Magia Blu >
 il Controlla-livello scaglia una grande sfera oscura che contiene fulmini.
 La tecnica causa danni magici pari ai 7/8 dei PV attuali di tutti i nemici,
 ma solo se quest'ultimi possiedono un Livello multiplo di 4.

- c. Morte Liv.5 < Magia Blu >
 il Controlla-livello genera un grosso teschio umano. La tecnica infligge lo Status Ade, il quale elimina un nemico istantaneamente, ma solo se questi possiede un Livello multiplo di 5.
- d. Vecchiaia Liv.2 < Magia Blu >
 il Controlla-livello emette un fumo giallo. La tecnica infligge lo Status Vecchiaia, il quale diminuisce gradualmente i parametri Livello ed Agilità di un nemico.

COMANDO !LIBERA

- .. Vampalia Liv.3
 il Controlla-livello colpisce il bersaglio con una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali ad un nemico, ma solo se quest'ultimo possiede un Livello multiplo di 3.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pozione
 10 / 256 • Etere

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
 raro • Elisir

DOVE SI TROVA

MN3 • [CD.aC] • Crepa interdimensionale - Rovine /A
 MN3 • [CD.aD] • Crepa interdimensionale - Rovine /B
 MN3 • [CD.aE] • Crepa interdimensionale - Rovine /C
 MN3 • [CD.aF] • Crepa interdimensionale - Rovine /D
 MN3 • [CD.aG] • Crepa interdimensionale - Rovine /E
 MN3 • [RO.aI] • Reame oscuro ----- Tempio in rovina, Sala dei custodi
 MN3 • [RO.aS] • Reame oscuro ----- Cuore di Ronka, 1S
 MN3 • [RO.aU] • Reame oscuro ----- Area teletrasporto
 MN3 • [TW.aA] • Torre di Walz ----- Piano terra
 MN3 • [TW.aC] • Torre di Walz ----- 2° piano
 MN3 • [TW.aD] • Torre di Walz ----- 3° piano
 MN3 • [TW.aF] • Torre di Walz ----- 5° piano
 MN3 • [TW.aL] • Torre di Walz ----- Cristallo d'Acqua

ABILITÀ

1. Antimaga Liv.4 < Magia Blu >
 il Controlla-livello scaglia una grande sfera oscura che contiene fulmini. La tecnica causa danni magici pari ai 7/8 dei PV attuali di tutti i personaggi, ma solo se quest'ultimi possiedono un Livello multiplo di 4.
2. Morte Liv.5 < Magia Blu >
 il Controlla-livello genera un grosso teschio umano. La tecnica infligge lo Status Ade, il quale elimina un personaggio istantaneamente, ma solo se questi possiede un Livello multiplo di 5.
3. Ricerca
 il Controlla-livello inquadra il bersaglio con un mirino. La tecnica non causa danni tuttavia indica il personaggio che a breve verrà colpito da uno degli altri attacchi del nemico.
4. Vampalia Liv.3 < Magia Blu >
 il Controlla-livello colpisce il bersaglio con una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali ad un personaggio,

ma solo se quest'ultimo possiede un Livello multiplo di 3.

5. Vecchiaia Liv.2 < Magia Blu >

il Controlla-livello emette un fumo giallo. La tecnica infligge lo Status Vecchiaia, il quale diminuisce gradualmente i parametri fisici di un personaggio, ma solo se quest'ultimo possiede un Livello multiplo di 2.

=====

CORALLO

===== N° 179 =====

| | | | | | |
|------|----|-------|--------------|----|---------------|
| Liv | >> | 46 | Forza | 66 | TIPO |
| PV | >> | 2.150 | Magia | 0 | -- |
| PM | >> | 100 | Difesa | 20 | |
| ---- | + | ---- | Difesa Mg | 0 | ASPETTO |
| Esp | >> | 1.268 | %Schivata | 0% | Corallo verde |
| Guil | >> | 534 | %Schivata Mg | 0% | |
| | | | Agilità | 25 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | | |
|-------------|----------|-----------|----------|--------|----|---------|
| Adagio | • -- | Pietra | • -- | Acqua | <> | assorbe |
| Ade | • -- | Rana | • immune | Aria | <> | -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> | -- |
| Cecità | • immune | Rigene | • -- | Gelo | <> | -- |
| Confusione | • -- | Sentenza | • -- | Sacro | <> | -- |
| Egida | • -- | Sonno | • immune | Terra | <> | -- |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> | debole |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> | assorbe |
| Immagine | • -- | Veleno | • -- | | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • -- | | | |
| Paralisi | • immune | Scan | • -- | | | |
| Piaga | • -- | | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Corallo causa danni fisici ad un nemico.

b. Spora

il Corallo emette una serie di spore marroni. La tecnica infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere ad un nemico 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari.

COMANDO !LIBERA

.. Spora

il Corallo emette una serie di spore marroni. La tecnica infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere ad un nemico 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pozione

10 / 256 • Infuso di difesa

COSA SI PUÒ RICEVERE

--

DOVE SI TROVA

MN3 • [CI.aC] • Cascate Istoria - 2S
 MN3 • [CI.aD] • Cascate Istoria - 3S
 MN3 • [CI.aF] • Cascate Istoria - 4S /B
 MN3 • [CI.aG] • Cascate Istoria - 4S /C

ABILITÀ

1. Attacco critico

il Corallo causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Corallo.

2. Spora

il Corallo emette una serie di spore marroni. La tecnica infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere ad un personaggio 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari.

.. Attacco fisico

il Corallo causa danni fisici ad un personaggio.

=====

CORAZZATA

===== N° 241 =====

| | | | | | |
|------|----|--------|--------------|-----|-------------------------|
| Liv | >> | 91 | Forza | 140 | TIPO |
| PV | >> | 22.000 | Magia | 60 | -- |
| PM | >> | 15.000 | Difesa | 60 | |
| ---- | + | ---- | Difesa Mg | 0 | ASPETTO |
| Esp | >> | 40.000 | %Schivata | 0% | Grande cavaliere grigio |
| Guil | >> | 1.000 | %Schivata Mg | 90% | |
| | | | Agilità | 40 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|-------|
| Adagio | • -- | Pietra | • immune | Acqua | <> -- |
| Ade | • immune | Rana | • immune | Aria | <> -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> -- |
| Cecità | • immune | Rigene | • -- | Gelo | <> -- |
| Confusione | • immune | Sentenza | • -- | Sacro | <> -- |
| Egida | • -- | Sonno | • immune | Terra | <> -- |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> -- |
| Furia | • immune | Vecchiaia | • immune | Veleno | <> -- |
| Immagine | • immune | Veleno | • immune | | |
| Levitazione | • immune | Zombie | • immune | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | |
| Mutismo | • immune | Corazza | • costante | | |
| Paralisi | • immune | Scan | • -- | | |
| Piaga | • -- | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

COMANDO !LIBERA

immune

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

COSA SI PUÒ RICEVERE

246 / 256 • --
 10 / 256 • Spaccaterra

sempre • --
 raro • Elmo adamantino

DOVE SI TROVA

- MN3 • [RO.aR] • Reame oscuro - Cuore di Ronka, Sala del tesoro
- MN3 • [RO.bM] • Reame oscuro - Corte dell'oblio, Cancellone d'ombra
- MN3 • [RO.bN] • Reame oscuro - Corte dell'oblio, Scalinata del fato

ABILITÀ

1. Demolizione

ogni volta che subisce danni, la Corazzata può reagire subito e causare danni fisici ad un personaggio. La tecnica va sempre a segno inoltre ignora il parametro Difesa del bersaglio.

2. Difesa totale < Magia Blu >

solo quando possiede meno di 10.000 PV, la Corazzata genera due lame di energia e scintille gialle. La tecnica dona al nemico gli status Bozzolo, Egida e Levitazione.

3. Pugno missile

la Corazzata scaglia un missile a forma di pugno. La tecnica causa danni magici pari alla metà dei PV attuali di un personaggio inoltre gli infligge lo Status Confusione, il quale lo obbliga ad attaccare i suoi alleati oppure a curare i nemici.

4. Uragano

la Corazzata genera un tornado grigio. La tecnica infligge lo Status Critico, riducendo i PV attuali di un personaggio ad una sola cifra.

.. Attacco fisico

la Corazzata causa danni fisici ad un personaggio.

Facendo eliminare per la prima volta questo nemico ad un personaggio che sta svolgendo il lavoro Necromante, si imparerà l'arte nera Maledizione.

```

=====
CORBETT
===== N° 196 =====
Liv  >> 29          Forza          40          TIPO
PV   >> 2.800       Magia          0           --
PM   >> 0           Difesa         0
-----+-----
Esp  >> 0           %Schivata     0%          ASPETTO
Guil >> 1.000       %Schivata Mg  0%          Scheletro volante nero
                                     Agilità       35

```

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | | |
|-------------|------------|-----------|----------|--------|----|---------|
| Adagio | • -- | Pietra | • immune | Acqua | <> | assorbe |
| Ade | • immune | Rana | • immune | Aria | <> | -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> | -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> | -- |
| Confusione | • immune | Sentenza | • -- | Sacro | <> | -- |
| Egida | • -- | Sonno | • immune | Terra | <> | immune |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> | debole |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • immune | Veleno | <> | -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • -- | | | |
| Levitazione | • costante | Zombie | • -- | | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • -- | | | |
| Paralisi | • immune | Scan | • -- | | | |
| Piaga | • -- | | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Corbett causa danni fisici ad un nemico.

b. Coda avvitante

il Corbett scaglia una serie di scintille. La tecnica infligge lo Status Critico, riducendo i PV attuali di un nemico ad una sola cifra.

COMANDO !LIBERA

.. Coda avvitante

il Corbett scaglia una serie di scintille. La tecnica infligge lo Status Critico, riducendo i PV attuali di un nemico ad una sola cifra.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --

10 / 256 • Tridente

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --

raro • Granpozione

DOVE SI TROVA

MN1 \* {W1.A1} \* Mare Superiore
MN1 \* {W1.B1} \* Penisola appuntita, a nord di Istoria
MN1 \* {W1.C1} \* Mare Superiore
MN1 \* {W1.D1} \* Mare Superiore
MN1 \* {W1.E1} \* Mare Diagonale (settore di nord est)
MN1 \* {W1.F1} \* Mare Diagonale (settore di nord est)
MN1 \* {W1.G1} \* Zona superiore della pianura a nord del Monte Nord
MN1 \* {W1.H1} \* Zona orientale della pianura a nord del Monte Nord
MN1 \* {W1.A2} \* Pianura ad ovest di Istoria
MN1 \* {W1.B2} \* Pianura di Istoria
MN1 \* {W1.C2} \* Foresta a nord di Karnak
MN1 \* {W1.D2} \* Pianura con il lago, a nord est di Karnak
MN1 \* {W1.E2} \* Zona orientale della pianura ad ovest di Lix
MN1 \* {W1.H2} \* Foresta del Monte Nord
MN1 \* {W1.A3} \* Mare Superiore
MN1 \* {W1.B3} \* Zona nord della pianura a nord del D. delle Sabbie danzanti
MN1 \* {W1.H3} \* Pianura ad est di Carwen
MN1 \* {W1.A4} \* Zona ovest della pianura a nord del D. delle Sabbie danzanti
MN1 \* {W1.B4} \* Area del Deserto delle Sabbie danzanti
MN1 \* {W1.H4} \* Pianura ad est di Walz
MN1 \* {W1.A5} \* Pianura a sud ovest del Deserto delle Sabbie danzanti
MN1 \* {W1.B5} \* Zona a sud del Deserto delle Sabbie danzanti
MN1 \* {W1.G5} \* Penisola a sud di Walz
MN1 \* {W1.H5} \* Mare Diagonale (settore di nord est)
MN1 \* {W1.A6} \* Mare Diagonale (settore di sud ovest)
MN1 \* {W1.B6} \* Area del Meteorite di Gohn
MN1 \* {W1.A7} \* Mare Diagonale (settore di sud ovest)
MN1 \* {W1.B7} \* Area di Jakol
MN1 \* {W1.A8} \* Mare Diagonale (settore di sud ovest)
MN1 \* {W1.B8} \* Mare Diagonale (settore di sud ovest)
MN1 \* {W1.C8} \* Mare Diagonale (settore di sud ovest)
MN1 \* {W1.D8} \* Zona inferiore dell'isola occidentale con la foresta
~~~~~  
MN3 * {W3.A1} * Mare aperto  
MN3 * {W3.C1} * Mare aperto  
MN3 * {W3.F1} * Foresta più a nord ovest, rispetto al Monte Nord

MN3 * {W3.H1} * Montagne a nord est del Monte Nord  
 MN3 * {W3.C2} * Area della Caverna del lago  
 MN3 * {W3.E2} * Area di Legor  
 MN3 * {W3.H2} * Area del Monte Nord  
 MN3 * {W3.B3} * Zona superiore della pianura a nord della Piramide di Muur  
 MN3 * {W3.E3} * Area di Tule e del Castello dei sigilli  
 MN3 * {W3.B4} * Area della Piramide di Muur e dell'Albero guardiano  
 MN3 * {W3.D4} * Area della Grotta di Ghido  
 MN3 * {W3.G4} * Zona del fiume del Territorio di Nord Est  
 MN3 * {W3.A5} * Zona del deserto a sud di Muur  
 MN3 * {W3.D5} * Zona orientale della foresta attorno alla Valle dei draghi  
 MN3 * {W3.F5} * Area della Crepa interdimensionale  
 MN3 * {W3.A6} * Mare aperto  
 MN3 * {W3.C6} * Area del Castello di Bal e della Grotta di Jakol  
 MN3 * {W3.F6} * Foresta a sud della Crepa interdimensionale  
 MN3 * {W3.H6} * Mare aperto  
 MN3 * {W3.C7} * Pianure ad est di Jakol  
 MN3 * {W3.E7} * Mare aperto  
 MN3 * {W3.H7} * Mare aperto  
 MN3 * {W3.B8} * Mare aperto  
 MN3 * {W3.E8} * Pianure ad ovest del Paese fantasma  
 MN3 * {W3.G8} * Pianure a nord est del Paese fantasma

#### ABILITÀ

##### 1. Ala sospiro

il Corbett scaglia frontalmente un vortice d'aria. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Aria pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

##### 2. Pinna

il Corbett causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Corbett.

##### .. Attacco fisico

il Corbett causa danni fisici ad un personaggio.

#### =====

#### CRINIERA ARANCIO

===== N° 019 =====

Liv	>>	9	Forza	14	TIPO
PV	>>	120	Magia	0	Bestia magica
PM	>>	0	Difesa	0	
----	+	----	Difesa Mg	5	ASPETTO
Esp	>>	60	%Schivata	10%	Leone arancione
Guil	>>	100	%Schivata Mg	0%	
			Agilità	15	

#### STATUS

Adagio • --  
 Ade • --  
 Bozzolo • --  
 Cecità • --  
 Confusione • --  
 Egida • --  
 Fretta • --  
 Furia • --  
 Immagine • --

#### ELEMENTI

Pietra • --  
 Rana • --  
 Reflex • --  
 Rigene • --  
 Sentenza • --  
 Sonno • --  
 Stop • --  
 Vecchiaia • --  
 Veleno • --  
 Acqua <> --  
 Aria <> --  
 Fuoco <> --  
 Gelo <> --  
 Sacro <> --  
 Terra <> --  
 Tuono <> --  
 Veleno <> --

Levitazione	• --	Zombie	• --
Mini	• --	~~~~~	
Mutismo	• --	Corazza	• --
Paralisi	• --	Scan	• --
Piaga	• --		

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

la Criniera arancio causa danni fisici ad un nemico.

b. Impeto

la Criniera arancio causa danni fisici ad un nemico. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico della Criniera arancio.

c. Botto

la Criniera arancio emette un raggio di luce grigia. La tecnica infligge ad un nemico lo Status Ade oppure lo Status Paralisi.

COMANDO !LIBERA

.. Botto

la Criniera arancio emette un raggio di luce grigia. La tecnica infligge ad un nemico lo Status Ade oppure lo Status Paralisi.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pozione  
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Pozione

DOVE SI TROVA

MN1 * {W1.F3} * Area del Canale Tolna  
 MN1 * {W1.G4} * Area di Walz e del Castello Walz  
 MN1 * {W1.H4} * Pianura ad est di Walz  
 ~~~~~  
 MN3 \* {W3.F5} \* Area della Crepa interdimensionale
 MN3 \* {W3.E6} \* Pianure a sud est del Tempio dell'isola
 MN3 • [TF.aR] • Torre forca - Torre bianca, 2° piano
 MN3 • [TF.aS] • Torre forca - Torre bianca, 3° piano /A
 MN3 • [TF.aZ] • Torre forca - Torre bianca, 5° piano /B
 MN3 • [TF.bA] • Torre forca - Torre bianca, 6° piano
 MN3 • [TF.bD] • Torre forca - Torre bianca, 8° piano

ABILITÀ

1. Impeto

la Criniera arancio causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico della Criniera arancio.

.. Attacco fisico

la Criniera arancio causa danni fisici ad un personaggio.

| | | | | | |
|------|----|-------|--------------|-----|-------------------|
| Liv | >> | 52 | Forza | 100 | TIPO |
| PV | >> | 3 | Magia | 0 | -- |
| PM | >> | 500 | Difesa | 50 | |
| ---- | + | ---- | Difesa Mg | 0 | ASPETTO |
| Esp | >> | 0 | %Schivata | 50% | Cristalli celesti |
| Guil | >> | 2.000 | %Schivata Mg | 33% | |
| | | | Agilità | 20 | |

STATUS

| | | |
|-------------|---|--------|
| Adagio | • | -- |
| Ade | • | -- |
| Bozzolo | • | -- |
| Cecità | • | -- |
| Confusione | • | -- |
| Egida | • | -- |
| Fretta | • | -- |
| Furia | • | -- |
| Immagine | • | -- |
| Levitazione | • | -- |
| Mini | • | immune |
| Mutismo | • | -- |
| Paralisi | • | -- |
| Piaga | • | -- |

ELEMENTI

| | | | | | |
|-----------|---|----------|--------|----|---------|
| Pietra | • | -- | Acqua | <> | assorbe |
| Rana | • | immune | Aria | <> | assorbe |
| Reflex | • | -- | Fuoco | <> | assorbe |
| Rigene | • | -- | Gelo | <> | assorbe |
| Sentenza | • | -- | Sacro | <> | assorbe |
| Sonno | • | -- | Terra | <> | assorbe |
| Stop | • | -- | Tuono | <> | assorbe |
| Vecchiaia | • | immune | Veleno | <> | assorbe |
| Veleno | • | immune | | | |
| Zombie | • | -- | | | |
| ~~~~~ | | | | | |
| Corazza | • | costante | | | |
| Scan | • | -- | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Cristallia causa danni fisici ad un nemico.

b. Bozzolo

il Cristallia genera due lame di energia e scintille verdi. La tecnica dona lo Status Bozzolo, il quale permette ad un personaggio di subire la metà dei danni dagli attacchi magici.

c. Egida

il Cristallia genera un mirino giallo, seguito da sfere gialle. La tecnica dona lo Status Egida, il quale permette ad un personaggio di subire la metà dei danni dagli attacchi fisici.

d. Levitazione

il Cristallia evoca un piccolo angelo. La tecnica dona lo Status Levitazione, il quale rende un personaggio immune agli attacchi magici di Elemento Terra.

COMANDO !LIBERA

.. Difesa totale

il Cristallia genera due lame di energia e scintille gialle. La tecnica dona a tutti i personaggi gli status Bozzolo, Egida e Levitazione.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Etere
10 / 256 • Scudo di cristallo

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Elmo di cristallo

DOVE SI TROVA

MN3 • [CD.bn] • Crepa interdimensionale - Ultimo piano /C
MN3 • [CD.bo] • Crepa interdimensionale - Ultimo piano /D

MN3 • [RO.aM] • Reame oscuro ----- Fiume delle anime, 2S
MN3 • [RO.aN] • Reame oscuro ----- Fiume delle anime, 3S

ABILITÀ

1. Attacco critico

il Cristallia causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Cristallia.

2. Polarità inversa

il Cristallia genera una serie di bande di energia gialla. La tecnica sposta in prima fila un personaggio situato nelle retrovie e viceversa.

.. Attacco fisico

il Cristallia causa danni fisici ad un personaggio.

```
=====
CRISTALLO 1                (Gran foresta di Muur: assorbe il Fuoco)
===== N° 277 =====
Liv  >> 77                Forza          40          TIPO
PV   >> 7.777             Magia          15          --
PM   >> 10.000            Difesa         10
-----+-----          Difesa Mg      20          ASPETTO
Esp  >> 0                 %Schivata      0%          Cristalli celesti
Guil >> 0                 %Schivata Mg   20%
                                Agilità        40
```

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | | |
|-------------|----------|-----------|----------|--------|----|---------|
| Adagio | • -- | Pietra | • immune | Acqua | <> | -- |
| Ade | • -- | Rana | • immune | Aria | <> | -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> | assorbe |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> | immune |
| Confusione | • immune | Sentenza | • -- | Sacro | <> | immune |
| Egida | • -- | Sonno | • immune | Terra | <> | -- |
| Fretta | • -- | Stop | • immune | Tuono | <> | immune |
| Furia | • immune | Vecchiaia | • immune | Veleno | <> | immune |
| Immagine | • -- | Veleno | • immune | | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | | |
| Mutismo | • immune | Corazza | • -- | | | |
| Paralisi | • immune | Scan | • -- | | | |
| Piaga | • -- | | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

immune

COMANDO !LIBERA

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --
10 / 256 • Elisir

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Cenere

DOVE SI TROVA

MN2 • [GM.aH] • Gran foresta di Muur - Albero guardiano (Boss)

ABILITÀ

1. Attacco critico

il Cristallo 1 causa danni fisici doppi ad un personaggio.

2. Fuocoga

solo quando possiede meno di 3.000 PV, il Cristallo 1 genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

il Cristallo 1 causa danni fisici ad un personaggio.

=====
CRISTALLO 2 (Gran foresta di Muur: assorbe la Terra)
===== N° 278 =====

Table with 4 columns: Stat (Liv, PV, PM, Esp, Guil), Value, Attribute (Forza, Magia, Difesa, etc.), and Type (TIPO, ASPETTO). Includes values like 77, 7.777, 10.000, 40, 1, 10, 20, 0, 20%, 45.

STATUS

ELEMENTI

Table with 3 columns: Status (Adagio, Ade, Bozzolo, etc.), Immunity (immune, --), and Elements (Acqua, Aria, Fuoco, etc.).

COMANDO !CONTROLLA

COMANDO !LIBERA

immune

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

COSA SI PUÒ RICEVERE

246 / 256 • --
10 / 256 • Elisir

sempre • --
raro • Cenere

DOVE SI TROVA

MN2 • [GM.aH] • Gran foresta di Muur - Albero guardiano (Boss)

ABILITÀ

1. Attacco critico

il Cristallo 2 causa danni fisici doppi ad un personaggio.

2. Scuotiterra

solo quando possiede meno di 3.000 PV, il Cristallo 2 genera un'onda sismica. La tecnica causa notevoli danni fisici di Elemento Terra a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

il Cristallo 2 causa danni fisici ad un personaggio.

=====
CRISTALLO 3 (Gran foresta di Muur: assorbe l'Acqua)
===== N° 279 =====

| | | | | | |
|-------------|----|--------|--------------|-----|-------------------|
| Liv | >> | 77 | Forza | 40 | TIPO |
| PV | >> | 7.777 | Magia | 15 | -- |
| PM | >> | 10.000 | Difesa | 10 | |
| -----+----- | | | Difesa Mg | 20 | ASPETTO |
| Esp | >> | 0 | %Schivata | 0% | Cristalli celesti |
| Guil | >> | 0 | %Schivata Mg | 20% | |
| | | | Agilità | 50 | |

STATUS

| | | |
|-------------|---|--------|
| Adagio | • | -- |
| Ade | • | -- |
| Bozzolo | • | -- |
| Cecità | • | -- |
| Confusione | • | immune |
| Egida | • | -- |
| Fretta | • | -- |
| Furia | • | immune |
| Immagine | • | -- |
| Levitazione | • | -- |
| Mini | • | immune |
| Mutismo | • | immune |
| Paralisi | • | immune |
| Piaga | • | -- |

ELEMENTI

| | | | | | |
|-----------|---|--------|--------|----|---------|
| Pietra | • | immune | Acqua | <> | assorbe |
| Rana | • | immune | Aria | <> | -- |
| Reflex | • | -- | Fuoco | <> | -- |
| Rigene | • | -- | Gelo | <> | immune |
| Sentenza | • | -- | Sacro | <> | immune |
| Sonno | • | immune | Terra | <> | -- |
| Stop | • | immune | Tuono | <> | immune |
| Vecchiaia | • | immune | Veleno | <> | immune |
| Veleno | • | immune | | | |
| Zombie | • | -- | | | |
| ~~~~~ | | | | | |
| Corazza | • | -- | | | |
| Scan | • | -- | | | |

COMANDO !CONTROLLA

immune

COMANDO !LIBERA

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --
10 / 256 • Elisir

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Cenere

DOVE SI TROVA

MN2 • [GM.aH] • Gran foresta di Muur - Albero guardiano (Boss)

ABILITÀ

1. Attacco critico
il Cristallo 3 causa danni fisici doppi ad un personaggio.

2. Idrorespiro < Magia Blu >
solo quando possiede meno di 3.000 PV, il Cristallo 3 genera una serie di bolle di sapone. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

il Cristallo 3 causa danni fisici ad un personaggio.

```
=====
CRISTALLO 4                (Gran foresta di Muur: assorbe l'Aria)
===== N° 280 =====
Liv  >> 77                 Forza          40          TIPO
PV   >> 7.777              Magia          10          --
PM   >> 10.000             Difesa         10
-----+-----            Difesa Mg      20          ASPETTO
Esp  >> 0                  %Schivata      0%          Cristalli celesti
Guil >> 0                  %Schivata Mg   20%
                                   Agilità        55
```

```
STATUS                                ELEMENTI
Adagio      • --                Pietra         • immune     Acqua <>  --
Ade         • --                Rana           • immune     Aria  <>  assorbe
Bozzolo     • --                Reflex         • --         Fuoco <>  --
Cecità      • --                Rigene         • --         Gelo  <>  immune
Confusione  • immune            Sentenza       • --         Sacro <>  immune
Egida       • --                Sonno          • immune     Terra <>  --
Fretta      • --                Stop           • immune     Tuono <>  immune
Furia       • immune            Vecchiaia     • immune     Veleno <>  immune
Immagine    • --                Veleno        • immune
Levitazione • --                Zombie         • --
Mini        • immune            ~~~~~
Mutismo     • immune            Corazza       • --
Paralisi    • immune            Scan          • --
Piaga       • --
```

COMANDO !CONTROLLA
immune

COMANDO !LIBERA
immune

COSA SI PUÒ RUBARE
246 / 256 • --
10 / 256 • Elisir

COSA SI PUÒ RICEVERE
sempre • --
raro • Cenere

DOVE SI TROVA

MN2 • [GM.aH] • Gran foresta di Muur - Albero guardiano (Boss)

ABILITÀ

1. Attacco critico

il Cristallo 4 causa danni fisici doppi ad un personaggio.

2. Aeroga < Magia Blu >

solo quando possiede meno di 3.000 PV, il Cristallo 4 scaglia tre colonne di scintille oscillanti. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Aria a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

il Cristallo 4 causa danni fisici ad un personaggio.

```
=====
CRISTALLO 5                (Chiostro dei morti: assorbe il Fuoco)
```

```

Liv   >> 77           Forza      100          TIPO
PV    >> 15.000       Magia      20           --
PM    >> 12.000       Difesa     10
-----+-----
Esp   >> 0            %Schivata  0%           Cristalli celesti
Guil  >> 0            %Schivata  30%          Magia
                                Agilità    50
    
```

| STATUS | | ELEMENTI | | |
|-------------|----------|-----------|----------|------------------|
| Adagio | • -- | Pietra | • immune | Acqua <> -- |
| Ade | • -- | Rana | • immune | Aria <> -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco <> assorbe |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo <> immune |
| Confusione | • immune | Sentenza | • -- | Sacro <> immune |
| Egida | • -- | Sonno | • immune | Terra <> -- |
| Fretta | • -- | Stop | • immune | Tuono <> immune |
| Furia | • immune | Vecchiaia | • immune | Veleno <> immune |
| Immagine | • -- | Veleno | • immune | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | |
| Mutismo | • immune | Corazza | • -- | |
| Paralisi | • immune | Scan | • -- | |
| Piaga | • -- | | | |

```

COMANDO !CONTROLLA          COMANDO !LIBERA
immune                       immune
    
```

```

COSA SI PUÒ RUBARE          COSA SI PUÒ RICEVERE
--                            --
    
```

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bU] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 6° piano

ABILITÀ

1. Attacco critico
il Cristallo 5 causa danni fisici doppi ad un personaggio.
 2. Fuocoga
solo quando possiede meno di 3.000 PV, il Cristallo 5 genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.
- .. Attacco fisico
il Cristallo 5 causa danni fisici ad un personaggio.

===== CRISTALLO 6 (Chiostro dei morti: assorbe la Terra) =====

```

Liv   >> 77           Forza      100          TIPO
PV    >> 15.000       Magia      5           --
PM    >> 12.000       Difesa     10
-----+-----
Esp   >> 0            %Schivata  0%           Cristalli celesti
    
```

Guil >> 0 %Schivata Mg 30%
Agilità 55

STATUS

Adagio • --
Ade • --
Bozzolo • --
Cecità • --
Confusione • immune
Egida • --
Fretta • --
Furia • immune
Immagine • --
Levitazione • --
Mini • immune
Mutismo • immune
Paralisi • immune
Piaga • --

Pietra • immune
Rana • immune
Reflex • --
Rigene • --
Sentenza • --
Sonno • immune
Stop • immune
Vecchiaia • immune
Veleno • immune
Zombie • --
~~~~~  
Corazza • --  
Scan • --

ELEMENTI

Acqua <> --  
Aria <> --  
Fuoco <> --  
Gelo <> immune  
Sacro <> immune  
Terra <> assorbe  
Tuono <> immune  
Veleno <> immune

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
--

COSA SI PUÒ RICEVERE  
--

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bu] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 6° piano

ABILITÀ

1. Attacco critico  
il Cristallo 6 causa danni fisici doppi ad un personaggio.
  2. Scuotiterra  
solo quando possiede meno di 3.000 PV, il Cristallo 6 genera un'onda sismica. La tecnica causa notevoli danni fisici di Elemento Terra a tutti i personaggi.
- .. Attacco fisico  
il Cristallo 6 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

CRISTALLO 7 (Chiostro dei morti: assorbe l'Acqua)

===== N° 891 =====

Liv >> 77 Forza 100 TIPO  
PV >> 15.000 Magia 20 --  
PM >> 12.000 Difesa 10  
----+---- Difesa Mg 30 ASPETTO  
Esp >> 0 %Schivata 0% Cristalli celesti  
Guil >> 0 %Schivata Mg 30%  
Agilità 60

STATUS

Adagio • --  
Ade • --

Pietra • immune  
Rana • immune

ELEMENTI

Acqua <> assorbe  
Aria <> --

Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<> --
Cecità	• --	Rigene	• --	Gelo	<> immune
Confusione	• immune	Sentenza	• --	Sacro	<> immune
Egida	• --	Sonno	• immune	Terra	<> --
Fretta	• --	Stop	• immune	Tuono	<> immune
Furia	• immune	Vecchiaia	• immune	Veleno	<> immune
Immagine	• --	Veleno	• immune		
Levitazione	• --	Zombie	• --		
Mini	• immune	~~~~~			
Mutismo	• immune	Corazza	• --		
Paralisi	• immune	Scan	• --		
Piaga	• --				

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
--

COSA SI PUÒ RICEVERE  
--

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bU] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 6° piano

ABILITÀ

1. Attacco critico  
il Cristallo 7 causa danni fisici doppi ad un personaggio.
  2. Idrorespiro < Magia Blu >  
solo quando possiede meno di 3.000 PV, il Cristallo 7 genera una serie di bolle di sapone. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi.
- .. Attacco fisico  
il Cristallo 7 causa danni fisici ad un personaggio.

```

=====
CRISTALLO 8                (Chiostro dei morti: assorbe l'Aria)
===== N° 892 =====
Liv  >>  77                Forza          100          TIPO
PV   >>  15.000            Magia          15           --
PM   >>  12.000            Difesa         10
----+----                Difesa Mg      30           ASPETTO
Esp  >>  0                 %Schivata      0%           Cristalli celesti
Guil >>  0                 %Schivata Mg   30%
                                Agilità        65

```

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• immune	Acqua	<> --
Ade	• --	Rana	• immune	Aria	<> assorbe
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<> --
Cecità	• --	Rigene	• --	Gelo	<> immune
Confusione	• immune	Sentenza	• --	Sacro	<> immune
Egida	• --	Sonno	• immune	Terra	<> --
Fretta	• --	Stop	• immune	Tuono	<> immune
Furia	• immune	Vecchiaia	• immune	Veleno	<> immune

Immagine	• --	Veleno	• immune
Levitazione	• --	Zombie	• --
Mini	• immune	~~~~~	
Mutismo	• immune	Corazza	• --
Paralisi	• immune	Scan	• --
Piaga	• --		

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
--

COSA SI PUÒ RICEVERE  
--

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.BU] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 6° piano

ABILITÀ

1. Attacco critico  
il Cristallo 8 causa danni fisici doppi ad un personaggio.

2. Aeroga < Magia Blu >  
solo quando possiede meno di 3.000 PV, il Cristallo 8 scaglia tre colonne di scintille oscillanti. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Aria a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico  
il Cristallo 8 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

CRONOCONTROLLORE

===== N° 163 =====

Liv	>>	43	Forza	82	TIPO
PV	>>	2.600	Magia	20	--
PM	>>	1.000	Difesa	45	
----	+	----	Difesa Mg	0	ASPETTO
Esp	>>	900	%Schivata	20%	Mago alieno arancione
Guil	>>	480	%Schivata Mg	30%	
			Agilità	20	

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• immune	Acqua	<>	--
Ade	• immune	Rana	• --	Aria	<>	--
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<>	--
Cecità	• --	Rigene	• --	Gelo	<>	--
Confusione	• --	Sentenza	• --	Sacro	<>	--
Egida	• --	Sonno	• --	Terra	<>	--
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<>	--
Furia	• immune	Vecchiaia	• --	Veleno	<>	--
Immagine	• --	Veleno	• --			
Levitazione	• --	Zombie	• --			
Mini	• immune	~~~~~				
Mutismo	• --	Corazza	• costante			
Paralisi	• immune	Scan	• --			
Piaga	• --					

## COMANDO !CONTROLLA

### a. Attacco fisico

il Cronocontrollore causa danni fisici ad un nemico.

### b. Fretta

il Cronocontrollore genera una serie di sfere arancioni. La tecnica dona lo Status Fretta, il quale dimezza il tempo necessario per caricare la barra del turno di un personaggio.

### c. Mutismo

il Cronocontrollore fa brillare di celeste per alcuni istanti. La tecnica infligge sia ai personaggi che ai mostri lo Status Mutismo, il quale impedisce di utilizzare le magie; i mostri comunque possono continuare ad eseguire le proprie tecniche speciali.

### d. Vecchiaia

il Cronocontrollore emette un fumo giallo. La tecnica infligge lo Status Vecchiaia, il quale diminuisce gradualmente i parametri Livello ed Agilità di un nemico.

## COMANDO !LIBERA

### .. Oblio

il Cronocontrollore genera una pozza nera. La tecnica infligge lo Status Oblio, il quale rimuove completamente un nemico dal campo di battaglia.

## COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pozione

10 / 256 • Verga curativa

## COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --

raro • Granpozione

## DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.aP] • Reame oscuro - Tempio in rovina, Sala del dubbio

MN3 • [TF.aB] • Torre forca -- Torre nera, piano terra

MN3 • [TF.aC] • Torre forca -- Torre nera, 1° piano

MN3 • [TF.aD] • Torre forca -- Torre nera, 2° piano

MN3 • [TF.aE] • Torre forca -- Torre nera, 3° piano /A

MN3 • [TF.aF] • Torre forca -- Torre nera, 3° piano /B

MN3 • [TF.aG] • Torre forca -- Torre nera, 4° piano

MN3 • [TF.aH] • Torre forca -- Torre nera, 5° piano /A

MN3 • [TF.aI] • Torre forca -- Torre nera, 5° piano /B

MN3 • [TF.aL] • Torre forca -- Torre nera, 6° piano

MN3 • [TF.aM] • Torre forca -- Torre nera, 7° piano /A

## ABILITÀ

### 1. Adagio

il Cronocontrollore genera quattro sfere grigie rotanti. La tecnica infligge lo Status Adagio, il quale raddoppia il tempo necessario per caricare la barra del turno di un personaggio.

### 2. Adagioga

il Cronocontrollore genera una serie di sfere grigie rotanti. La tecnica infligge lo Status Adagio, il quale raddoppia il tempo necessario per caricare la barra del turno di tutti i personaggi.

3. Andantega  
il Cronocontrollore una serie di sfere arancioni. La tecnica dona lo Status Fretta, il quale dimezza il tempo necessario per caricare la barra del turno di tutti i nemici.
4. Antima  
il Cronocontrollore scaglia una piccola sfera oscura che contiene fulmini. La tecnica causa ad personaggio danni magici pari alla metà dei suoi PV attuali.
5. Antimaga  
il Cronocontrollore scaglia una grande sfera oscura che contiene fulmini. La tecnica causa ad un personaggio danni magici pari ai 7/8 dei suoi PV attuali.
6. Cometa  
il Cronocontrollore scaglia una pioggia di meteore. La tecnica causa moderati danni magici non elementali ad un personaggio.
7. Levitazione  
il Cronocontrollore evoca un piccolo angelo. La tecnica dona lo Status Levitazione, il quale rende un nemico immune agli attacchi magici di Elemento Terra.
8. Meteora  
ogni volta che subisce un attacco che non sia di tipo magico, il Cronocontrollore reagisce subito, generando una pioggia di meteore. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.
9. Oblio  
il Cronocontrollore genera una pozza nera. La tecnica infligge lo Status Oblio, il quale rimuove completamente un personaggio dal campo di battaglia.
10. Rigene  
il Cronocontrollore viene circondato da una serie di scintille rotanti verdi e blu. La tecnica dona lo Status Rigene, il quale restituisce PV al nemico ad intervalli regolari.
11. Vecchiaia  
il Cronocontrollore emette un fumo giallo. La tecnica infligge lo Status Vecchiaia, il quale diminuisce gradualmente i parametri fisici di un personaggio.

=====

DECHIRER

===== N° 117 =====

Liv	>>	35	Forza	43	TIPO
PV	>>	1.300	Magia	0	Bestia magica
PM	>>	0	Difesa	0	
----	+	----	Difesa Mg	5	ASPETTO
Esp	>>	660	%Schivata	10%	Spirito rosso
Guil	>>	339	%Schivata Mg	0%	
			Agilità	30	

STATUS

ELEMENTI

Adagio	•	--	Pietra	•	immune	Acqua	<>	--
--------	---	----	--------	---	--------	-------	----	----



Ade	• --	Rana	• immune	Aria	<> --
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<> --
Cecità	• --	Rigene	• --	Gelo	<> --
Confusione	• --	Sentenza	• --	Sacro	<> --
Egida	• --	Sonno	• --	Terra	<> --
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<> assorbe
Furia	• --	Vecchiaia	• --	Veleno	<> --
Immagine	• --	Veleno	• --		
Levitazione	• --	Zombie	• --		
Mini	• immune	~~~~~			
Mutismo	• --	Corazza	• --		
Paralisi	• --	Scan	• --		
Piaga	• --				

#### COMANDO !CONTROLLA

##### a. Attacco fisico

il Dechirer causa danni fisici ad un nemico.

##### b. Vampiro < Magia Blu >

il bersaglio viene colpito da una serie di sfere arancioni che poi vengono assorbite dal Dechirer. La tecnica sottrae ad un nemico una quantità di PV pari alla differenza tra i PV massimi ed i PV attuali del Dechirer e li dona a quest'ultimo: meno PV esso possiede, maggiore è la quantità persa dal nemico.

#### COMANDO !LIBERA

##### .. Vampalia Liv.3

il Dechirer colpisce il bersaglio con una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali ad un nemico, ma solo se quest'ultimo possiede un Livello multiplo di 3.

#### COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --  
10 / 256 • Granpozione

#### COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Acqua santa

#### DOVE SI TROVA

MN2 * {W2.B2} * Zona del Lago solitario  
 MN2 * {W2.C2} * Area della Caverna del lago e della Foresta dei chocobo  
 MN2 * {W2.C3} * Deserti a nord del Castello Surgate  
 MN2 * {W2.A4} * Area di Muur  
 MN2 * {W2.B4} * Area della Gran foresta di Muur  
 MN2 * {W2.C4} * Area del Castello Surgate  
 MN2 * {W2.B5} * Zona orientale del deserto a sud di Muur  
 MN2 * {W2.G6} * Isole più a nord dell'arcipelago  
 MN2 * {W2.F7} * Palude più a sud est, rispetto al Castello Exdeath  
 MN2 * {W2.G7} * Isole centrali dell'arcipelago  
 MN2 * {W2.F8} * Isole meridionali dell'arcipelago

#### ABILITÀ

##### 1. Attacco critico

il Dechirer causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Dechirer.

.. Attacco fisico  
il Dechirer causa danni fisici ad un personaggio.

=====

DEMONONE DI MARE

===== N° 202 =====

Liv	>>	30	Forza	71	TIPO
PV	>>	5.000	Magia	0	--
PM	>>	1.000	Difesa	15	
-----+-----			Difesa Mg	10	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	0%	Calamaro marrone
Guil	>>	3.000	%Schivata Mg	0%	
			Agilità	20	

STATUS

Adagio	•	--
Ade	•	--
Bozzolo	•	--
Cecità	•	--
Confusione	•	--
Egida	•	--
Fretta	•	--
Furia	•	--
Immagine	•	--
Levitazione	•	--
Mini	•	--
Mutismo	•	--
Paralisi	•	--
Piaga	•	--

ELEMENTI

Acqua	<>	assorbe
Aria	<>	--
Fuoco	<>	--
Gelo	<>	--
Sacro	<>	--
Terra	<>	--
Tuono	<>	debole
Veleno	<>	--

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Demone di mare causa danni fisici ad un nemico.

b. Attacco critico

il Demone di mare causa danni fisici ad un nemico. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Demone di mare.

c. Trappola

il Demone di mare genera una serie di bande di energia verticali.  
La tecnica infligge lo Status Paralisi, il quale impedisce per diversi secondi ad un nemico di svolgere qualsiasi azione.

COMANDO !LIBERA

.. Attacco fisico

il Demone di mare causa danni fisici ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Granpozione  
10 / 256 • Difensore

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Guscio solido

DOVE SI TROVA

MN3 * {W3.D1} * Mare aperto

MN3 * {W3.E1} * Mare aperto  
 MN3 * {W3.A2} * Pianura più ad ovest, rispetto alle Cascate Istoria  
 MN3 * {W3.B2} * Area delle Cascate Istoria e della Caverna del lago  
 MN3 * {W3.F2} * Area del Tempio dell'Aria  
 MN3 * {W3.C3} * Area di Karnak  
 MN3 * {W3.D3} * Area del Nido degli antoleoni  
 MN3 * {W3.H3} * Pianura ad est di Carwen  
 MN3 * {W3.A4} * Area di Muur  
 MN3 * {W3.E4} * Zona a sud di Tule  
 MN3 * {W3.F4} * Area del Covo dei pirati  
 MN3 * {W3.B5} * Zona inferiore del deserto della Piramide di Muur  
 MN3 * {W3.C5} * Area di Quelb e della Valle dei draghi  
 MN3 * {W3.G5} * Penisola inferiore del Territorio di Nord Est  
 MN3 * {W3.H5} * Mare aperto  
 MN3 * {W3.D6} * Pianure ad est del Castello di Bal  
 MN3 * {W3.E6} * Pianure a sud est del Tempio dell'isola  
 MN3 * {W3.A7} * Mare aperto  
 MN3 * {W3.B7} * Area di Jakol  
 MN3 * {W3.F7} * Penisola a sud della Crepa interdimensionale  
 MN3 * {W3.G7} * Area di Mezzaluna e della Torre forca  
 MN3 * {W3.C8} * Mare aperto  
 MN3 * {W3.D8} * Pianura più a sud ovest, lungo la sottile cintura di terra  
 MN3 * {W3.H8} * Mare aperto  
 MN3 • [RO.aN] • Reame oscuro - Fiume delle anime, 3S

ABILITÀ

1. Attacco critico

il Demone di mare causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Demone di mare.

.. Attacco fisico

il Demone di mare causa danni fisici ad un personaggio.

=====

DESERTIPEDE

===== N° 141 =====

Liv	>>	40	Forza	59	TIPO
PV	>>	2.150	Magia	250	Deserto
PM	>>	0	Difesa	10	
-----+-----			Difesa Mg	5	ASPETTO
Esp	>>	900	%Schivata	0%	Scorpione rosso
Guil	>>	426	%Schivata Mg	10%	
			Agilità	22	

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• --	Acqua	<> --
Ade	• --	Rana	• --	Aria	<> --
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<> --
Cecità	• --	Rigene	• --	Gelo	<> debole
Confusione	• --	Sentenza	• --	Sacro	<> --
Egida	• --	Sonno	• --	Terra	<> --
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<> --
Furia	• --	Vecchiaia	• --	Veleno	<> --
Immagine	• --	Veleno	• --		
Levitazione	• --	Zombie	• --		
Mini	• immune	~~~~~			

Mutismo	• --	Corazza	• --
Paralisi	• --	Scan	• --
Piaga	• --		

COMANDO !CONTROLLA

- a. Attacco fisico  
il Desertipede causa danni fisici ad un nemico.
- b. Sabbie mobili  
il Desertipede genera un vortice di sabbia. La tecnica causa danni fisici a tutti i nemici ed infligge loro lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV con il passare del tempo.

COMANDO !LIBERA

- .. Sabbie mobili  
il Desertipede genera un vortice di sabbia. La tecnica causa danni fisici a tutti i nemici ed infligge loro lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV con il passare del tempo.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pozione  
10 / 256 • Antidoto

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Materia oscura

DOVE SI TROVA

MN3 * {W3.B4} * Area della Piramide di Muur e dell'Albero guardiano  
 MN3 * {W3.A5} * Zona del deserto a sud di Muur  
 MN3 * {W3.B5} * Zona inferiore del deserto della Piramide di Muur

ABILITÀ

- 1. Coda  
il Desertipede causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo.
- .. Attacco fisico  
il Desertipede causa danni fisici ad un personaggio.

```

=====
  DIAVOLETTO 1                (nemico comune)
===== N° 121 =====
Liv  >> 36                    Forza          90          TIPO
PV   >> 2.000                 Magia          0          Bestia magica
PM   >> 200                    Difesa         5
-----+-----                Difesa Mg      5          ASPETTO
Esp  >> 840                    %Schivata     30%        Diavoletto viola
Guil >> 354                    %Schivata Mg  0%
                                   Agilità        30
  
```

STATUS

Adagio • --  
 Ade • immune  
 Bozzolo • --  
 Cecità • --  
 Confusione • --

ELEMENTI

Pietra	• immune	Acqua	<> --
Rana	• --	Aria	<> --
Reflex	• --	Fuoco	<> --
Rigene	• --	Gelo	<> --
Sentenza	• --	Sacro	<> immune

Egida	• --	Sonno	• --	Terra	<> --
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<> --
Furia	• --	Vecchiaia	• --	Veleno	<> --
Immagine	• --	Veleno	• immune		
Levitazione	• --	Zombie	• --		
Mini	• --	~~~~~			
Mutismo	• --	Corazza	• --		
Paralisi	• --	Scan	• --		
Piaga	• --				

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Diavoletto 1 causa danni fisici ad un nemico.

b. Caos

il Diavoletto 1 genera quattro piccoli chocobo volanti rosa. La tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga un nemico ad attaccare i suoi alleati oppure a curare gli eroi.

c. Tentazione

il Diavoletto 1 scaglia una serie di cuori. La tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga un nemico ad attaccare i suoi alleati oppure a curare gli eroi.

COMANDO !LIBERA

.. Caos

il Diavoletto 1 genera quattro piccoli chocobo volanti rosa. La tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga un nemico ad attaccare i suoi alleati oppure a curare gli eroi.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pozione  
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Bracciale adamantino

DOVE SI TROVA

MN2 • [GM.aC] • Gran foresta di Muur - Interno /A  
MN2 • [GM.aE] • Gran foresta di Muur - Interno /B

ABILITÀ

1. Caos

il Diavoletto 1 genera quattro piccoli chocobo volanti rosa. La tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga un personaggio ad attaccare i suoi alleati oppure a curare i nemici.

2. Piaga

il Diavoletto 1 causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo.

.. Attacco fisico

il Diavoletto 1 causa danni fisici ad un personaggio.

Liv	>>	52	Forza	65	TIPO
PV	>>	1.000	Magia	0	Bestia magica, Umanoide
PM	>>	500	Difesa	0	
-----+-----			Difesa Mg	0	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	0%	Diavoletto viola
Guil	>>	0	%Schivata Mg	0%	
			Agilità	40	

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• --	Acqua	<> --
Ade	• --	Rana	• --	Aria	<> --
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<> --
Cecità	• --	Rigene	• --	Gelo	<> --
Confusione	• --	Sentenza	• --	Sacro	<> --
Egida	• --	Sonno	• --	Terra	<> assorbe
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<> --
Furia	• --	Vecchiaia	• --	Veleno	<> --
Immagine	• --	Veleno	• --		
Levitazione	• --	Zombie	• --		
Mini	• --	~~~~~			
Mutismo	• --	Corazza	• --		
Paralisi	• --	Scan	• --		
Piaga	• --				

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Diavoletto 2 causa danni fisici ad un nemico.

b. Caos

il Diavoletto 2 genera quattro piccoli chocobo volanti rosa. La tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga un nemico ad attaccare i suoi alleati oppure a curare gli eroi.

COMANDO !LIBERA

.. Caos

il Diavoletto 2 genera quattro piccoli chocobo volanti rosa. La tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga un nemico ad attaccare i suoi alleati oppure a curare gli eroi.

COSA SI PUÒ RUBARE

COSA SI PUÒ RICEVERE

246 / 256 • Pozione  
10 / 256 • Granpozione

sempre • --  
raro • Granpozione

DOVE SI TROVA

MN2 • [CE.a0] • Castello Exdeath - 6° piano /A

ABILITÀ

1. Attacco critico

il Diavoletto 2 causa danni fisici doppi ad un personaggio.

2. Caos

il Diavoletto 2 genera quattro piccoli chocobo volanti rosa. La tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga un personaggio ad attaccare

i suoi alleati oppure a curare i nemici.

.. Attacco fisico

il Diavoletto 2 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

DIVORATORE

=====

N° 083 ===

Liv	>>	28	Forza	37	TIPO
PV	>>	1.000	Magia	0	--
PM	>>	100	Difesa	0	
----	+	----	Difesa Mg	5	ASPETTO
Esp	>>	385	%Schivata	0%	Calamaro verde
Guil	>>	246	%Schivata Mg	0%	
			Agilità	25	

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• --	Acqua	<> --
Ade	• --	Rana	• --	Aria	<> --
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<> --
Cecità	• --	Rigene	• --	Gelo	<> --
Confusione	• --	Sentenza	• --	Sacro	<> --
Egida	• --	Sonno	• --	Terra	<> --
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<> assorbe
Furia	• --	Vecchiaia	• --	Veleno	<> --
Immagine	• --	Veleno	• --		
Levitazione	• --	Zombie	• --		
Mini	• immune	~~~~~			
Mutismo	• --	Corazza	• --		
Paralisi	• --	Scan	• --		
Piaga	• --				

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Divoratore causa danni fisici ad un nemico.

b. Dieci tentacoli

il Divoratore causa danni fisici ad un nemico. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Divoratore.

COMANDO !LIBERA

.. Attacco fisico

il Divoratore causa danni fisici ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --

10 / 256 • Granpozione

COSA SI PUÒ RICEVERE

--

DOVE SI TROVA

MN2 * {W2.D2} * Zona paludosa più ad ovest, rispetto a Legor

MN2 * {W2.E2} * Area di Legor

MN2 * {W2.E3} * Area del Castello dei sigilli

MN2 * {W2.E4} * Zona della palude più a sud, rispetto al Castello dei sigilli

ABILITÀ

1. Dieci tentacoli

il Divoratore causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Divoratore.

2. Muco

il Divoratore emette un getto di liquido azzurro. La tecnica infligge lo Status Adagio e lo Status Piaga ad un personaggio.

.. Attacco fisico

il Divoratore causa danni fisici ad un personaggio.

=====

DOLCEZZA

===== N° 189 =====

Liv	>>	49	Forza	78	TIPO
PV	>>	4.000	Magia	0	Umanoide
PM	>>	300	Difesa	30	
-----+-----			Difesa Mg	0	ASPETTO
Esp	>>	1.500	%Schivata	10%	Danzatrice rosa
Guil	>>	585	%Schivata Mg	0%	
			Agilità	20	

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• --	Acqua	<> --
Ade	• --	Rana	• --	Aria	<> --
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<> --
Cecità	• --	Rigene	• --	Gelo	<> --
Confusione	• --	Sentenza	• --	Sacro	<> --
Egida	• --	Sonno	• --	Terra	<> --
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<> --
Furia	• --	Vecchiaia	• --	Veleno	<> --
Immagine	• --	Veleno	• --		
Levitazione	• --	Zombie	• --		
Mini	• --	~~~~~			
Mutismo	• --	Corazza	• --		
Paralisi	• --	Scan	• --		
Piaga	• --				

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

la Dolcezza causa danni fisici ad un nemico.

b. Aeroga < Magia Blu >

la Dolcezza scaglia tre colonne di scintille oscillanti. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Aria ad un nemico.

c. Fuori tempo < Magia Blu >

la Dolcezza genera un orologio che ruota molto rapidamente. La tecnica infligge ad un nemico lo Status Sonno e lo Status Vecchiaia.

d. Poema minuscolo < Magia Blu >

la Dolcezza emette una serie di note musicali gialle. La tecnica infligge lo Status Mini, il quale riduce a 3 unità il parametro Attacco di un nemico



mentre la sua Difesa viene azzerata.

#### COMANDO !LIBERA

.. Attacco fisico

la Dolcezza causa danni fisici ad un nemico.

#### COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pantofole rosse

10 / 256 • Mantello elfico

#### COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --

raro • Sandali d'Ermete

#### DOVE SI TROVA

MN3 • [TE.aA] • Torre della fenice - Piano terra  
MN3 • [TE.aB] • Torre della fenice - 1° piano  
MN3 • [TE.aC] • Torre della fenice - 2° piano  
MN3 • [TE.aD] • Torre della fenice - 3° piano  
MN3 • [TE.aE] • Torre della fenice - 4° piano  
MN3 • [TE.aF] • Torre della fenice - 5° piano  
MN3 • [TE.aG] • Torre della fenice - 6° piano  
MN3 • [TE.aH] • Torre della fenice - 7° piano  
MN3 • [TE.aI] • Torre della fenice - 8° piano  
MN3 • [TE.aL] • Torre della fenice - 9° piano  
MN3 • [TE.aM] • Torre della fenice - 10° piano  
MN3 • [TE.aN] • Torre della fenice - 11° piano  
MN3 • [TE.aS] • Torre della fenice - 16° piano  
MN3 • [TE.aT] • Torre della fenice - 17° piano  
MN3 • [TE.aU] • Torre della fenice - 18° piano  
MN3 • [TE.aV] • Torre della fenice - 19° piano  
MN3 • [TE.aZ] • Torre della fenice - 20° piano  
MN3 • [TE.bA] • Torre della fenice - 21° piano  
MN3 • [TE.bB] • Torre della fenice - 22° piano  
MN3 • [TE.bC] • Torre della fenice - 23° piano  
MN3 • [TE.bD] • Torre della fenice - 24° piano  
MN3 • [TE.bE] • Torre della fenice - 25° piano  
MN3 • [TE.bF] • Torre della fenice - 26° piano  
MN3 • [TE.bG] • Torre della fenice - 27° piano  
MN3 • [TE.bH] • Torre della fenice - 28° piano

#### ABILITÀ

##### 1. Attacco critico

la Dolcezza causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico della Dolcezza.

##### 2. Danza macabra

ogni volta che subisce il semplice attacco fisico, la Dolcezza reagisce subito, facendo brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti.

La tecnica infligge lo Status Zombie, il quale azzerava i PV di un personaggio e lo costringe ad attaccare in automatico i propri alleati, utilizzando il semplice attacco fisico.

##### 3. Danza stordente

la Dolcezza fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti. La tecnica infligge lo Status Sonno, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

4. Poema minuscolo < Magia Blu >

ogni volta che subisce il semplice attacco fisico, la Dolchezza reagisce subito, emettendo una serie di note musicali gialle. La tecnica infligge lo Status Mini, il quale riduce a 3 unità il parametro Attacco di un personaggio mentre la sua Difesa viene azzerata.

.. Attacco fisico

la Dolchezza causa danni fisici ad un personaggio.

=====
DORMIGLIONE

===== N° 135 =====

Table with 4 columns: Statistic (Liv, PV, PM, Esp, Guil), Value, Statistic (Forza, Magia, Difesa, Difesa Mg, %Schivata, %Schivata Mg, Agilità), and Value (50, 0, 5, 5, 10%, 0%, 30). Includes TIPO and ASPETTO columns.

STATUS

ELEMENTI

Table with 3 columns: Status Name, Status Value (e.g., . --), and Element Name (e.g., Pietra, Rana, Reflex, Rigene, Sentenza, Sonno, Stop, Vecchiaia, Veleno, Zombie, Corazza, Scan). Includes ELEMENTI sub-table with values like <> --.

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Dormiglione causa danni fisici ad un nemico.

b. Sonno

il Dormiglione emette un fumo grigio. La tecnica infligge lo Status Sonno, il quale impedisce per diversi secondi ad un nemico di svolgere qualsiasi azione.

COMANDO !LIBERA

.. Sonno

il Dormiglione emette un fumo grigio. La tecnica infligge lo Status Sonno, il quale impedisce per diversi secondi ad un nemico di svolgere qualsiasi azione.

COSA SI PUÒ RUBARE

- 246 / 256 • Verga curativa
10 / 256 • Granpozione

COSA SI PUÒ RICEVERE

- sempre • --
raro • Berretto di pelle

DOVE SI TROVA

MN2 * {W2.G7} * Isole centrali dell'arcipelago  
MN2 * {W2.F8} * Isole meridionali dell'arcipelago  
~~~~~  
MN3 \* {W3.B3} \* Zona superiore della pianura a nord della Piramide di Muur
MN3 \* {W3.G3} \* Area di Carwen
MN3 \* {W3.H3} \* Pianura ad est di Carwen
MN3 \* {W3.B4} \* Area della Piramide di Muur e dell'Albero guardiano
MN3 \* {W3.C4} \* Area del Castello Surgate e della Biblioteca degli Antichi
MN3 \* {W3.E4} \* Zona a sud di Tule
MN3 \* {W3.G4} \* Zona del fiume del Territorio di Nord Est
MN3 \* {W3.H4} \* Pianure ad est del fiume del Territorio di Nord Est

ABILITÀ

1. Attacco critico

solo quando rimane l'ultimo nemico presente, il Dormiglione causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Dormiglione.

2. Sonno

solo quando sono ancora presenti altri nemici, il Dormiglione emette un fumo grigio. La tecnica infligge lo Status Sonno, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

.. Attacco fisico

il Dormiglione causa danni fisici ad un personaggio.

=====

DRAGO BLU

===== N° 132 =====

| | | | | | |
|------|----|-------|--------------|-----|---------------------|
| Liv | >> | 38 | Forza | 64 | TIPO |
| PV | >> | 6.900 | Magia | 0 | Drago |
| PM | >> | 1.000 | Difesa | 10 | |
| ---- | + | ---- | Difesa Mg | 5 | ASPETTO |
| Esp | >> | 2.500 | %Schivata | 20% | Drago acuminato blu |
| Guil | >> | 500 | %Schivata Mg | 30% | |
| | | | Agilità | 35 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | |
|-------------|------------|-----------|----------|--------|------------|
| Adagio | • -- | Pietra | • -- | Acqua | <> -- |
| Ade | • -- | Rana | • immune | Aria | <> -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> assorbe |
| Confusione | • immune | Sentenza | • -- | Sacro | <> -- |
| Egida | • -- | Sonno | • immune | Terra | <> immune |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • -- | | |
| Levitazione | • costante | Zombie | • -- | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • -- | | |
| Paralisi | • immune | Scan | • -- | | |
| Piaga | • -- | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

immune

COMANDO !LIBERA

.. Tormenta

il Drago blu scaglia una serie di scintille azzurre. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo a tutti i nemici.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Zanna di drago
10 / 256 • Villetta

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Zanna di drago

DOVE SI TROVA

- MN2 • [CE.aC] • Castello Exdeath ----- Piano terra /C
- MN2 • [CE.aF] • Castello Exdeath ----- 3S
- MN2 • [CE.aO] • Castello Exdeath ----- 6° piano /A
- MN2 • [CE.aQ] • Castello Exdeath ----- 7° piano
- MN2 • [CE.aR] • Castello Exdeath ----- 8° piano
- ~~~~~
- MN3 • [CD.bC] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /F
- MN3 • [RO.aF] • Reame oscuro ----- Tempio sigillato, Corridoio
- MN3 • [RO.aQ] • Reame oscuro ----- Tempio sigillato, Arena
- MN3 • [RO.bH] • Reame oscuro ----- Antro di Shinryu, Entrata
- MN3 • [RO.bI] • Reame oscuro ----- Antro di Shinryu, Sala del tesoro
- MN3 • [RO.bL] • Reame oscuro ----- Antro di Shinryu, Tana di Shinryu

ABILITÀ

1. Attacco critico
il Drago blu causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Drago blu.
 2. Gelata
il Drago blu genera una serie di colonne rotanti di fiamme grigie. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo a tutti i personaggi.
 3. Tormenta
il Drago blu scaglia una serie di scintille azzurre. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo a tutti i personaggi.
- .. Attacco fisico
il Drago blu causa danni fisici ad un personaggio.

Nelle battaglie dove sono presenti tre Draghi blu, i vari esemplari sono graficamente sovrapposti l'uno all'altro e sullo schermo ne appare solo uno.

```
=====
DRAGO CORAZZATO
===== N° 086 =====
```

| | | | | | |
|------|----|--------|--------------|-----|------------------------|
| Liv | >> | 29 | Forza | 40 | TIPO |
| PV | >> | 19.999 | Magia | 0 | Drago |
| PM | >> | 20.000 | Difesa | 40 | |
| ---- | + | ---- | Difesa Mg | 25 | ASPETTO |
| Esp | >> | 10.000 | %Schivata | 0% | Drago scheletrico nero |
| Guil | >> | 1.000 | %Schivata Mg | 50% | |

| STATUS | | | | ELEMENTI | | |
|-------------|------------|-----------|------------|----------|----|----|
| Adagio | • -- | Pietra | • immune | Acqua | <> | -- |
| Ade | • immune | Rana | • immune | Aria | <> | -- |
| Bozzolo | • costante | Reflex | • costante | Fuoco | <> | -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> | -- |
| Confusione | • immune | Sentenza | • -- | Sacro | <> | -- |
| Egida | • costante | Sonno | • immune | Terra | <> | -- |
| Fretta | • -- | Stop | • immune | Tuono | <> | -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> | -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • -- | | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • costante | | | |
| Paralisi | • immune | Scan | • -- | | | |
| Piaga | • -- | | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Drago corazzato causa danni fisici ad un nemico.

b. Vampa

il Drago corazzato genera una colonna fiammeggiante. La tecnica causa a tutti i nemici danni magici di Elemento Fuoco pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

COMANDO !LIBERA

.. Almagesto

il Drago corazzato genera un'ondata sismica. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Sacro a tutti i nemici ed infligge loro anche lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV con il passare del tempo.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Scudo di mithril
 10 / 256 • Scudo d'oro

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
 raro • Scudo d'oro

DOVE SI TROVA

MN2 • [CS.aA] • Castello dei sigilli - Piano terra
 MN2 • [CS.aB] • Castello dei sigilli - Salone
 MN2 • [CS.aC] • Castello dei sigilli - Corridoio
 ~~~~~  
 MN3 • [CS.aB] • Castello dei sigilli - Salone  
 MN3 • [CS.aC] • Castello dei sigilli - Corridoio

ABILITÀ

1. Fuga

solo quando possiede meno di 10.000 PV, il Drago corazzato fugge dalla battaglia.

2. Soffio zombie

il Drago corazzato emette una serie di fumi viola. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi inoltre infligge lo Status Zombie, il quale azzerà i loro PV e li costringe ad attaccare in automatico

i propri alleati, utilizzando il semplice attacco fisico. Lo status negativo tuttavia si attiverà solamente nel caso in cui i danni magici subiti azzerino i PV attuali del bersaglio.

### 3. Stordimento

il Drago corazzato causa danni fisici ad un personaggio e gli infligge anche lo Status Confusione, il quale lo obbliga ad attaccare i suoi alleati oppure a curare i nemici. Il nemico esegue questo attacco anche dopo aver subito danni fisici.

#### .. Attacco fisico

il Drago corazzato causa danni fisici ad un personaggio.

## DRAGO DI CRISTALLO

=====  
===== N° 222 =====

Liv	>>	62	Forza	128	TIPO
PV	>>	17.500	Magia	0	Drago
PM	>>	10.000	Difesa	40	
----	+	----	Difesa Mg	20	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	0%	Drago demoniaco viola
Guil	>>	10.000	%Schivata Mg	50%	
			Agilità	50	

### STATUS

### ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• immune	Acqua	<> --
Ade	• --	Rana	• immune	Aria	<> assorbe
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<> assorbe
Cecità	• immune	Rigene	• attivo	Gelo	<> assorbe
Confusione	• --	Sentenza	• --	Sacro	<> --
Egida	• --	Sonno	• --	Terra	<> --
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<> assorbe
Furia	• --	Vecchiaia	• --	Veleno	<> --
Immagine	• --	Veleno	• immune		
Levitazione	• attivo	Zombie	• immune		
Mini	• immune	~~~~~			
Mutismo	• --	Corazza	• costante		
Paralisi	• --	Scan	• --		
Piaga	• --				

### COMANDO !CONTROLLA

immune

### COMANDO !LIBERA

.. Attacco fisico

il Drago di cristallo causa danni fisici ad un nemico.

### COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Elisir

10 / 256 • Lancia dragone

### COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --

raro • Armatura di cristallo

### DOVE SI TROVA

MN3 • [CD.bL] • Crepa interdimensionale - Ultimo piano /A

MN3 • [CD.bn] • Crepa interdimensionale - Ultimo piano /C

MN3 • [RO.bH] • Reame oscuro ----- Antro di Shinryu, Entrata  
 MN3 • [RO.bI] • Reame oscuro ----- Antro di Shinryu, Sala del tesoro  
 MN3 • [RO.bL] • Reame oscuro ----- Antro di Shinryu, Tana di Shinryu  
 MN3 • [RO.bn] • Reame oscuro ----- Corte dell'oblio, Scalinata del fato

ABILITÀ

1. Ala sospiro

il Drago di cristallo scaglia frontalmente un vortice d'aria. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Aria pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

.. Attacco fisico

il Drago di cristallo causa danni fisici ad un personaggio.

```
=====
DRAGO DI MITHRIL
===== N° 036 =====
```

Liv	>>	16	Forza	28	TIPO
PV	>>	600	Magia	0	Drago
PM	>>	200	Difesa	15	
-----+-----			Difesa Mg	20	ASPETTO
Esp	>>	270	%Schivata	0%	Draghetto celeste
Guil	>>	114	%Schivata Mg	0%	
			Agilità	15	

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• --	Acqua	<>	--
Ade	• --	Rana	• immune	Aria	<>	--
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<>	--
Cecità	• --	Rigene	• --	Gelo	<>	--
Confusione	• --	Sentenza	• --	Sacro	<>	--
Egida	• --	Sonno	• immune	Terra	<>	immune
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<>	--
Furia	• --	Vecchiaia	• --	Veleno	<>	--
Immagine	• --	Veleno	• --			
Levitazione	• costante	Zombie	• --			
Mini	• immune	~~~~~				
Mutismo	• --	Corazza	• --			
Paralisi	• --	Scan	• --			
Piaga	• --					

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Drago di mithril causa danni fisici ad un nemico.

b. Trasfusione < Magia Blu >

il Drago di mithril fa brillare di bianco lo schermo per alcuni istanti. La tecnica ripristina tutti i PV ed i PM di un personaggio, sacrificando la vita del Drago di mithril.

COMANDO !LIBERA

.. Gelata

il Drago di mithril genera una serie di colonne rotanti di fiamme grigie. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo a tutti i nemici.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pozione  
 10 / 256 • Giubba di mithril

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
 raro • Guanti di mithril

DOVE SI TROVA

MN1 * {W1.B2} * Pianura di Istoria  
 MN1 * {W1.C4} * Area della Biblioteca degli Antichi  
 ~~~~~  
 MN3 \* {W3.F4} \* Area del Covo dei pirati
 MN3 • [CD.aU] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /A

ABILITÀ

1. Coda
 il Drago di mithril causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica va sempre a segno inoltre ignora il parametro Difesa del bersaglio.
2. Trasfusione
 solo quando possiede meno di 300 PV, il Drago di mithril fa brillare di bianco lo schermo per alcuni istanti. La tecnica ripristina tutti i PV ed i PM di un mostro alleato, sacrificando la vita del Drago di mithril.
- .. Attacco fisico
 il Drago di mithril causa danni fisici ad un personaggio.

```

=====
DRAGO D'OSSA 1                (nemico comune)
===== N° 102 =====
Liv  >> 32                    Forza          39          TIPO
PV   >> 2.590                  Magia          0           Drago, Non-morto
PM   >> 10.000                 Difesa         10
-----+-----                Difesa Mg      5           ASPETTO
Esp  >> 890                    %Schivata     0%          Dinosaurio scheletrico
Guil >> 300                    %Schivata Mg  10%         nero
                                           Agilità       28
    
```

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | | |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|----|--------|
| Adagio | • -- | Pietra | • -- | Acqua | <> | -- |
| Ade | • -- | Rana | • immune | Aria | <> | -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> | debole |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> | -- |
| Confusione | • -- | Sentenza | • -- | Sacro | <> | -- |
| Egida | • -- | Sonno | • immune | Terra | <> | -- |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> | -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> | -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • immune | | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • costante | | | |
| Paralisi | • -- | Scan | • -- | | | |
| Piaga | • -- | | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

- a. Attacco fisico
 il Drago d'ossa 1 causa danni fisici ad un nemico.

b. Osso

il Drago d'ossa 1 scaglia un grande osso. La tecnica infligge lo Status Critico, riducendo i PV attuali di un nemico ad una sola cifra.

COMANDO !LIBERA

.. Osso

il Drago d'ossa 1 scaglia un grande osso. La tecnica infligge lo Status Critico, riducendo i PV attuali di un nemico ad una sola cifra.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Ago dorato
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Etere

DOVE SI TROVA

MN2 • [VD.aB] • Valle dei draghi - Grotta /A
MN2 • [VD.aC] • Valle dei draghi - Grotta /B
MN2 • [VD.aD] • Valle dei draghi - Grotta /C
MN2 • [VD.aE] • Valle dei draghi - Sentiero /B
MN2 • [VD.aF] • Valle dei draghi - Grotta /E
MN2 • [VD.aI] • Valle dei draghi - Grotta /G
MN2 • [VD.aL] • Valle dei draghi - Grotta /H
MN2 • [VD.aN] • Valle dei draghi - Sentiero /D

~~~~~

MN3 • [VD.aB] • Valle dei draghi - Grotta /A  
MN3 • [VD.aC] • Valle dei draghi - Grotta /B  
MN3 • [VD.aD] • Valle dei draghi - Grotta /C  
MN3 • [VD.aE] • Valle dei draghi - Sentiero /B  
MN3 • [VD.aF] • Valle dei draghi - Grotta /E  
MN3 • [VD.aI] • Valle dei draghi - Grotta /G  
MN3 • [VD.aL] • Valle dei draghi - Grotta /H  
MN3 • [VD.aN] • Valle dei draghi - Sentiero /D

ABILITÀ

1. Coda

il Drago d'ossa 1 causa danni fisici ad un personaggio e gli infligge anche lo Status Paralisi, il quale gli impedisce per diversi secondi di svolgere qualsiasi azione.

2. Osso

il Drago d'ossa 1 scaglia un grande osso. La tecnica infligge lo Status Critico, riducendo i PV attuali di un personaggio ad una sola cifra.

.. Attacco fisico

il Drago d'ossa 1 causa danni fisici ad un personaggio.

```

=====
DRAGO D'OSSA 2                (scontro per salvare il Golem)
===== N° 807 =====
Liv  >>  37                    Forza                45                TIPO
PV   >>  3.000                  Magia                0                Drago, Non-morto
PM   >>  500                    Difesa               40
-----+-----                Difesa Mg           20                ASPETTO
Esp  >>  0                      %Schivata           10%              Dinosaurio scheletrico
Guil >>  0                      %Schivata Mg        10%              nero

```

STATUS				ELEMENTI	
Adagio	• --	Pietra	• --	Acqua	<> --
Ade	• --	Rana	• immune	Aria	<> --
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<> debole
Cecità	• --	Rigene	• --	Gelo	<> --
Confusione	• --	Sentenza	• --	Sacro	<> --
Egida	• --	Sonno	• immune	Terra	<> --
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<> --
Furia	• --	Vecchiaia	• immune	Veleno	<> assorbe
Immagine	• --	Veleno	• immune		
Levitazione	• --	Zombie	• --		
Mini	• immune	~~~~~			
Mutismo	• --	Corazza	• costante		
Paralisi	• immune	Scan	• --		
Piaga	• --				

COMANDO !CONTROLLA

- a. Attacco fisico  
 il Drago d'ossa 2 causa danni fisici ad un nemico.
  
- b. Osso  
 il Drago d'ossa 2 scaglia un grande osso. La tecnica infligge lo Status Critico, riducendo i PV attuali di un nemico ad una sola cifra.
  
- c. Soffio tossico  
 il Drago d'ossa 2 genera una serie di esplosioni viola. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Veleno a tutti i nemici inoltre infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere 1/16 dei loro PV massimi ad intervalli regolari.

COMANDO !LIBERA

- .. Attacco fisico  
 il Drago d'ossa 2 causa danni fisici ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

--

COSA SI PUÒ RICEVERE

--

DOVE SI TROVA

- MN2 • [VD.aG] • Valle dei draghi ----- Sentiero /C
- MN2 • [VD.aN] • Valle dei draghi ----- Sentiero /D
- ~~~~~
- MN3 • [CD.aN] • Crepa interdimensionale - Grotta /B

ABILITÀ

- 1. Attacco critico  
 il Drago d'ossa 2 causa danni fisici doppi ad un personaggio.
  
- 2. Osso  
 il Drago d'ossa 2 scaglia un grande osso. La tecnica infligge lo Status Critico, riducendo i PV attuali di un personaggio ad una sola cifra.
  
- .. Attacco fisico

il Drago d'ossa 2 causa danni fisici ad un personaggio.

```
=====
DRAGO D'OSSA 3                (versione evocata dall'Alchymia)
===== N° 835 =====
Liv  >> 44                    Forza            85            TIPO
PV   >> 5.800                  Magia          0            Drago, Non-morto
PM   >> 0                      Difesa         30
-----+-----                Difesa Mg      0            ASPETTO
Esp  >> 2.000                  %Schivata     0%           Dinosaurio scheletrico
Guil >> 555                    %Schivata Mg  0%           nero
                                   Agilità       35
```

```
STATUS                                ELEMENTI
Adagio      • --                    Pietra        • --          Acqua <>  --
Ade         • --                    Rana         • attivo     Aria <>  --
Bozzolo    • --                    Reflex       • --          Fuoco <>  --
Cecità     • --                    Rigene       • --          Gelo <>  --
Confusione • --                    Sentenza     • --          Sacro <>  --
Egida      • --                    Sonno        • --          Terra <>  --
Fretta     • --                    Stop         • --          Tuono <>  --
Furia      • --                    Vecchiaia    • --          Veleno <>  --
Immagine   • --                    Veleno       • --
Levitazione • --                    Zombie       • --
Mini       • immune                    ~~~~~
Mutismo    • --                    Corazza      • --
Paralisi   • --                    Scan         • --
Piaga      • --
```

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Drago d'ossa 3 causa danni fisici ad un nemico.

b. Osso

il Drago d'ossa 3 scaglia un grande osso. La tecnica infligge lo Status Critico, riducendo i PV attuali di un nemico ad una sola cifra.

COMANDO !LIBERA

.. Osso

il Drago d'ossa 3 scaglia un grande osso. La tecnica infligge lo Status Critico, riducendo i PV attuali di un nemico ad una sola cifra.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Testo d'acqua

10 / 256 • Zanna di drago

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --

raro • Materia oscura

DOVE SI TROVA

<< Il Drago d'ossa 3 è uno dei mostri evocati dall'Alchymia presso le Cascate Istoria tuttavia, nonostante il nemico sia effettivamente presente nei dati del gioco, non sono mai riuscito ad incontrarlo. >>

ABILITÀ

1. Attacco critico

il Drago d'ossa 3 causa danni fisici doppi ad un personaggio.

2. Osso

il Drago d'ossa 3 scaglia un grande osso. La tecnica infligge lo Status Critico, riducendo i PV attuali di un personaggio ad una sola cifra.

.. Attacco fisico

il Drago d'ossa 3 causa danni fisici ad un personaggio.

DRAGO GIALLO

N° 134

Liv	>>	38	Forza	65	TIPO	
PV	>>	8.500	Magia	0	Drago	
PM	>>	1.000	Difesa	10		
----	+	----	Difesa Mg	5	ASPETTO	
Esp	>>	2.600	%Schivata	0%	Drago a sei teste giallo	
Guil	>>	500	%Schivata Mg	10%		
			Agilità	35		

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• immune	Acqua	<>	--
Ade	• --	Rana	• immune	Aria	<>	--
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<>	--
Cecità	• --	Rigene	• --	Gelo	<>	--
Confusione	• immune	Sentenza	• --	Sacro	<>	--
Egida	• --	Sonno	• immune	Terra	<>	--
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<>	assorbe
Furia	• --	Vecchiaia	• --	Veleno	<>	--
Immagine	• --	Veleno	• immune			
Levitazione	• --	Zombie	• --			
Mini	• immune	~~~~~				
Mutismo	• --	Corazza	• --			
Paralisi	• immune	Scan	• --			
Piaga	• --					

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Drago giallo causa danni fisici ad un nemico.

b. Fulmine

il Drago giallo richiama un fulmine dal cielo. La tecnica causa a tutti i nemici danni magici di Elemento Tuono pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

c. Terremoto

il Drago giallo genera un'onda sismica. La tecnica causa danni fisici di Elemento Terra a tutti i nemici.

d. Uragano

il Drago giallo genera un tornado grigio. La tecnica infligge lo Status Critico, riducendo i PV attuali di un nemico ad una sola cifra.

COMANDO !LIBERA

.. Fulmine

il Drago giallo richiama un fulmine dal cielo. La tecnica causa a tutti i nemici danni magici di Elemento Tuono pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Ferula tonum  
 10 / 256 • Etere

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
 raro • Anello di corallo

DOVE SI TROVA

MN2 • [CE.aQ] • Castello Exdeath ----- 7° piano  
 MN2 • [CE.aR] • Castello Exdeath ----- 8° piano  
 MN2 • [TB.aE] • Torre barriera ----- 1° piano /B {Ba}  
 MN2 • [TB.aO] • Torre barriera ----- 9° piano /A {Ba}  
 ~~~~~  
 MN3 • [CD.bE] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /H
 MN3 • [CD.bF] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /I
 MN3 • [CD.bH] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /M
 MN3 • [RO.aE] • Reame oscuro ----- Tempio sigillato, Prigioni
 MN3 • [RO.aF] • Reame oscuro ----- Tempio sigillato, Corridoio
 MN3 • [RO.bH] • Reame oscuro ----- Antro di Shinryu, Entrata
 MN3 • [RO.bI] • Reame oscuro ----- Antro di Shinryu, Sala del tesoro
 MN3 • [RO.bL] • Reame oscuro ----- Antro di Shinryu, Tana di Shinryu

ABILITÀ

1. Attacco critico

il Drago giallo causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Drago giallo.

2. Fulmine

il Drago giallo richiama un fulmine dal cielo. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Tuono pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

.. Attacco fisico

il Drago giallo causa danni fisici ad un personaggio.

=====

DRAGO MAGICO

===== N° 127 =====

| | | | | | |
|------|----|-------|--------------|----|----------------------|
| Liv | >> | 36 | Forza | 58 | TIPO |
| PV | >> | 2.900 | Magia | 0 | Bestia magica, Drago |
| PM | >> | 300 | Difesa | 10 | |
| ---- | + | ---- | Difesa Mg | 5 | ASPETTO |
| Esp | >> | 1.200 | %Schivata | 0% | Draghetto porpora |
| Guil | >> | 372 | %Schivata Mg | 0% | |
| | | | Agilità | 27 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | |
|-------------|------------|-----------|----------|--------|-----------|
| Adagio | • -- | Pietra | • -- | Acqua | <> -- |
| Ade | • -- | Rana | • immune | Aria | <> debole |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> -- |
| Confusione | • -- | Sentenza | • -- | Sacro | <> -- |
| Egida | • -- | Sonno | • -- | Terra | <> -- |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> debole |
| Immagine | • -- | Veleno | • -- | | |
| Levitazione | • costante | Zombie | • -- | | |

| | | | |
|----------|----------|---------|------|
| Mini | • immune | ~~~~~ | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • -- |
| Paralisi | • -- | Scan | • -- |
| Piaga | • -- | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Drago magico causa danni fisici ad un nemico.

b. Bio

il Drago magico genera una serie di cellule verdi. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Veleno ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV a tutti i nemici con il passare del tempo.

c. Buferaga

il Drago magico genera una serie di aculei di ghiaccio che cadono dal cielo. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Gelo ad un nemico.

d. Vecchiaia Liv.2 < Magia Blu >

il Drago magico emette un fumo giallo. La tecnica infligge lo Status Vecchiaia, il quale diminuisce gradualmente i parametri Livello ed Agilità di un nemico, ma solo se quest'ultimo possiede un Livello multiplo di 2.

COMANDO !LIBERA

.. Vampa

il Drago magico genera una colonna fiammeggiante. La tecnica causa a tutti i nemici danni magici di Elemento Fuoco pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pozione
10 / 256 • Granpozione

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Elisir

DOVE SI TROVA

MN2 • [CE.aL] • Castello Exdeath ----- 3° piano
MN2 • [CE.aS] • Castello Exdeath ----- 9° piano /A
~~~~~  
MN3 • [CD.aV] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /B  
MN3 • [CD.aZ] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /C  
MN3 • [CD.bA] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /D  
MN3 • [CD.bB] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /E  
MN3 • [TW.aA] • Torre di Walz ----- Piano terra  
MN3 • [TW.aE] • Torre di Walz ----- 4° piano  
MN3 • [TW.aF] • Torre di Walz ----- 5° piano  
MN3 • [TW.aH] • Torre di Walz ----- 7° piano

ABILITÀ

1. Aeroga < Magia Blu >

il Drago magico scaglia tre colonne di scintille oscillanti. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Aria ad un personaggio.

2. Attacco critico

il Drago magico causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Drago magico.

3. Senza guardia < Magia Blu >

il Drago magico genera una serie di lame di energia viola. La tecnica dimezza il valore dei parametri Difesa e Difesa magica di un personaggio.

4. Vecchiaia Liv.2 < Magia Blu >

il Drago magico emette un fumo giallo. La tecnica infligge lo Status Vecchiaia, il quale diminuisce gradualmente i parametri fisici di un

personaggio, ma solo se quest'ultimo possiede un Livello multiplo di 2.

.. Attacco fisico

il Drago magico causa danni fisici ad un personaggio.

```
=====
DRAGO ROSSO 1          (nemico comune)
===== N° 133 =====
Liv  >> 30             Forza          65          TIPO
PV   >> 7.500          Magia          50          Drago, Non-morto
PM   >> 1.000          Difesa        12
----+----             Difesa Mg      8          ASPETTO
Esp  >> 3.000          %Schivata     0%         Drago possente rosso
Guil >> 500           %Schivata Mg  5%
                               Agilità       34
```

STATUS

Adagio • --  
Ade • --  
Bozzolo • --  
Cecità • --  
Confusione • immune  
Egida • --  
Fretta • --  
Furia • --  
Immagine • --  
Levitazione • --  
Mini • immune  
Mutismo • --  
Paralisi • immune  
Piaga • --

ELEMENTI

Pietra • immune  
Rana • immune  
Reflex • --  
Rigene • --  
Sentenza • --  
Sonno • immune  
Stop • --  
Vecchiaia • --  
Veleno • --  
Zombie • --  
~~~~~  
Corazza • costante
Scan • --

Acqua <> debole
Aria <> --
Fuoco <> assorbe
Gelo <> debole
Sacro <> --
Terra <> debole
Tuono <> --
Veleno <> --

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Drago rosso 1 causa danni fisici ad un nemico.

b. Raggio atomico

il Drago rosso 1 scaglia orizzontalmente una serie di fasci luminosi arancioni. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i nemici.

c. Vampa

il Drago rosso 1 genera una colonna fiammeggiante. La tecnica causa a tutti i nemici danni magici di Elemento Fuoco pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

d. Vampalia Liv.3 < Magia Blu >

il Drago rosso 1 colpisce il bersaglio con una serie di esplosioni.
La tecnica causa notevoli danni magici non elementali ad un nemico, ma solo
se quest'ultimo possiede un Livello multiplo di 3.

COMANDO !LIBERA

.. Raggio atomico
il Drago rosso 1 scaglia orizzontalmente una serie di fasci luminosi
arancioni. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti
i nemici.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Granpozione
10 / 256 • Anello focum

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Elisir

DOVE SI TROVA

MN2 • [CE.aC] • Castello Exdeath ----- Piano terra /C
MN2 • [CE.aF] • Castello Exdeath ----- 3S
MN2 • [CE.aO] • Castello Exdeath ----- 6° piano /A
MN2 • [CE.aQ] • Castello Exdeath ----- 7° piano
MN2 • [TB.aE] • Torre barriera ----- 1° piano /B {Ba}
MN2 • [TB.aO] • Torre barriera ----- 9° piano /A {Ba}

~~~~~

MN3 • [CD.bI] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /N
MN3 • [RO.aE] • Reame oscuro ----- Tempio sigillato, Prigioni
MN3 • [RO.aQ] • Reame oscuro ----- Tempio sigillato, Arena
MN3 • [RO.bH] • Reame oscuro ----- Antro di Shinryu, Entrata
MN3 • [RO.bI] • Reame oscuro ----- Antro di Shinryu, Sala del tesoro
MN3 • [RO.bL] • Reame oscuro ----- Antro di Shinryu, Tana di Shinryu

ABILITÀ

1. Attacco critico
il Drago rosso 1 causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede
una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico
del Drago rosso 1.

2. Raggio atomico
il Drago rosso 1 scaglia orizzontalmente una serie di fasci luminosi
arancioni. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti
i personaggi.

.. Attacco fisico
il Drago rosso 1 causa danni fisici ad un personaggio.

Table with 4 columns: Attribute, Value, Attribute, Value. Includes DRAGO ROSSO 2 (versione evocata dall'Alchymia) and N° 833. Rows include Liv, PV, PM, Esp, Guil, Forza, Magia, Difesa, Difesa Mg, %Schivata, %Schivata Mg, Agilità, TIPO, Drago, Non-morto, ASPETTO, Drago possente rosso.



STATUS		ELEMENTI		
Adagio	• --	Pietra	• --	Acqua <> --
Ade	• --	Rana	• attivo	Aria <> --
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco <> --
Cecità	• --	Rigene	• --	Gelo <> --
Confusione	• --	Sentenza	• --	Sacro <> --
Egida	• --	Sonno	• --	Terra <> --
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono <> --
Furia	• --	Vecchiaia	• --	Veleno <> --
Immagine	• --	Veleno	• --	
Levitazione	• --	Zombie	• --	
Mini	• immune	~~~~~		
Mutismo	• --	Corazza	• --	
Paralisi	• --	Scan	• --	
Piaga	• --			

#### COMANDO !CONTROLLA

##### a. Attacco fisico

il Drago rosso 2 causa danni fisici ad un nemico.

##### b. Attacco critico

il Drago rosso 2 causa danni fisici ad un nemico. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Drago rosso 2.

#### COMANDO !LIBERA

##### .. Raggio atomico

il Drago rosso 2 scaglia orizzontalmente una serie di fasci luminosi arancioni. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i nemici.

#### COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Testo di fuoco

10 / 256 • Zanna di drago

#### COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --

raro • Materia oscura

#### DOVE SI TROVA

MN3 • [CI.aA] • Cascate Istoria - 1S /A {Tr}

MN3 • [CI.aB] • Cascate Istoria - 1S /B {Tr}

MN3 • [CI.aH] • Cascate Istoria - 5S {Tr}

#### ABILITÀ

##### 1. Attacco critico

il Drago rosso 2 causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Drago rosso 2.

##### 2. Raggio atomico

il Drago rosso 2 scaglia orizzontalmente una serie di fasci luminosi arancioni. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

##### .. Attacco fisico

il Drago rosso 2 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

DRAGO VIOLACEO

=====

N° 240 ===

Liv	>>	92	Forza	135	TIPO
PV	>>	17.000	Magia	30	Drago
PM	>>	8.000	Difesa	40	
----	+	----	Difesa Mg	0	ASPETTO
Esp	>>	30.000	%Schivata	0%	Drago scheletrico marrone
Guil	>>	2.200	%Schivata Mg	50%	
			Agilità	70	

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• immune	Acqua	<> --
Ade	• immune	Rana	• immune	Aria	<> assorbe
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<> assorbe
Cecità	• immune	Rigene	• --	Gelo	<> --
Confusione	• immune	Sentenza	• --	Sacro	<> --
Egida	• --	Sonno	• immune	Terra	<> --
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<> --
Furia	• immune	Vecchiaia	• immune	Veleno	<> --
Immagine	• immune	Veleno	• immune		
Levitazione	• immune	Zombie	• immune		
Mini	• immune	~~~~~			
Mutismo	• immune	Corazza	• costante		
Paralisi	• immune	Scan	• --		
Piaga	• --				

COMANDO !CONTROLLA

- a. Attacco fisico  
il Drago violaceo causa danni fisici ad un nemico.
- b. Attacco critico  
il Drago violaceo causa danni fisici doppi ad un nemico.
- c. Lanciafiamme < Magia Blu >  
il Drago violaceo emette una serie di fiammate. La tecnica causa danni magici di Elemento Fuoco ad un nemico.

COMANDO !LIBERA

- .. Vampalia  
il Drago violaceo colpisce il bersaglio con una serie di esplosioni.  
La tecnica causa notevoli danni magici non elementali ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

unico • Colpo esplosivo

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Zanna di drago

DOVE SI TROVA

- MN3 • [RO.bA] • Reame oscuro - Cascate abissali, Sala del tesoro
- MN3 • [RO.bI] • Reame oscuro - Antro di Shinryu, Sala del tesoro
- MN3 • [RO.bL] • Reame oscuro - Antro di Shinryu, Tana di Shinryu
- MN3 • [RO.bn] • Reame oscuro - Corte dell'oblio, Scalinata del fato

ABILITÀ

1. Ala sospiro

il Drago violaceo scaglia frontalmente un vortice d'aria. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Aria pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

2. Coda avvitante

ogni volta che subisce danni, il Drago violaceo può reagire subito, scagliando una serie di scintille. La tecnica infligge lo Status Critico, riducendo i PV attuali di un personaggio ad una sola cifra.

3. Fuocoga

il Drago violaceo genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

4. Lanciafiamme < Magia Blu >

il Drago violaceo emette una serie di fiammate. La tecnica causa danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

5. Vampalia

come ultimo attacco prima di svanire, il Drago violaceo colpisce il bersaglio con una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali ad un personaggio.

.. Attacco fisico

il Drago violaceo causa danni fisici ad un personaggio.

Facendo eliminare per la prima volta questo nemico ad un personaggio che sta svolgendo il lavoro Necromante, si imparerà l'arte nera Liquefazione.

```

=====
DRAGO ZOMBIE 1          (nemico comune)
===== N° 104 =====
Liv  >>  24          Forza          46          TIPO
PV   >>  4.590       Magia            0          Drago, Non-morto
PM   >>  0           Difesa          10
-----+-----      Difesa Mg        5          ASPETTO
Esp  >>  1.650      %Schivata       0%         Drago scheletrico porpora
Guil >>  500        %Schivata Mg    20%
                          Agilità         29

```

STATUS

Adagio • --  
Ade • --  
Bozzolo • --  
Cecità • --  
Confusione • immune  
Egida • --  
Fretta • --  
Furia • --  
Immagine • --  
Levitazione • --  
Mini • immune  
Mutismo • --  
Paralisi • immune  
Piaga • --

Pietra • --  
Rana • --  
Reflex • --  
Rigene • --  
Sentenza • --  
Sonno • immune  
Stop • --  
Vecchiaia • --  
Veleno • immune  
Zombie • --  
~~~~~  
Corazza • --
Scan • --

ELEMENTI

Acqua <> --
Aria <> --
Fuoco <> debole
Gelo <> --
Sacro <> --
Terra <> --
Tuono <> --
Veleno <> --

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Drago zombie 1 causa danni fisici ad un nemico.

b. Soffio tossico

il Drago zombie 1 genera una serie di esplosioni viola. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Veleno a tutti i nemici inoltre infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere 1/16 dei loro PV massimi ad intervalli regolari.

COMANDO !LIBERA

.. Soffio tossico

il Drago zombie 1 genera una serie di esplosioni viola. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Veleno a tutti i nemici inoltre infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere 1/16 dei loro PV massimi ad intervalli regolari.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --
10 / 256 • Materia oscura

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • Zanna di drago
raro • --

DOVE SI TROVA

MN2 • [VD.aB] • Valle dei draghi ----- Grotta /A
MN2 • [VD.aC] • Valle dei draghi ----- Grotta /B
MN2 • [VD.aD] • Valle dei draghi ----- Grotta /C
MN2 • [VD.aF] • Valle dei draghi ----- Grotta /E
MN2 • [VD.aH] • Valle dei draghi ----- Grotta /F
MN2 • [VD.aI] • Valle dei draghi ----- Grotta /G
MN2 • [VD.aL] • Valle dei draghi ----- Grotta /H

~~~~~

MN3 • [CD.aM] • Crepa interdimensionale - Grotta /A  
MN3 • [VD.aB] • Valle dei draghi ----- Grotta /A  
MN3 • [VD.aC] • Valle dei draghi ----- Grotta /B  
MN3 • [VD.aD] • Valle dei draghi ----- Grotta /C  
MN3 • [VD.aF] • Valle dei draghi ----- Grotta /E  
MN3 • [VD.aH] • Valle dei draghi ----- Grotta /F  
MN3 • [VD.aI] • Valle dei draghi ----- Grotta /G  
MN3 • [VD.aL] • Valle dei draghi ----- Grotta /H

ABILITÀ

1. Attacco critico

il Drago zombie 1 causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Drago zombie 1.

2. Soffio tossico

il Drago zombie 1 genera una serie di esplosioni viola. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Veleno a tutti i personaggi inoltre infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere 1/16 dei loro PV massimi ad intervalli regolari.

.. Attacco fisico

il Drago zombie 1 causa danni fisici ad un personaggio.

Facendo eliminare per la prima volta questo nemico ad un personaggio che sta

svolgendo il lavoro Necromante, si imparerà l'arte nera Velo maligno.

```
=====
DRAGO ZOMBIE 2          (scontro per salvare il Golem)
===== N° 808 =====
Liv  >> 37             Forza          47          TIPO
PV   >> 4.000          Magia           0           Drago, Non-morto
PM   >> 1.000          Difesa         20
-----+-----        Difesa Mg      20          ASPETTO
Esp  >> 0              %Schivata      10%         Drago scheletrico porpora
Guil >> 0              %Schivata Mg   10%
                               Agilità        35
```

STATUS

Adagio • --  
Ade • --  
Bozzolo • --  
Cecità • --  
Confusione • --  
Egida • --  
Fretta • --  
Furia • --  
Immagine • --  
Levitazione • --  
Mini • immune  
Mutismo • --  
Paralisi • immune  
Piaga • --

ELEMENTI

Pietra • immune  
Rana • immune  
Reflex • --  
Rigene • --  
Sentenza • --  
Sonno • immune  
Stop • --  
Vecchiaia • --  
Veleno • immune  
Zombie • --  
~~~~~  
Corazza • costante
Scan • --

Acqua <> --
Aria <> --
Fuoco <> debole
Gelo <> --
Sacro <> --
Terra <> --
Tuono <> --
Veleno <> assorbe

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Drago zombie 2 causa danni fisici ad un nemico.

b. Terremoto

il Drago zombie 2 genera un'onda sismica. La tecnica causa danni fisici di Elemento Terra a tutti i nemici.

COMANDO !LIBERA

.. Scuotiterra

il Drago zombie 2 genera un'onda sismica. La tecnica causa notevoli danni fisici di Elemento Terra a tutti i nemici.

COSA SI PUÒ RUBARE

--

COSA SI PUÒ RICEVERE

--

DOVE SI TROVA

MN2 • [VD.aG] • Valle dei draghi ----- Sentiero /C

MN2 • [VD.aN] • Valle dei draghi ----- Sentiero /D

~~~~~

MN3 • [CD.aN] • Crepa interdimensionale - Grotta /B

ABILITÀ

1. Attacco critico

il Drago zombie 2 causa danni fisici doppi ad un personaggio.

2. Soffio tossico

il Drago zombie 2 genera una serie di esplosioni viola. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Veleno a tutti i personaggi inoltre infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere 1/16 dei loro PV massimi ad intervalli regolari.

3. Vampiro < Magia Blu >

il bersaglio viene colpito da una serie di sfere arancioni che poi vengono assorbite dal Drago zombie 2. La tecnica sottrae ad un personaggio una quantità di PV pari alla differenza tra i PV massimi ed i PV attuali del nemico e li dona a quest'ultimo: meno PV possiede il Drago zombie 2, maggiore è la quantità persa dal personaggio.

.. Attacco fisico

il Drago zombie 2 causa danni fisici ad un personaggio.

=====
DRAGO ZOMBIE 3 (trasformazione del Mutaforme)
===== N° 817 =====

Liv >> 47 Forza 50 TIPO
PV >> 7.000 Magia 0 --
PM >> 10.000 Difesa 0
-----+----- Difesa Mg 0 ASPETTO
Esp >> 0 %Schivata 0% Drago scheletrico porpora
Guil >> 0 %Schivata Mg 0%
Agilità 25

STATUS ELEMENTI
Adagio • -- Pietra • -- Acqua <> --
Ade • -- Rana • -- Aria <> --
Bozzolo • -- Reflex • -- Fuoco <> --
Cecità • -- Rigene • -- Gelo <> --
Confusione • -- Sentenza • -- Sacro <> --
Egida • -- Sonno • -- Terra <> --
Fretta • -- Stop • -- Tuono <> --
Furia • -- Vecchiaia • -- Veleno <> --
Immagine • -- Veleno • --
Levitazione • -- Zombie • --
Mini • -- ~~~~~~
Mutismo • -- Corazza • --
Paralisi • -- Scan • immune
Piaga • --

COMANDO !CONTROLLA COMANDO !LIBERA
immune immune
COSA SI PUÒ RUBARE COSA SI PUÒ RICEVERE
246 / 256 • Pozione sempre • --
10 / 256 • -- raro • Zanna di drago

DOVE SI TROVA
MN2 • [GG.aE] • Grotta di Ghido ----- 4S {Tr}
~~~~~

MN3 • [CD.aO] • Crepa interdimensionale - Grotta /C {Tr}
 MN3 • [CD.aP] • Crepa interdimensionale - Grotta /D {Tr}
 MN3 • [CD.aR] • Crepa interdimensionale - Grotta /E {Tr}

ABILITÀ

1. Soffio zombie

il Drago zombie 3 emette una serie di fumi viola. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi inoltre infligge lo Status Zombie, il quale azzerà i loro PV e li costringe ad attaccare in automatico i propri alleati, utilizzando il semplice attacco fisico. Lo status negativo tuttavia si attiverà solamente nel caso in cui i danni magici subiti azzerino i PV attuali del bersaglio.

```
=====
DRIPPY
===== N° 100 =====
Liv  >> 32          Forza          35          TIPO
PV   >> 900         Magia          0           Umanoide
PM   >> 100         Difesa         5
-----+-----
Esp  >> 540         %Schivata     0%          ASPETTO
Guil >> 294         %Schivata Mg  0%          Bandito marrone
                                Agilità       35
```

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | | |
|-------------|------|-----------|----------|--------|----|--------|
| Adagio | • -- | Pietra | • -- | Acqua | <> | -- |
| Ade | • -- | Rana | • immune | Aria | <> | -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> | -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> | -- |
| Confusione | • -- | Sentenza | • -- | Sacro | <> | -- |
| Egida | • -- | Sonno | • immune | Terra | <> | -- |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> | -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> | debole |
| Immagine | • -- | Veleno | • -- | | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | | |
| Mini | • -- | ~~~~~ | | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • -- | | | |
| Paralisi | • -- | Scan | • -- | | | |
| Piaga | • -- | | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Drippy causa danni fisici ad un nemico.

b. Martello magico < Magia Blu >

il Drippy colpisce con un martello. La tecnica dimezza i PM attuali di un nemico.

c. Ritorno

lo schermo si oscura per qualche istante mentre i nemici diventano sgranati. La tecnica fa ricominciare lo scontro dall'inizio ed ignora quanto sia successo in precedenza. I PV posseduti, i PM consumati, gli Oggetti utilizzati e così via verranno riportati al valore che avevano all'inizio della battaglia.

COMANDO !LIBERA

.. Mutismo

il Drippy fa brillare di celeste per alcuni istanti. La tecnica infligge sia ai personaggi che ai mostri lo Status Mutismo, il quale impedisce di utilizzare le magie; i mostri comunque possono continuare ad eseguire le proprie tecniche speciali.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Maglio di mithril
10 / 256 • Cotta saggia

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Tenda

DOVE SI TROVA

MN2 • [VD.aA] • Valle dei draghi ----- Sentiero /A
MN2 • [VD.aB] • Valle dei draghi ----- Grotta /A
MN2 • [VD.aC] • Valle dei draghi ----- Grotta /B
MN2 • [VD.aD] • Valle dei draghi ----- Grotta /C
MN2 • [VD.aE] • Valle dei draghi ----- Sentiero /B
MN2 • [VD.aF] • Valle dei draghi ----- Grotta /E
MN2 • [VD.aG] • Valle dei draghi ----- Sentiero /C
MN2 • [VD.aH] • Valle dei draghi ----- Grotta /F
MN2 • [VD.aI] • Valle dei draghi ----- Grotta /G
MN2 • [VD.aL] • Valle dei draghi ----- Grotta /H

~~~~~

MN3 • [CD.aM] • Crepa interdimensionale - Grotta /A  
MN3 • [TW.aA] • Torre di Walz ----- Piano terra  
MN3 • [TW.aB] • Torre di Walz ----- 1° piano  
MN3 • [TW.aC] • Torre di Walz ----- 2° piano  
MN3 • [TW.aE] • Torre di Walz ----- 4° piano  
MN3 • [TW.aI] • Torre di Walz ----- 8° piano  
MN3 • [VD.aA] • Valle dei draghi ----- Sentiero /A  
MN3 • [VD.aB] • Valle dei draghi ----- Grotta /A  
MN3 • [VD.aC] • Valle dei draghi ----- Grotta /B  
MN3 • [VD.aD] • Valle dei draghi ----- Grotta /C  
MN3 • [VD.aE] • Valle dei draghi ----- Sentiero /B  
MN3 • [VD.aF] • Valle dei draghi ----- Grotta /E  
MN3 • [VD.aG] • Valle dei draghi ----- Sentiero /C  
MN3 • [VD.aH] • Valle dei draghi ----- Grotta /F  
MN3 • [VD.aI] • Valle dei draghi ----- Grotta /G  
MN3 • [VD.aL] • Valle dei draghi ----- Grotta /H

ABILITÀ

1. Ascia

il Drippy causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Drippy.

2. Martello magico < Magia Blu >

il Drippy colpisce con un martello. La tecnica dimezza i PM attuali di un personaggio.

.. Attacco fisico

il Drippy causa danni fisici ad un personaggio.



Liv	>>	44	Forza	60	TIPO
PV	>>	2.200	Magia	30	Umanoide
PM	>>	900	Difesa	10	
----	+	----	Difesa Mg	5	ASPETTO
Esp	>>	1.500	%Schivata	0%	Monaco porpora
Guil	>>	501	%Schivata Mg	50%	
			Agilità	30	

#### STATUS

Adagio • --  
 Ade • --  
 Bozzolo • --  
 Cecità • --  
 Confusione • --  
 Egida • --  
 Fretta • --  
 Furia • --  
 Immagine • --  
 Levitazione • --  
 Mini • --  
 Mutismo • --  
 Paralisi • --  
 Piaga • --

Pietra • --  
 Rana • --  
 Reflex • --  
 Rigene • --  
 Sentenza • --  
 Sonno • --  
 Stop • --  
 Vecchiaia • --  
 Veleno • --  
 Zombie • --  
 ~~~~~  
 Corazza • --
 Scan • --

ELEMENTI

Acqua <> --
 Aria <> --
 Fuoco <> --
 Gelo <> --
 Sacro <> --
 Terra <> --
 Tuono <> --
 Veleno <> --

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Druido causa danni fisici ad un nemico.

b. Accerchiamento

il Druido genera un cerchio giallo. La tecnica infligge lo Status Oblio, il quale rimuove completamente un nemico dal campo di battaglia.

c. Favilla oscura < Magia Blu >

il Druido genera una serie di lame di energia nere. La tecnica dimezza il Livello di un nemico: ciò causa l'aumento della quantità di danni subita e la rispettiva diminuzione della quantità di danni inflitta.

COMANDO !LIBERA

.. Accerchiamento

il Druido genera un cerchio giallo. La tecnica infligge lo Status Oblio, il quale rimuove completamente un nemico dal campo di battaglia.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pozione
 10 / 256 • Anello angelico

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
 raro • Coda di fenice

DOVE SI TROVA

MN2 • [CL.aA] • Caverna del lago - Fondo del mare

~~~~~

MN3 • [CL.aA] • Caverna del lago - Fondo del mare

#### ABILITÀ

##### 1. Accerchiamento

il Druido genera un cerchio giallo. La tecnica infligge lo Status Oblio,

il quale rimuove completamente un personaggio dal campo di battaglia.

2. Discordanza

il Druido scaglia una serie di onde di energia gialle. La tecnica dimezza il Livello di un personaggio: ciò causa l'aumento della quantità di danni subita e la rispettiva diminuzione della quantità di danni inflitta.

3. Immagine

il Druido fa brillare di bianco lo schermo per alcuni istanti. La tecnica dona al nemico lo Status Immagine, il quale gli permette di schivare i due successivi attacchi fisici che dovesse subire.

4. Magnete

il Druido genera una serie di bande di energia magnetica. La tecnica sposta in prima fila un personaggio situato nelle retrovie: nel caso in cui il bersaglio si trovi già in prima linea, il Magnete non produrrà alcun effetto.

5. Ragnatela

il Druido genera una serie di ragnatele. La tecnica infligge lo Status Adagio, il quale raddoppia il tempo necessario per caricare la barra del turno di un personaggio.

.. Attacco fisico

il Druido causa danni fisici ad un personaggio.

=====
DUELLANTE
===== N° 237 =====

Table with 5 columns: Stat (Liv, PV, PM, Esp, Guil), Value, Attribute (Forza, Magia, Difesa, %Schivata, Agilità), Value, and Type (TIPO, ASPETTO). Rows include: Liv >> 73 Forza 100 TIPO; PV >> 15.000 Magia 0 Umanoide; PM >> 0 Difesa 30; Esp >> 25.000 %Schivata 0% Soldato con magli rosso; Guil >> 838 %Schivata Mg 0% Agilità 52.

Table with 2 main columns: STATUS and ELEMENTI. STATUS includes: Adagio (immune), Ade (immune), Bozzolo (immune), Cecità (immune), Confusione (immune), Egida (immune), Fretta (immune), Furia (immune), Immagine (immune), Levitazione (immune), Mini (immune), Mutismo (immune), Paralisi (immune), Piaga (immune). ELEMENTI includes: Pietra (immune), Rana (immune), Reflex (immune), Rigene (immune), Sentenza (immune), Sonno (immune), Stop (immune), Vecchiaia (immune), Veleno (immune), Zombie (immune), Corazza (costante), Scan (immune). Other elements: Acqua, Aria, Fuoco, Gelo, Sacro, Terra, Tuono, Veleno.

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Duellante causa danni fisici ad un nemico.

b. Tecnica speciale

a seconda del Duellante soggiogato, questi può eseguire:

- Calcio volante
- Gomitata
- Impeto
- Jab sinistro
- Pugno d'aria

#### COMANDO !LIBERA

.. Attacco fisico

il Duellante causa danni fisici ad un nemico.

#### COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --

10 / 256 • Tenda

#### COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --

raro • Villetta

#### DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.aV] • Reame oscuro - Cascate abissali, 1S

MN3 • [RO.aZ] • Reame oscuro - Cascate abissali, 2S

MN3 • [RO.bA] • Reame oscuro - Cascate abissali, Sala del tesoro

#### ABILITÀ

##### 1. Calcio volante

il Duellante causa danni fisici ad un personaggio e gli infligge anche lo Status Paralisi, il quale gli impedisce per diversi secondi di svolgere qualsiasi azione.

##### 2. Gomitata

il Duellante causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica va sempre a segno inoltre ignora il parametro Difesa del bersaglio.

##### 3. Impeto

il Duellante causa danni fisici ad un personaggio e gli infligge anche lo Status Paralisi, il quale gli impedisce per diversi secondi di svolgere qualsiasi azione. La tecnica va sempre a segno inoltre ignora il parametro Difesa del bersaglio.

##### 4. Jab sinistro

il Duellante causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Duellante.

##### 5. Pugno d'aria

il Duellante causa danni fisici ad un personaggio e gli infligge anche lo Status Piaga e lo Status Vecchiaia.

.. Attacco fisico

ogni volta che subisce danni, il Duellante può reagire subito e causare danni fisici ad un personaggio.

Il Duellante è composto da cinque nemici identici per aspetto e parametri, che si differenziano solamente per la tecnica offensiva eseguita in battaglia. Durante lo scontro, essi si daranno continuamente il cambio, pur mantenendo i PV e gli eventuali Status subiti: per questo motivo il comando !Controlla permette di utilizzare attacchi diversi, a seconda di quale dei cinque nemici si sia soggiogato in quel momento. Sullo schermo non è possibile accorgersi

della sostituzione, se non quando viene visualizzato il nome dell'attacco usato dal nemico.

```
=====
ELEMENTALE OSCURO 1      (nemico comune: debole al Fuoco)
===== N° 233 =====
Liv  >> 74              Forza          80          TIPO
PV   >> 5.500           Magia          35          --
PM   >> 10.000          Difesa         70
-----+-----
Esp  >> 7.000           %Schivata      0%          ASPETTO
Guil >> 757            %Schivata Mg   0%          Globo fluttuante porpora
                                Agilità        50
```

#### STATUS

Adagio • --  
Ade • immune  
Bozzolo • --  
Cecità • immune  
Confusione • immune  
Egida • --  
Fretta • --  
Furia • immune  
Immagine • --  
Levitazione • --  
Mini • immune  
Mutismo • immune  
Paralisi • immune  
Piaga • --

#### ELEMENTI

Pietra • immune  
Rana • immune  
Reflex • --  
Rigene • --  
Sentenza • --  
Sonno • immune  
Stop • --  
Vecchiaia • immune  
Veleno • immune  
Zombie • immune  
~~~~~  
Corazza • costante
Scan • --

Acqua <> --
Aria <> --
Fuoco <> debole
Gelo <> assorbe
Sacro <> --
Terra <> --
Tuono <> assorbe
Veleno <> --

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

l'Elementale oscuro 1 causa danni fisici ad un nemico.

b. Fuocoga

l'Elementale oscuro 1 genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

c. Vento bianco < Magia Blu >

l'Elementale oscuro 1 genera cinque piccoli tornadi. La tecnica ripristina ad ogni personaggio una quantità di PV pari ai PV attuali dell'Elementale oscuro 1.

COMANDO !LIBERA

.. Fuocoga

l'Elementale oscuro 1 genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

unico • Colpo secco

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Colpo esplosivo

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.a0] • Reame oscuro - Tempio in rovina, Sala delle anime

MN3 • [RO.aP] • Reame oscuro - Tempio in rovina, Sala del dubbio

MN3 • [RO.aZ] • Reame oscuro - Cascate abissali, 2S

ABILITÀ

1. Aeroga < Magia Blu >

l'Elementale oscuro 1 scaglia tre colonne di scintille oscillanti.

La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Aria ad un personaggio.

2. Fuocoga

l'Elementale oscuro 1 genera una serie di esplosioni. La tecnica causa

notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

3. Buferaga

ogni volta che subisce danni magici di Elemento Gelo, l'Elementale oscuro 1

reagisce subito, generando una serie di aculei di ghiaccio che cadono dal

cielo. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Gelo ad un

personaggio.

4. Tuonaga

ogni volta che subisce danni magici di Elemento Tuono, l'Elementale

oscuro 1 reagisce subito, generando una forte scarica elettrica, seguita da

una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento

Tuono ad un personaggio.

5. Vento bianco

l'Elementale oscuro 1 genera cinque piccoli tornadi. La tecnica ripristina

al nemico ed ai suoi alleati una quantità di PV pari ai PV attuali

dell'Elementale oscuro 1.

Facendo eliminare per la prima volta questo nemico ad un personaggio che sta svolgendo il lavoro Necromante, si imparerà l'arte nera Gelo profondo.

```
=====
ELEMENTALE OSCURO 2      (nemico comune: debole al Gelo)
===== N° 234 =====
Liv  >> 74              Forza      80          TIPO
PV   >> 5.500           Magia      35          --
PM   >> 10.000          Difesa     70
-----+-----         Difesa Mg   0          ASPETTO
Esp  >> 7.000           %Schivata  0%         Globo fluttuante porpora
Guil >> 757            %Schivata Mg 0%
                                   Agilità    50
```

STATUS

Adagio • --
Ade • immune
Bozzolo • --
Cecità • immune
Confusione • immune
Egida • --
Fretta • --
Furia • immune
Immagine • --
Levitazione • --
Mini • immune
Mutismo • immune
Paralisi • immune
Piaga • --

ELEMENTI

Pietra • immune
Rana • immune
Reflex • --
Rigene • --
Sentenza • --
Sonno • immune
Stop • --
Vecchiaia • immune
Veleno • immune
Zombie • immune
~~~~~  
Corazza • costante  
Scan • --

Acqua <> --  
Aria <> --  
Fuoco <> assorbe  
Gelo <> debole  
Sacro <> --  
Terra <> --  
Tuono <> assorbe  
Veleno <> --

#### COMANDO !CONTROLLA

##### a. Attacco fisico

l'Elementale oscuro 2 causa danni fisici ad un nemico.

##### b. Buferaga

l'Elementale oscuro 2 genera una serie di aculei di ghiaccio che cadono dal cielo. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Gelo ad un nemico.

##### c. Vento bianco < Magia Blu >

l'Elementale oscuro 2 genera cinque piccoli tornadi. La tecnica ripristina ad ogni personaggio una quantità di PV pari ai PV attuali dell'Elementale oscuro 2.

#### COMANDO !LIBERA

##### .. Buferaga

l'Elementale oscuro 2 genera una serie di aculei di ghiaccio che cadono dal cielo. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Gelo ad un nemico.

#### COSA SI PUÒ RUBARE

unico • Granpozione

#### COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --

raro • Granpozione

#### DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.aO] • Reame oscuro - Tempio in rovina, Sala delle anime

MN3 • [RO.aP] • Reame oscuro - Tempio in rovina, Sala del dubbio

MN3 • [RO.aZ] • Reame oscuro - Cascate abissali, 2S

#### ABILITÀ

##### 1. Aeroga < Magia Blu >

l'Elementale oscuro 2 scaglia tre colonne di scintille oscillanti.

La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Aria ad un personaggio.

##### 2. Fuocoga

ogni volta che subisce danni magici di Elemento Fuoco, l'Elementale oscuro 2 reagisce subito, generando una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

##### 3. Buferaga

l'Elementale oscuro 2 genera una serie di aculei di ghiaccio che cadono dal cielo. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Gelo ad un personaggio.

##### 4. Tuonaga

ogni volta che subisce danni magici di Elemento Tuono, l'Elementale oscuro 2 reagisce subito, generando una forte scarica elettrica, seguita da una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Tuono ad un personaggio.

##### 5. Vento bianco

l'Elementale oscuro 2 genera cinque piccoli tornadi. La tecnica ripristina al nemico ed ai suoi alleati una quantità di PV pari ai PV attuali

dell'Elementale oscuro 2.

Facendo eliminare per la prima volta questo nemico ad un personaggio che sta svolgendo il lavoro Necromante, si imparerà l'arte nera Gelo profondo.

```

=====
ELEMENTALE OSCURO 3      (nemico comune: debole al Tuono)
===== N° 235 =====
Liv  >> 74              Forza          80          TIPO
PV   >> 5.500           Magia          35          --
PM   >> 10.000          Difesa         70
----+----              Difesa Mg      0          ASPETTO
Esp  >> 7.000           %Schivata      0%         Globo fluttuante porpora
Guil >> 757             %Schivata Mg   0%
                               Agilità        50

```

STATUS		ELEMENTI			
Adagio	• --	Pietra	• immune	Acqua	<> --
Ade	• immune	Rana	• immune	Aria	<> --
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<> assorbe
Cecità	• immune	Rigene	• --	Gelo	<> assorbe
Confusione	• immune	Sentenza	• --	Sacro	<> --
Egida	• --	Sonno	• immune	Terra	<> --
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<> debole
Furia	• immune	Vecchiaia	• immune	Veleno	<> --
Immagine	• --	Veleno	• immune		
Levitazione	• --	Zombie	• immune		
Mini	• immune	~~~~~			
Mutismo	• immune	Corazza	• costante		
Paralisi	• immune	Scan	• --		
Piaga	• --				

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

l'Elementale oscuro 3 causa danni fisici ad un nemico.

b. Tuonaga

l'Elementale oscuro 3 genera una forte scarica elettrica, seguita da una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Tuono ad un nemico.

c. Vento bianco < Magia Blu >

l'Elementale oscuro 3 genera cinque piccoli tornadi. La tecnica ripristina ad ogni personaggio una quantità di PV pari ai PV attuali dell'Elementale oscuro 3.

COMANDO !LIBERA

.. Tuonaga

l'Elementale oscuro 3 genera una forte scarica elettrica, seguita da una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Tuono ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --  
10 / 256 • Etere

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Etere

DOVE SI TROVA

- MN3 • [RO.aO] • Reame oscuro - Tempio in rovina, Sala delle anime
- MN3 • [RO.aP] • Reame oscuro - Tempio in rovina, Sala del dubbio
- MN3 • [RO.aZ] • Reame oscuro - Cascate abissali, 2S

ABILITÀ

- Aeroga** < Magia Blu >  
l'Elementale oscuro 3 scaglia tre colonne di scintille oscillanti.  
La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Aria ad un personaggio.
- Fuocoga**  
ogni volta che subisce danni magici di Elemento Fuoco, l'Elementale oscuro 3 reagisce subito, generando una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.
- Buferaga**  
ogni volta che subisce danni magici di Elemento Gelo, l'Elementale oscuro 3 reagisce subito, generando una serie di aculei di ghiaccio che cadono dal cielo. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Gelo ad un personaggio.
- Tuonaga**  
l'Elementale oscuro 3 genera una forte scarica elettrica, seguita da una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Tuono ad un personaggio.
- Vento bianco**  
l'Elementale oscuro 3 genera cinque piccoli tornadi. La tecnica ripristina al nemico ed ai suoi alleati una quantità di PV pari ai PV attuali dell'Elementale oscuro 3.

Facendo eliminare per la prima volta questo nemico ad un personaggio che sta svolgendo il lavoro Necromante, si imparerà l'arte nera Gelo profondo.

```
=====
ELEMENTALE OSCURO 4      (versione evocata dal Gran aevis)
===== N° 846 =====
Liv  >>  74              Forza          80          TIPO
PV   >>  5.500           Magia          35          --
PM   >>  10.000          Difesa         70
----+----                Difesa Mg      0           ASPETTO
Esp  >>  0               %Schivata      0%          Globo fluttuante porpora
Guil >>  0               %Schivata Mg   0%
                                Agilità        60
```

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• immune	Acqua	<> --
Ade	• immune	Rana	• immune	Aria	<> --
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<> immune
Cecità	• immune	Rigene	• --	Gelo	<> immune
Confusione	• immune	Sentenza	• --	Sacro	<> --
Egida	• --	Sonno	• immune	Terra	<> --
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<> immune
Furia	• immune	Vecchiaia	• immune	Veleno	<> --
Immagine	• --	Veleno	• immune		
Levitazione	• --	Zombie	• immune		



Mini	• immune	~~~~~	
Mutismo	• immune	Corazza	• costante
Paralisi	• immune	Scan	• --
Piaga	• --		

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
246 / 256 • --  
10 / 256 • Granpozione

COSA SI PUÒ RICEVERE  
--

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.aQ] • Reame oscuro - Tempio sigillato, Arena (Boss) {Ev}

ABILITÀ

1. Aeroga < Magia Blu >  
l'Elementale oscuro 4 scaglia tre colonne di scintille oscillanti.  
La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Aria ad un personaggio.
2. Autodistruzione < Magia Blu >  
solo quando rimane l'ultimo nemico presente, l'Elementale oscuro 4 produce un'esplosione. La tecnica causa ad un personaggio danni fisici non elementali pari alla quantità di PV attuali del nemico, il quale perde la vita.
3. Vento bianco  
l'Elementale oscuro 4 genera cinque piccoli tornadi. La tecnica ripristina al nemico ed ai suoi alleati una quantità di PV pari ai PV attuali dell'Elementale oscuro 4.

=====

ELETTROANEMONE

=====

N° 194

Liv	>>	21	Forza	27	TIPO
PV	>>	600	Magia	10	--
PM	>>	100	Difesa	0	
-----+-----			Difesa Mg	5	ASPETTO
Esp	>>	160	%Schivata	0%	Sanguisuga verde
Guil	>>	100	%Schivata Mg	0%	
			Agilità	25	

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• --	Acqua	<>	--
Ade	• --	Rana	• immune	Aria	<>	--
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<>	--
Cecità	• --	Rigene	• --	Gelo	<>	--
Confusione	• --	Sentenza	• --	Sacro	<>	--
Egida	• --	Sonno	• --	Terra	<>	--
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<>	assorbe
Furia	• --	Vecchiaia	• --	Veleno	<>	--
Immagine	• --	Veleno	• --			
Levitazione	• --	Zombie	• --			
Mini	• immune	~~~~~				

Mutismo • -- Corazza • --  
Paralisi • -- Scan • --  
Piaga • --

#### COMANDO !CONTROLLA

##### a. Attacco fisico

l'Elettroanemone causa danni fisici ad un nemico.

##### b. Fulminazione

l'Elettroanemone genera una piccola scarica elettrica. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Tuono ad un nemico.

##### c. Tuona

l'Elettroanemone genera una forte scarica elettrica. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Tuono ad un nemico.

#### COMANDO !LIBERA

##### .. Spora

l'Elettroanemone emette una serie di spore marroni. La tecnica infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere ad un nemico 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari.

#### COSA SI PUÒ RUBARE

--

#### COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • Testo di tuono  
raro • Pozione

#### DOVE SI TROVA

MN1 * {W1.A1} * Mare Superiore  
MN1 * {W1.B1} * Penisola appuntita, a nord di Istoria  
MN1 * {W1.C1} * Mare Superiore  
MN1 * {W1.D1} * Mare Superiore  
MN1 * {W1.E1} * Mare Diagonale (settore di nord est)  
MN1 * {W1.F1} * Mare Diagonale (settore di nord est)  
MN1 * {W1.G1} * Zona superiore della pianura a nord del Monte Nord  
MN1 * {W1.H1} * Zona orientale della pianura a nord del Monte Nord  
MN1 * {W1.A2} * Pianura ad ovest di Istoria  
MN1 * {W1.B2} * Pianura di Istoria  
MN1 * {W1.C2} * Foresta a nord di Karnak  
MN1 * {W1.D2} * Pianura con il lago, a nord est di Karnak  
MN1 * {W1.E2} * Zona orientale della pianura ad ovest di Lix  
MN1 * {W1.F2} * Area di Lix e del Tempio dell'Aria  
MN1 * {W1.G2} * Area del Cimitero navale  
MN1 * {W1.H2} * Foresta del Monte Nord  
MN1 * {W1.A3} * Mare Superiore  
MN1 * {W1.B3} * Zona nord della pianura a nord del D. delle Sabbie danzanti  
MN1 * {W1.C3} * Area di Karnak e del Castello Karnak  
MN1 * {W1.D3} * Area del Meteorite di Karnak  
MN1 * {W1.E3} * Area di Tule  
MN1 * {W1.F3} * Area del Canale Tolna  
MN1 * {W1.G3} * Area di Carwen, della Torre di Walz e del Meteorite di Walz  
MN1 * {W1.H3} * Pianura ad est di Carwen  
MN1 * {W1.A4} * Zona ovest della pianura a nord del D. delle Sabbie danzanti  
MN1 * {W1.B4} * Area del Deserto delle Sabbie danzanti  
MN1 * {W1.C4} * Area della Biblioteca degli Antichi  
MN1 * {W1.D4} * Penisola a sud del Meteorite di Karnak  
MN1 * {W1.E4} * Zona ad ovest del Covo dei pirati

MN1 * {W1.F4} * Area del Covo dei pirati  
 MN1 * {W1.G4} * Area di Walz e del Castello Walz  
 MN1 * {W1.H4} * Pianura ad est di Walz  
 MN1 * {W1.A5} * Pianura a sud ovest del Deserto delle Sabbie danzanti  
 MN1 * {W1.B5} * Zona a sud del Deserto delle Sabbie danzanti  
 MN1 * {W1.C5} * Costa a sud est del Deserto delle Sabbie danzanti  
 MN1 * {W1.D5} * Mare Centrale  
 MN1 * {W1.E5} * Area della Valle occidentale  
 MN1 * {W1.F5} * Area del Meteorite di Tycoon e del Castello Tycoon  
 MN1 * {W1.G5} * Penisola a sud di Walz  
 MN1 * {W1.H5} * Mare Diagonale (settore di nord est)  
 MN1 * {W1.A6} * Mare Diagonale (settore di sud ovest)  
 MN1 * {W1.B6} * Area del Meteorite di Gohn  
 MN1 * {W1.C6} * Area di Gohn e della Grotta di Jakol  
 MN1 * {W1.D6} * Zona orientale della penisola ad est della Grotta di Jakol  
 MN1 * {W1.E6} * Mare Inferiore  
 MN1 * {W1.F6} * Pianura a sud ovest del Castello Tycoon  
 MN1 * {W1.G6} * Isole a nord di Mezzaluna  
 MN1 * {W1.H6} * Mare Inferiore  
 MN1 * {W1.A7} * Mare Diagonale (settore di sud ovest)  
 MN1 * {W1.B7} * Area di Jakol  
 MN1 * {W1.C7} * Coste a sud est di Jakol  
 MN1 * {W1.D7} * Zona inferiore della penisola ad est della Grotta di Jakol  
 MN1 * {W1.E7} * Mare Inferiore  
 MN1 * {W1.F7} * Mare Inferiore  
 MN1 * {W1.G7} * Area di Mezzaluna  
 MN1 * {W1.H7} * Mare Inferiore  
 MN1 * {W1.A8} * Mare Diagonale (settore di sud ovest)  
 MN1 * {W1.B8} * Mare Diagonale (settore di sud ovest)  
 MN1 * {W1.C8} * Mare Diagonale (settore di sud ovest)  
 MN1 * {W1.D8} * Zona inferiore dell'isola occidentale con la foresta  
 MN1 * {W1.E8} * Le due isole a sud di quella occidentale con la foresta  
 MN1 * {W1.F8} * Le tre isole a sud di quella orientale con la foresta  
 MN1 * {W1.G8} * Zona inferiore dell'isola orientale con la foresta  
 MN1 * {W1.H8} * Mare Inferiore  
 ~~~~~  
 MN3 \* {W3.G3} \* Area di Carwen

ABILITÀ

1. Attacco critico

l'Elettroanemone causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico dell'Elettroanemone.

.. Attacco fisico

l'Elettroanemone causa danni fisici ad un personaggio.

=====

EMOBUDINO

=====

N° 088

| | | | | | |
|------|----|------|--------------|----|------------------------|
| Liv | >> | 29 | Forza | 36 | TIPO |
| PV | >> | 600 | Magia | 0 | -- |
| PM | >> | 100 | Difesa | 39 | |
| ---- | + | ---- | Difesa Mg | 0 | ASPETTO |
| Esp | >> | 365 | %Schivata | 0% | Gelatina nera e gialla |
| Guil | >> | 264 | %Schivata Mg | 0% | |
| | | | Agilità | 25 | |

STATUS

Adagio • --
 Ade • --
 Bozzolo • --
 Cecità • --
 Confusione • --
 Egida • --
 Fretta • --
 Furia • --
 Immagine • --
 Levitazione • --
 Mini • immune
 Mutismo • --
 Paralisi • --
 Piaga • --

ELEMENTI

Pietra • --
 Rana • --
 Reflex • --
 Rigene • --
 Sentenza • --
 Sonno • --
 Stop • --
 Vecchiaia • --
 Veleno • attivo
 Zombie • --
 ~~~~~  
 Corazza • --  
 Scan • --

Acqua <> --  
 Aria <> --  
 Fuoco <> debole  
 Gelo <> --  
 Sacro <> --  
 Terra <> --  
 Tuono <> --  
 Veleno <> --

## COMANDO !CONTROLLA

## a. Attacco fisico

l'Emobudino causa danni fisici ad un nemico.

## b. Vampiro &lt; Magia Blu &gt;

il bersaglio viene colpito da una serie di sfere arancioni che poi vengono assorbite dall'Emobudino. La tecnica sottrae ad un nemico una quantità di PV pari alla differenza tra i PV massimi ed i PV attuali dell'Emobudino e li dona a quest'ultimo: meno PV possiede l'Emobudino, maggiore è la quantità assorbita.

## COMANDO !LIBERA

## .. Vampiro

il bersaglio viene colpito da una serie di sfere arancioni che poi vengono assorbite dal personaggio. La tecnica sottrae al nemico una quantità di PV pari alla differenza tra i PV massimi ed i PV attuali del personaggio e li dona a quest'ultimo: meno PV si possiedono, maggiore è la quantità assorbita.

## COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Acqua santa  
 10 / 256 • --

## COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
 raro • Acqua santa

DOVE SI TROVA

MN2 • [CO.aA] • Canale sotterraneo - Fiume

~~~~~

MN3 • [TW.aA] • Torre di Walz ----- Piano terra

MN3 • [TW.aE] • Torre di Walz ----- 4° piano

MN3 • [TW.aF] • Torre di Walz ----- 5° piano

MN3 • [TW.aH] • Torre di Walz ----- 7° piano

ABILITÀ

1. Vampiro < Magia Blu >

il bersaglio viene colpito da una serie di sfere arancioni che poi vengono assorbite dall'Emobudino. La tecnica sottrae ad un personaggio una quantità di PV pari alla differenza tra i PV massimi ed i PV attuali del nemico e li dona a quest'ultimo: meno PV possiede l'Emobudino, maggiore è la quantità persa dal personaggio.

=====

ENKIDU

===== N° 275 =====

| | | | | | |
|------|----|-------|--------------|-----|-----------------------|
| Liv | >> | 29 | Forza | 50 | TIPO |
| PV | >> | 4.000 | Magia | 40 | Umanoide |
| PM | >> | 1.000 | Difesa | 0 | |
| ---- | + | ---- | Difesa Mg | 0 | ASPETTO |
| Esp | >> | 0 | %Schivata | 20% | Rapace umanoide verde |
| Guil | >> | 0 | %Schivata Mg | 20% | |
| | | | Agilità | 45 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | |
|-------------|------------|-----------|----------|--------|-----------|
| Adagio | • -- | Pietra | • immune | Acqua | <> -- |
| Ade | • -- | Rana | • immune | Aria | <> -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> -- |
| Confusione | • immune | Sentenza | • -- | Sacro | <> -- |
| Egida | • -- | Sonno | • immune | Terra | <> immune |
| Fretta | • -- | Stop | • immune | Tuono | <> -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • immune | | |
| Levitazione | • costante | Zombie | • -- | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • -- | | |
| Paralisi | • immune | Scan | • -- | | |
| Piaga | • -- | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

Enkidu causa danni fisici ad un nemico.

b. Uragano

Enkidu genera un tornado grigio. La tecnica infligge lo Status Critico, riducendo i PV attuali di un nemico ad una sola cifra.

COMANDO !LIBERA

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

COSA SI PUÒ RICEVERE

246 / 256 • Berretto verde
10 / 256 • --

--

DOVE SI TROVA

MN2 • [FX.aA] • Flotta di Xezat - Nave ammiraglia (Boss)

ABILITÀ

1. Aerora < Magia Blu >

Enkidu scaglia un piccolo tornado, seguito da una sfera rotante. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Aria ad un personaggio.

2. Attacco critico

Enkidu causa danni fisici doppi ad un personaggio.

3. Discordanza

Enkidu scaglia una serie di onde di energia gialle. La tecnica dimezza il Livello di un personaggio: ciò causa l'aumento della quantità di danni subita e la rispettiva diminuzione della quantità di danni inflitta.

4. Missile < Magia Blu >

Enkidu scaglia un missile. La tecnica causa danni magici pari ai 3/4 dei PV attuali di un personaggio.

5. Ragnatela

Enkidu genera una serie di ragnatele. La tecnica infligge lo Status Adagio, il quale raddoppia il tempo necessario per caricare la barra del turno di un personaggio.

6. Sfregio eolico

Enkidu scaglia un grande tornado di lame bianche. La tecnica causa moderati danni fisici di Elemento Aria a tutti i personaggi.

7. Vampiro < Magia Blu >

il bersaglio viene colpito da una serie di sfere arancioni che poi vengono assorbite da Enkidu. La tecnica sottrae ad un personaggio una quantità di PV pari alla differenza tra i PV massimi ed i PV attuali del nemico e li dona a quest'ultimo: meno PV possiede Enkidu, maggiore è la quantità persa dal personaggio.

8. Vento bianco

ogni volta che subisce un attacco magico, Enkidu reagisce subito, generando cinque piccoli tornado. La tecnica ripristina al nemico ed a Gilgamesh Umano 3 una quantità di PV pari ai PV attuali di Enkidu.

.. Attacco fisico

Enkidu causa danni fisici ad un personaggio.

=====

ENUO 1 - CORPO

===== N° 323-1 =====

| | | | | | |
|------|----|--------|--------------|------|--------------------|
| Liv | >> | 97 | Forza | 220 | TIPO |
| PV | >> | 60.000 | Magia | 45 | -- |
| PM | >> | 65.000 | Difesa | 100 | |
| ---- | + | ---- | Difesa Mg | 30 | ASPETTO |
| Esp | >> | 0 | %Schivata | 20% | Negromante supremo |
| Guil | >> | 0 | %Schivata Mg | 120% | |
| | | | Agilità | 65 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | | |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|----|----|
| Adagio | • -- | Pietra | • immune | Acqua | <> | -- |
| Ade | • immune | Rana | • immune | Aria | <> | -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • immune | Fuoco | <> | -- |
| Cecità | • immune | Rigene | • -- | Gelo | <> | -- |
| Confusione | • immune | Sentenza | • -- | Sacro | <> | -- |
| Egida | • -- | Sonno | • immune | Terra | <> | -- |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> | -- |
| Furia | • immune | Vecchiaia | • immune | Veleno | <> | -- |
| Immagine | • immune | Veleno | • immune | | | |
| Levitazione | • immune | Zombie | • immune | | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | | |
| Mutismo | • immune | Corazza | • costante | | | |
| Paralisi | • immune | Scan | • immune | | | |

Piaga • --

COMANDO !CONTROLLA
immune

COMANDO !LIBERA
immune

COSA SI PUÒ RUBARE
--

COSA SI PUÒ RICEVERE
--

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bo • Reame oscuro - Corte dell'oblio, Il nulla (Boss)

ABILITÀ

1. Aeroga < Magia Blu >

Enuo 1 - Corpo scaglia tre colonne di scintille oscillanti. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Aria ad un personaggio.

2. Bio

Enuo 1 - Corpo genera una serie di cellule verdi. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Veleno ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo.

3. Buferaga

Enuo 1 - Corpo genera una serie di aculei di ghiaccio che cadono dal cielo. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Gelo ad un personaggio.

4. Fuocoga

Enuo 1 - Corpo genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

5. Idrorespiro < Magia Blu >

Enuo 1 - Corpo genera una serie di bolle di sapone. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi.

6. Meteora

Enuo 1 - Corpo genera una pioggia di meteore. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.

7. Sancta

Enuo 1 - Corpo scaglia una serie di sfere bianche. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Sacro ad un personaggio.

8. Tuonaga

Enuo 1 - Corpo genera una forte scarica elettrica, seguita da una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Tuono ad un personaggio.

9. Vampalia

Enuo 1 - Corpo colpisce il bersaglio con una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali ad un personaggio.

=====

ENUO 1 - MANO DESTRA

===== N° 323-2 =====

Liv >> 97

Forza

220

TIPO

| | | | | | |
|-------------|----|--------|--------------|------|--------------------|
| PV | >> | 60.000 | Magia | 100 | -- |
| PM | >> | 65.000 | Difesa | 100 | |
| -----+----- | | | Difesa Mg | 30 | ASPETTO |
| Esp | >> | 0 | %Schivata | 20% | Negromante supremo |
| Guil | >> | 0 | %Schivata Mg | 120% | |
| | | | Agilità | 24 | |

STATUS

| | |
|-------------|----------|
| Adagio | • immune |
| Ade | • immune |
| Bozzolo | • -- |
| Cecità | • immune |
| Confusione | • immune |
| Egida | • -- |
| Fretta | • -- |
| Furia | • immune |
| Immagine | • immune |
| Levitazione | • immune |
| Mini | • immune |
| Mutismo | • immune |
| Paralisi | • immune |
| Piaga | • -- |

ELEMENTI

| | | |
|--------|----|----|
| Acqua | <> | -- |
| Aria | <> | -- |
| Fuoco | <> | -- |
| Gelo | <> | -- |
| Sacro | <> | -- |
| Terra | <> | -- |
| Tuono | <> | -- |
| Veleno | <> | -- |

| | |
|-----------|----------|
| Pietra | • immune |
| Rana | • immune |
| Reflex | • immune |
| Rigene | • -- |
| Sentenza | • -- |
| Sonno | • immune |
| Stop | • -- |
| Vecchiaia | • immune |
| Veleno | • immune |
| Zombie | • immune |

~~~~~

Corazza	• costante
Scan	• immune

#### COMANDO !CONTROLLA

immune

#### COMANDO !LIBERA

immune

#### COSA SI PUÒ RUBARE

--

#### COSA SI PUÒ RICEVERE

--

#### DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bo • Reame oscuro - Corte dell'oblio, Il nulla (Boss)

#### ABILITÀ

##### 1. Adagioga

Enuo 1 - Mano destra genera una serie di sfere grigie rotanti. La tecnica infligge lo Status Adagio, il quale raddoppia il tempo necessario per caricare la barra del turno di tutti i personaggi.

##### 2. Antimaga

Enuo 1 - Mano destra scaglia una grande sfera oscura che contiene fulmini. La tecnica causa ad un personaggio danni magici pari ai 7/8 dei suoi PV attuali.

##### 3. Bozzolo

Enuo 1 - Mano destra viene circondato da due lame di energia e da scintille verdi. La tecnica dona lo Status Bozzolo, il quale permette al nemico di subire la metà dei danni dagli attacchi magici.

##### 4. Buco bianco

Enuo 1 - Mano destra scaglia tre sfere bianche rotanti. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Ade e lo Status Pietra.

##### 5. Coro dello stagno < Magia Blu >

Enuo 1 - Mano destra genera una serie di note musicali verdi. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale riduce a 3 unità il parametro Attacco di



un personaggio mentre la Difesa, la Difesa magica e la possibilità di schivare totalmente un attacco fisico vengono azzerate.

6. Egida

Enuo 1 - Mano destra viene circondato da un mirino giallo, seguito da sfere gialle. La tecnica dona lo Status Egida, il quale permette al nemico di subire la metà dei danni dagli attacchi fisici.

7. Fretta

Enuo 1 - Mano destra viene circondato da una serie di sfere arancioni. La tecnica dona lo Status Fretta, il quale dimezza il tempo necessario per caricare la barra del turno del nemico.

8. Furia

Enuo 1 - Mano destra genera quattro fulmini porpora. La tecnica infligge lo Status Furia, che aumenta del 50% la potenza offensiva di un personaggio, il quale potrà eseguire solo il semplice attacco fisico.

9. Occhio maligno

Enuo 1 - Mano destra genera una serie di rocce. La tecnica infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un personaggio.

10. Osmosi

Enuo 1 - Mano destra colpisce il bersaglio con una serie di sfere celesti che poi vengono assorbite dal nemico. La tecnica sottrae PM ad un personaggio e li dona ad Enuo 1 - Mano destra.

11. Rigene

Enuo 1 - Mano destra viene circondato da una serie di scintille rotanti verdi e blu. La tecnica dona lo Status Rigene, il quale restituisce PV al nemico ad intervalli regolari.

12. Veleno

Enuo 1 - Mano destra emette un fumo viola. La tecnica infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere ad un personaggio 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari.

=====

ENUO 1 - MANO SINISTRA

===== N° 323-3 =====

Liv	>>	97	Forza	220	TIPO
PV	>>	60.000	Magia	15	--
PM	>>	65.000	Difesa	100	
----	+	----	Difesa Mg	30	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	20%	Negromante supremo
Guil	>>	0	%Schivata Mg	120%	
			Agilità	20	

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• immune	Pietra	• immune	Acqua	<>	--
Ade	• immune	Rana	• immune	Aria	<>	--
Bozzolo	• --	Reflex	• immune	Fuoco	<>	--
Cecità	• immune	Rigene	• --	Gelo	<>	--
Confusione	• immune	Sentenza	• --	Sacro	<>	--
Egida	• --	Sonno	• immune	Terra	<>	--
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<>	--
Furia	• immune	Vecchiaia	• immune	Veleno	<>	--
Immagine	• immune	Veleno	• immune			
Levitazione	• immune	Zombie	• immune			

Mini	• immune	~~~~~	
Mutismo	• immune	Corazza	• costante
Paralisi	• immune	Scan	• immune
Piaga	• --		

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
--

COSA SI PUÒ RICEVERE  
--

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bo • Reame oscuro - Corte dell'oblio, Il nulla (Boss)

ABILITÀ

1. Giga vampalia

Enuo 1 - Mano sinistra genera una serie di piccole esplosioni oscure.  
La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.

2. Gran croce

Enuo 1 - Mano sinistra genera una serie di fulmini, seguiti da numerose esplosioni. La tecnica infligge ad ogni personaggio uno dei seguenti status negativi: Adagio, Ade, Cecità, Confusione, Critico, Furia, Mini, Mutismo, Paralisi, Piaga, Pietra, Rana, Sentenza, Sonno, Stop, Vecchiaia, Veleno oppure Zombie.

=====  
ENUO 2

=====  
===== N° 323-4 =====

Liv	>>	97	Forza	220	TIPO
PV	>>	60.000	Magia	50	--
PM	>>	65.000	Difesa	100	
----			Difesa Mg	30	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	20%	Negromante supremo
Guil	>>	0	%Schivata Mg	120%	
			Agilità	76	

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• immune	Pietra	• immune	Acqua	<>	--
Ade	• immune	Rana	• immune	Aria	<>	--
Bozzolo	• costante	Reflex	• immune	Fuoco	<>	--
Cecità	• immune	Rigene	• --	Gelo	<>	--
Confusione	• immune	Sentenza	• --	Sacro	<>	--
Egida	• costante	Sonno	• immune	Terra	<>	--
Fretta	• --	Stop	• immune	Tuono	<>	--
Furia	• immune	Vecchiaia	• immune	Veleno	<>	--
Immagine	• immune	Veleno	• immune			
Levitazione	• immune	Zombie	• immune			
Mini	• immune	~~~~~				
Mutismo	• immune	Corazza	• costante			
Paralisi	• immune	Scan	• immune			
Piaga	• --					

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
246 / 256 • --  
10 / 256 • Maglia ossea

COSA SI PUÒ RICEVERE  
--

#### DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bo • Reame oscuro - Corte dell'oblio, Il nulla (Boss)

#### ABILITÀ

##### 1. Almagesto

Enuo 2 genera un'onda sismica. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Sacro a tutti i personaggi ed infligge loro anche lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV con il passare del tempo.

##### 2. Antimaga Liv.4 < Magia Blu >

Enuo 2 scaglia una grande sfera oscura che contiene fulmini. La tecnica causa danni magici pari ai 7/8 dei PV attuali di tutti i personaggi, ma solo se quest'ultimi possiedono un Livello multiplo di 4.

##### 3. Attacco delta

Enuo 2 genera un triangolo di energia che scaglia contro il bersaglio. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un personaggio.

##### 4. Buco bianco

Enuo 2 scaglia tre sfere bianche rotanti. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Ade e lo Status Pietra. Il nemico può eseguire il Buco bianco anche come contrattacco automatico, ogni volta che subisce danni.

##### 5. Danza macabra

ogni volta che subisce danni, Enuo 2 può reagire subito, facendo brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti. La tecnica infligge lo Status Zombie, il quale azzerà i PV di un personaggio e lo costringe ad attaccare in automatico i propri alleati, utilizzando il semplice attacco fisico.

##### 6. Dimensione zero

Enuo 2 causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo. La tecnica va sempre a segno, potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico di Enuo 2 inoltre ignora il parametro Difesa del bersaglio.

##### 7. Gelo profondo

Enuo 2 scaglia una grande sfera rotante blu, che poi si congela. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Gelo ad un personaggio e gli infligge anche lo Status Stop, il quale impedisce per diversi secondi di svolgere qualsiasi azione.

##### 8. Gran croce

Enuo 2 genera una serie di fulmini, seguiti da numerose esplosioni. La tecnica infligge ad ogni personaggio uno dei seguenti status negativi: Adagio, Ade, Cecità, Confusione, Critico, Furia, Mini, Mutismo, Paralisi, Piaga, Pietra, Rana, Sentenza, Sonno, Stop, Vecchiaia, Veleno oppure Zombie.

9. Liquefazione  
Enuo 2 scaglia due getti di magma incrociati. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio inoltre gli infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV con il passare del tempo.
10. Maelstrom  
Enuo 2 genera una serie di tornadi grigi. La tecnica infligge a tutti i personaggi lo Status Critico, riducendo i loro PV attuali ad una sola cifra.
11. Meteora  
Enuo 2 genera una pioggia di meteore. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.
12. Morte Liv.5 < Magia Blu >  
Enuo 2 genera un grosso teschio umano. La tecnica infligge lo Status Ade, il quale elimina un personaggio istantaneamente, ma solo se questi possiede un Livello multiplo di 5.
13. Sancta  
Enuo 2 scaglia una serie di sfere bianche. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Sacro ad un personaggio.
14. Spada mortale  
ogni volta che subisce danni, Enuo 2 può reagire subito, causando danni fisici ad un personaggio ed infliggendogli anche lo Status Ade, il quale lo elimina all'istante.
15. Tocco parassita  
Enuo 2 genera una sfera rossa che estrae globuli rossi dal bersaglio per poi assorbirla. La tecnica sottrae PV ad un personaggio e li dona al nemico.
16. Uragano  
ogni volta che subisce danni, Enuo 2 può reagire subito, generando un tornado grigio. La tecnica infligge lo Status Critico, riducendo i PV attuali di un personaggio ad una sola cifra.
17. Vampalia  
Enuo 2 colpisce il bersaglio con una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali ad un personaggio.
18. Vampalia Liv.3 < Magia Blu >  
Enuo 2 colpisce il bersaglio con una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali ad un personaggio, ma solo se quest'ultimo possiede un Livello multiplo di 3.

=====

ESECUTORE

===== N° 157 =====

Liv	>>	42	Forza	52	TIPO
PV	>>	2.000	Magia	0	Umanoide
PM	>>	10.000	Difesa	10	
----	+	----	Difesa Mg	5	ASPETTO
Esp	>>	1.300	%Schivata	0%	Monaco viola
Guil	>>	462	%Schivata Mg	50%	
			Agilità	35	

STATUS		ELEMENTI		
Adagio	• --	Pietra	• --	Acqua <> --
Ade	• --	Rana	• --	Aria <> --
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco <> --
Cecità	• --	Rigene	• --	Gelo <> --
Confusione	• --	Sentenza	• --	Sacro <> --
Egida	• --	Sonno	• --	Terra <> --
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono <> --
Furia	• --	Vecchiaia	• --	Veleno <> --
Immagine	• --	Veleno	• --	
Levitazione	• --	Zombie	• --	
Mini	• --	~~~~~		
Mutismo	• --	Corazza	• --	
Paralisi	• --	Scan	• --	
Piaga	• --			

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

l'Esecutore causa danni fisici ad un nemico.

b. Antimaga Liv.4 < Magia Blu >

l'Esecutore scaglia una grande sfera oscura che contiene fulmini.

La tecnica causa danni magici pari ai 7/8 dei PV attuali di tutti i nemici, ma solo se quest'ultimi possiedono un Livello multiplo di 4.

c. Vampalia Liv.3 < Magia Blu >

l'Esecutore colpisce il bersaglio con una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali ad un nemico, ma solo se quest'ultimo possiede un Livello multiplo di 3.

d. Vecchiaia Liv.2 < Magia Blu >

l'Esecutore emette un fumo giallo. La tecnica infligge lo Status Vecchiaia, il quale diminuisce gradualmente i parametri Livello ed Agilità di un nemico, ma solo se quest'ultimo possiede un Livello multiplo di 2.

COMANDO !LIBERA

.. Morte Liv.5

l'Esecutore genera un grosso teschio umano. La tecnica infligge lo Status Ade, il quale elimina un nemico istantaneamente, ma solo se questi possiede un Livello multiplo di 5.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --  
10 / 256 • Etere

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Bracciale adamantino

DOVE SI TROVA

- MN3 • [TI.aA] • Tempio dell'isola - Ingresso
- MN3 • [TI.aB] • Tempio dell'isola - Piano terra
- MN3 • [TI.aC] • Tempio dell'isola - 1S
- MN3 • [TI.aD] • Tempio dell'isola - 2S /A
- MN3 • [TI.aG] • Tempio dell'isola - 2S /D
- MN3 • [TI.aI] • Tempio dell'isola - 1° piano
- MN3 • [TI.aL] • Tempio dell'isola - 2° piano /A
- MN3 • [TI.aN] • Tempio dell'isola - 3° piano /A

- MN3 • [TI.aO] • Tempio dell'isola - 4° piano
- MN3 • [TI.aP] • Tempio dell'isola - 3° piano /B
- MN3 • [TI.aR] • Tempio dell'isola - 6° piano

ABILITÀ

1. Antimaga Liv.4 < Magia Blu >  
 l'Esecutore scaglia una grande sfera oscura che contiene fulmini.  
 La tecnica causa danni magici pari ai 7/8 dei PV attuali di tutti i  
 personaggi, ma solo se quest'ultimi possiedono un Livello multiplo di 4.
  2. Attacco critico  
 l'Esecutore causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una  
 potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico  
 dell'Esecutore.
  3. Morte Liv.5 < Magia Blu >  
 l'Esecutore genera un grosso teschio umano. La tecnica infligge lo Status  
 Ade, il quale elimina un personaggio istantaneamente, ma solo se questi  
 possiede un Livello multiplo di 5.
  4. Vampalia Liv.3 < Magia Blu >  
 l'Esecutore colpisce il bersaglio con una serie di esplosioni. La tecnica  
 causa notevoli danni magici non elementali ad un personaggio, ma solo se  
 quest'ultimo possiede un Livello multiplo di 3.
  5. Vecchiaia Liv.2 < Magia Blu >  
 l'Esecutore emette un fumo giallo. La tecnica infligge lo Status Vecchiaia,  
 il quale diminuisce gradualmente i parametri fisici di un personaggio,  
 ma solo se quest'ultimo possiede un Livello multiplo di 2.
- .. Attacco fisico  
 l'Esecutore causa danni fisici ad un personaggio.

=====

ESSERE MALEDETTO

===== N° 097 =====

Liv	>>	31	Forza	41	TIPO
PV	>>	1.380	Magia	0	--
PM	>>	200	Difesa	5	
----			Difesa Mg	0	ASPETTO
Esp	>>	900	%Schivata	0%	Demone circense celeste
Guil	>>	288	%Schivata Mg	0%	
			Agilità	35	

STATUS

- Adagio • --
- Ade • --
- Bozzolo • --
- Cecità • --
- Confusione • --
- Egida • --
- Fretta • --
- Furia • --
- Immagine • --
- Levitazione • --
- Mini • --
- Mutismo • --
- Paralisi • --

ELEMENTI

- Pietra • --
- Rana • immune
- Reflex • --
- Rigene • --
- Sentenza • --
- Sonno • --
- Stop • --
- Vecchiaia • --
- Veleno • --
- Zombie • --
- ~~~~~
- Corazza • --
- Scan • --

- Acqua <> --
- Aria <> --
- Fuoco <> --
- Gelo <> --
- Sacro <> --
- Terra <> --
- Tuono <> debole
- Veleno <> --

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

l'Essere maledetto causa danni fisici ad un nemico.

b. Adagioga

l'Essere maledetto genera una serie di sfere grigie rotanti. La tecnica infligge lo Status Adagio, il quale raddoppia il tempo necessario per caricare la barra del turno di tutti i nemici.

c. Andantega

l'Essere maledetto una serie di sfere arancioni. La tecnica dona lo Status Fretta, il quale dimezza il tempo necessario per caricare la barra del turno di tutti i personaggi.

COMANDO !LIBERA

.. Martello magico

l'Essere maledetto colpisce con un martello. La tecnica dimezza i PM attuali di un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Dolce bacio  
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Infuso eroico

DOVE SI TROVA

MN2 * {W2.B2} * Zona del Lago solitario  
MN2 * {W2.C2} * Area della Caverna del lago e della Foresta dei chocobo  
MN2 * {W2.B3} * Palude più a nord ovest, rispetto al Castello Surgate  
MN2 * {W2.C3} * Deserti a nord del Castello Surgate  
MN2 * {W2.A4} * Area di Muur  
MN2 * {W2.B4} * Area della Gran foresta di Muur  
MN2 * {W2.C4} * Area del Castello Surgate  
MN2 * {W2.D4} * Area della Grotta di Ghido  
MN2 * {W2.A5} * Zona occidentale del deserto a sud di Muur  
MN2 * {W2.B5} * Zona orientale del deserto a sud di Muur  
MN2 * {W2.C5} * Area di Quelb e della Valle dei draghi  
MN2 * {W2.D5} * Zona orientale della foresta attorno alla Valle dei draghi  
MN2 * {W2.B6} * Zona inferiore della penisola a sud di Muur  
MN2 * {W2.C6} * Area del Castello di Bal  
MN2 * {W2.D6} * Area della Grotta Guil  
~~~~~  
MN3 \* {W3.B7} \* Area di Jakol
MN3 \* {W3.E8} \* Pianure ad ovest del Paese fantasma
MN3 \* {W3.F8} \* Area del Paese fantasma

ABILITÀ

1. Attacco critico

l'Essere maledetto causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico dell'Essere maledetto.

2. Danza macabra

ogni volta che un personaggio si trova in Status Ade, l'Essere maledetto

reagisce subito, facendo brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti. La tecnica riporta in vita quell'eroe ma gli infligge lo Status Zombie, il quale azzerava i suoi PV e lo costringe ad attaccare in automatico i propri alleati, utilizzando il semplice attacco fisico.

.. Attacco fisico

l'Essere maledetto causa danni fisici ad un personaggio.

=====

EXDEATH - CAVALIERE 1 (Gran foresta di Muur)

===== N° 820 =====

| | | | | | |
|------|----|--------|--------------|----|--------------------------|
| Liv | >> | 63 | Forza | 60 | TIPO |
| PV | >> | 50.000 | Magia | 30 | Umanoide |
| PM | >> | 65.000 | Difesa | 0 | |
| ---- | + | ---- | Difesa Mg | 1 | ASPETTO |
| Esp | >> | 0 | %Schivata | 0% | Cavaliere regale azzurro |
| Guil | >> | 0 | %Schivata Mg | 0% | |
| | | | Agilità | 35 | |

STATUS

| | |
|-------------|----------|
| Adagio | • immune |
| Ade | • immune |
| Bozzolo | • -- |
| Cecità | • immune |
| Confusione | • immune |
| Egida | • -- |
| Fretta | • -- |
| Furia | • immune |
| Immagine | • immune |
| Levitazione | • immune |
| Mini | • immune |
| Mutismo | • immune |
| Paralisi | • immune |
| Piaga | • -- |

ELEMENTI

| | | |
|--------|----|----|
| Acqua | <> | -- |
| Aria | <> | -- |
| Fuoco | <> | -- |
| Gelo | <> | -- |
| Sacro | <> | -- |
| Terra | <> | -- |
| Tuono | <> | -- |
| Veleno | <> | -- |

~~~~~

Corazza	• costante
Scan	• immune

COMANDO !CONTROLLA

immune

COMANDO !LIBERA

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

--

COSA SI PUÒ RICEVERE

--

DOVE SI TROVA

MN2 • [GM.aH] • Gran foresta di Muur - Albero guardiano

ABILITÀ

1. Antimaga

Exdeath - Cavaliere 1 scaglia una grande sfera oscura che contiene fulmini. La tecnica causa ad un personaggio danni magici pari ai 7/8 dei suoi PV attuali.

2. Buferaga

Exdeath - Cavaliere 1 genera una serie di aculei di ghiaccio che cadono dal cielo. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Gelo ad un personaggio.



3. Fuocoga

Exdeath - Cavaliere 1 genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

4. Meteora

solo quando possiede meno di 43.000 PV, Exdeath - Cavaliere 1 genera una pioggia di meteore. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali ad un personaggio.

5. Onda vuota

solo quando possiede meno di 43.000 PV, Exdeath - Cavaliere 1 causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo. La tecnica va sempre a segno inoltre ignora il parametro Difesa del bersaglio.

6. Sancta

solo quando possiede meno di 43.000 PV, Exdeath - Cavaliere 1 scaglia una serie di sfere bianche. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Sacro ad un personaggio.

7. Tuonaga

Exdeath - Cavaliere 1 genera una forte scarica elettrica, seguita da una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Tuono ad un personaggio.

8. Vampalia

solo quando possiede meno di 43.000 PV, Exdeath - Cavaliere 1 colpisce il bersaglio con una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali ad un personaggio.

.. Attacco fisico

Exdeath - Cavaliere 1 causa danni fisici ad un personaggio.

```

=====
EXDEATH - CAVALIERE 2      (Castello Exdeath)
===== N° 285 =====
Liv  >> 66                Forza      58          TIPO
PV   >> 32.768            Magia      0           --
PM   >> 32.768            Difesa    25
-----+-----          Difesa Mg  25          ASPETTO
Esp  >> 0                 %Schivata 10%       Cavaliere regale azzurro
Guil >> 0                 %Schivata Mg 86%
                                   Agilità    50

```

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• immune	Acqua	<>	--
Ade	• immune	Rana	• immune	Aria	<>	--
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<>	--
Cecità	• immune	Rigene	• costante	Gelo	<>	--
Confusione	• immune	Sentenza	• --	Sacro	<>	debole
Egida	• --	Sonno	• immune	Terra	<>	--
Fretta	• --	Stop	• immune	Tuono	<>	--
Furia	• immune	Vecchiaia	• immune	Veleno	<>	immune
Immagine	• --	Veleno	• immune			
Levitazione	• immune	Zombie	• immune			
Mini	• immune	~~~~~				
Mutismo	• immune	Corazza	• costante			
Paralisi	• immune	Scan	• --			

Piaga • --

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
246 / 256 • Elisir  
10 / 256 • Verga del giudizio

COSA SI PUÒ RICEVERE  
--

#### DOVE SI TROVA

MN2 • [CE.ba] • Castello Exdeath - 12° piano (Boss)

#### ABILITÀ +- TECNICHE STANDARD

##### 1. Antimagia

ogni volta che viene colpito dal semplice attacco fisico, nel caso in cui il personaggio possieda lo Status Reflex, Exdeath - Cavaliere 2 reagisce subito, colpendolo con quattro fulmini affiancati. La tecnica rimuove dal personaggio gli status Adagio, Bozzolo, Egida, Fretta, Furia, Immagine, Levitazione, Reflex, Rigene e Stop

##### 2. Fretta

ogni volta che subisce lo Status Adagio, Exdeath - Cavaliere 2 reagisce subito, circondandosi con una serie di sfere arancioni. La tecnica dona lo Status Fretta, il quale dimezza il tempo necessario per caricare la barra del turno del nemico.

##### 3. Onda vuota

Exdeath - Cavaliere 2 causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico di Exdeath - Cavaliere 2.

##### .. Attacco fisico

Exdeath - Cavaliere 2 causa danni fisici ad un personaggio.

#### ABILITÀ +- A +- QUANDO IL NEMICO POSSIEDE PIÙ DI 16.000 PV

##### 4. Antima

Exdeath - Cavaliere 2 scaglia una piccola sfera oscura che contiene fulmini. La tecnica causa ad un personaggio danni magici pari alla metà dei suoi PV attuali.

##### 5. Bio

Exdeath - Cavaliere 2 genera una serie di cellule verdi. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Veleno ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo.

##### 6. Polarità inversa

Exdeath - Cavaliere 2 genera una serie di bande di energia gialla. La tecnica sposta in prima fila un personaggio situato nelle retrovie e viceversa.

##### 7. Rovina

< Magia Blu >

Exdeath - Cavaliere 2 genera quattro fiammelle viola e dal bersaglio

emerge uno spirito armato di falce. La tecnica infligge lo Status Sentenza, in grado di provocare con il passare del tempo lo Status Ade ad un personaggio.

8. Scuotiterra

Exdeath - Cavaliere 2 genera un'onda sismica. La tecnica causa notevoli danni fisici di Elemento Terra a tutti i personaggi.

9. Soffio zombie

Exdeath - Cavaliere 2 emette una serie di fumi viola. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi inoltre infligge lo Status Zombie, il quale azzerà i loro PV e li costringe ad attaccare in automatico i propri alleati, utilizzando il semplice attacco fisico. Lo status negativo tuttavia si attiverà solamente nel caso in cui i danni magici subiti azzerino i PV attuali del bersaglio.

10. Ultra-gravità

Exdeath - Cavaliere 2 genera campi di forza azzurri. La tecnica rimuove a tutti i personaggi lo Status Levitazione.

11. Uragano

Exdeath - Cavaliere 2 genera un tornado grigio. La tecnica infligge lo Status Critico, riducendo i PV attuali di un personaggio ad una sola cifra.

12. Vampa

Exdeath - Cavaliere 2 genera una colonna fiammeggiante. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Fuoco pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

13. Vampalia Liv.3 < Magia Blu >

Exdeath - Cavaliere 2 colpisce il bersaglio con una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali ad un personaggio, ma solo se quest'ultimo possiede un Livello multiplo di 3.

ABILITÀ -- B -- QUANDO IL NEMICO POSSIEDE MENO DI 16.000 PV

14. Buferaga

Exdeath - Cavaliere 2 genera una serie di aculei di ghiaccio che cadono dal cielo. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Gelo ad un personaggio.

15. Fuocoga

Exdeath - Cavaliere 2 genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

16. Tuonaga

Exdeath - Cavaliere 2 genera una forte scarica elettrica, seguita da una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Tuono ad un personaggio.

17. Meteora

solo quando possiede meno di 7.000 PV, Exdeath - Cavaliere 2 genera una pioggia di meteore. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.

Liv	>>	77	Forza	111	TIPO
PV	>>	49.001	Magia	25	Umanoide
PM	>>	30.000	Difesa	35	
----	+	----	Difesa Mg	25	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	10%	Luna demoniaca
Guil	>>	0	%Schivata Mg	15%	
			Agilità	44	

STATUS

Adagio • --  
Ade • immune  
Bozzolo • --  
Cecità • immune  
Confusione • immune  
Egida • --  
Fretta • --  
Furia • immune  
Immagine • immune  
Levitazione • immune  
Mini • immune  
Mutismo • immune  
Paralisi • immune  
Piaga • --

ELEMENTI

Pietra • immune  
Rana • immune  
Reflex • --  
Rigene • --  
Sentenza • --  
Sonno • immune  
Stop • immune  
Vecchiaia • immune  
Veleno • immune  
Zombie • immune  
~~~~~  
Corazza • costante
Scan • --

COMANDO !CONTROLLA
immune

COMANDO !LIBERA
immune

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Coda di fenice
10 / 256 • Scettro prodigioso

COSA SI PUÒ RICEVERE

--

DOVE SI TROVA

MN3 • [CD.bP] • Crepa interdimensionale - Ultimo piano /E (Boss)

ABILITÀ +- A +- QUANDO IL NEMICO POSSIEDE PIÙ DI 30.000 PV

1. Buco bianco

Exdeath - Luna scaglia tre sfere bianche rotanti. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Ade e lo Status Pietra.

.. Attacco fisico

Exdeath - Luna causa danni fisici ad un personaggio.

ABILITÀ +- B +- QUANDO IL NEMICO POSSIEDE TRA I 30.000 PV ED I 10.000 PV

2. Buco bianco

Exdeath - Luna scaglia tre sfere bianche rotanti. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Ade e lo Status Pietra.

3. Rovina < Magia Blu >

Exdeath - Luna genera quattro fiammelle viola e dal bersaglio emerge uno spirito armato di falce. La tecnica infligge lo Status Sentenza, in grado di provocare con il passare del tempo lo Status Ade ad un personaggio.

4. Sancta

Exdeath - Luna scaglia una serie di sfere bianche. La tecnica causa

notevoli danni magici di Elemento Sacro ad un personaggio.

5. Vampalia

Exdeath - Luna colpisce il bersaglio con una serie di esplosioni.

La tecnica causa notevoli danni magici non elementali ad un personaggio.

.. Attacco fisico

Exdeath - Luna causa danni fisici ad un personaggio.

ABILITÀ +- C +- QUANDO IL NEMICO POSSIEDE MENO DI 10.000 PV

6. Meteora

Exdeath - Luna genera una pioggia di meteore. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

Exdeath - Luna causa danni fisici ad un personaggio.

=====

EXORAY 1

===== N° 236 =====

| | | | | | |
|------|----|-------|--------------|-----|------------|
| Liv | >> | 72 | Forza | 50 | TIPO |
| PV | >> | 6.000 | Magia | 30 | -- |
| PM | >> | 5.000 | Difesa | 0 | |
| ---- | | | Difesa Mg | 40 | ASPETTO |
| Esp | >> | 4.000 | %Schivata | 0% | Rosa viola |
| Guil | >> | 724 | %Schivata Mg | 50% | |
| | | | Agilità | 40 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|-----------|
| Adagio | • -- | Pietra | • immune | Acqua | <> -- |
| Ade | • -- | Rana | • immune | Aria | <> -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> debole |
| Cecità | • immune | Rigene | • costante | Gelo | <> -- |
| Confusione | • immune | Sentenza | • -- | Sacro | <> -- |
| Egida | • -- | Sonno | • -- | Terra | <> -- |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> -- |
| Furia | • immune | Vecchiaia | • immune | Veleno | <> -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • immune | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • immune | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | |
| Mutismo | • immune | Corazza | • costante | | |
| Paralisi | • immune | Scan | • -- | | |
| Piaga | • -- | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

l'Exoray 1 causa danni fisici ad un nemico.

b. Polvere d'argento

l'Exoray 1 causa danni fisici ad un nemico inoltre gli infligge lo Status Vecchiaia, il quale diminuisce gradualmente i parametri Livello ed Agilità. La tecnica va sempre a segno inoltre ignora il parametro Difesa del bersaglio.

COMANDO !LIBERA

.. Fuocoga

l'Exoray 1 genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

unico • Granpozione

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Granpozione

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.aI] • Reame oscuro - Tempio in rovina, Sala dei custodi
MN3 • [RO.aR] • Reame oscuro - Cuore di Ronka, Sala del tesoro
MN3 • [RO.aS] • Reame oscuro - Cuore di Ronka, 1S
MN3 • [RO.aT] • Reame oscuro - Cuore di Ronka, 2S
MN3 • [RO.aU] • Reame oscuro - Area teletrasporto

ABILITÀ

1. Fuocoga

l'Exoray 1 genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

2. Polvere d'argento

l'Exoray 1 causa danni fisici ad un personaggio inoltre gli infligge lo Status Vecchiaia, il quale diminuisce gradualmente i suoi parametri fisici. La tecnica va sempre a segno inoltre ignora il parametro Difesa del personaggio.

3. Polvere zombie

ogni volta che subisce danni, l'Exoray 1 può reagire subito, emettendo una nube di polvere dorata. La tecnica infligge lo Status Zombie, il quale azzerà i PV di tutti i personaggi e li costringe ad attaccare in automatico i propri alleati, utilizzando il semplice attacco fisico.

Facendo eliminare per la prima volta questo nemico ad un personaggio che sta svolgendo il lavoro Necromante, si imparerà l'arte nera Nebbia oscura.

=====

EXORAY 2

===== N° 841 =====

| | | | | | |
|------|----|-------|--------------|-----|------------|
| Liv | >> | 72 | Forza | 50 | TIPO |
| PV | >> | 6.000 | Magia | 30 | -- |
| PM | >> | 5.000 | Difesa | 0 | |
| ---- | | | Difesa Mg | 40 | ASPETTO |
| Esp | >> | 4.000 | %Schivata | 0% | Rosa viola |
| Guil | >> | 724 | %Schivata Mg | 50% | |
| | | | Agilità | 40 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | |
|------------|----------|-----------|------------|--------|-----------|
| Adagio | • -- | Pietra | • immune | Acqua | <> -- |
| Ade | • -- | Rana | • immune | Aria | <> -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> debole |
| Cecità | • immune | Rigene | • costante | Gelo | <> -- |
| Confusione | • immune | Sentenza | • -- | Sacro | <> -- |
| Egida | • -- | Sonno | • -- | Terra | <> -- |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> -- |
| Furia | • immune | Vecchiaia | • immune | Veleno | <> -- |

| | | | |
|-------------|----------|---------|------------|
| Immagine | • -- | Veleno | • immune |
| Levitazione | • -- | Zombie | • immune |
| Mini | • immune | ~~~~~ | |
| Mutismo | • immune | Corazza | • costante |
| Paralisi | • immune | Scan | • -- |
| Piaga | • -- | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

l'Exoray 2 causa danni fisici ad un nemico.

b. Polvere velenosa

l'Exoray 2 causa danni fisici ad un nemico inoltre gli infligge lo Status Veleno, il quale gli fa perdere 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari. La tecnica va sempre a segno inoltre ignora il parametro Difesa del bersaglio.

COMANDO !LIBERA

.. Fuocoga

l'Exoray 2 genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

COSA SI PUÒ RUBARE

unico • Antidoto

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --

raro • Antidoto

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.aI] • Reame oscuro - Tempio in rovina, Sala dei custodi

MN3 • [RO.aR] • Reame oscuro - Cuore di Ronka, Sala del tesoro

MN3 • [RO.aS] • Reame oscuro - Cuore di Ronka, 1S

MN3 • [RO.aT] • Reame oscuro - Cuore di Ronka, 2S

MN3 • [RO.aU] • Reame oscuro - Area teletrasporto

ABILITÀ

1. Fuocoga

l'Exoray 2 genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

2. Polvere velenosa

l'Exoray 2 causa danni fisici ad un personaggio inoltre gli infligge lo Status Veleno, il quale gli fa perdere 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari. La tecnica va sempre a segno inoltre ignora il parametro Difesa del personaggio.

3. Polvere zombie

ogni volta che subisce danni, l'Exoray 2 può reagire subito, emettendo una nube di polvere dorata. La tecnica infligge lo Status Zombie, il quale azzerà i PV di tutti i personaggi e li costringe ad attaccare in automatico i propri alleati, utilizzando il semplice attacco fisico.

Facendo eliminare per la prima volta questo nemico ad un personaggio che sta svolgendo il lavoro Necromante, si imparerà l'arte nera Nebbia oscura.

=====

EXORAY 3

=====

===== N° 842 =====

| | | | | | |
|-------------|----|-------|--------------|-----|------------|
| Liv | >> | 72 | Forza | 50 | TIPO |
| PV | >> | 6.000 | Magia | 30 | -- |
| PM | >> | 5.000 | Difesa | 0 | |
| -----+----- | | | Difesa Mg | 40 | ASPETTO |
| Esp | >> | 4.000 | %Schivata | 0% | Rosa viola |
| Guil | >> | 724 | %Schivata Mg | 50% | |
| | | | Agilità | 40 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|-----------|
| Adagio | • -- | Pietra | • immune | Acqua | <> -- |
| Ade | • -- | Rana | • immune | Aria | <> -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> debole |
| Cecità | • immune | Rigene | • costante | Gelo | <> -- |
| Confusione | • immune | Sentenza | • -- | Sacro | <> -- |
| Egida | • -- | Sonno | • -- | Terra | <> -- |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> -- |
| Furia | • immune | Vecchiaia | • immune | Veleno | <> -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • immune | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • immune | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | |
| Mutismo | • immune | Corazza | • costante | | |
| Paralisi | • immune | Scan | • -- | | |
| Piaga | • -- | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

l'Exoray 3 causa danni fisici ad un nemico.

b. Polvere del caos

l'Exoray 3 causa danni fisici ad un nemico inoltre gli infligge lo Status Confusione, il quale lo obbliga ad attaccare i suoi alleati oppure a curare gli eroi. La tecnica va sempre a segno inoltre ignora il parametro Difesa del bersaglio.

COMANDO !LIBERA

.. Fuocoga

l'Exoray 3 genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

unico • Acqua santa

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Acqua santa

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.aI] • Reame oscuro - Tempio in rovina, Sala dei custodi
 MN3 • [RO.aR] • Reame oscuro - Cuore di Ronka, Sala del tesoro
 MN3 • [RO.aS] • Reame oscuro - Cuore di Ronka, 1S
 MN3 • [RO.aT] • Reame oscuro - Cuore di Ronka, 2S
 MN3 • [RO.aU] • Reame oscuro - Area teletrasporto

ABILITÀ

1. Fuocoga

l'Exoray 3 genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

2. Polvere del caos

l'Exoray 3 causa danni fisici ad un personaggio inoltre gli infligge lo Status Confusione, il quale lo obbliga ad attaccare i suoi alleati oppure a curare i nemici. La tecnica va sempre a segno inoltre ignora il parametro Difesa del personaggio.

3. Polvere zombie

ogni volta che subisce danni, l'Exoray 3 può reagire subito, emettendo una nube di polvere dorata. La tecnica infligge lo Status Zombie, il quale azzerà i PV di tutti i personaggi e li costringe ad attaccare in automatico i propri alleati, utilizzando il semplice attacco fisico.

Facendo eliminare per la prima volta questo nemico ad un personaggio che sta svolgendo il lavoro Necromante, si imparerà l'arte nera Nebbia oscura.

=====
EXORAY 4

Table with 5 columns: Attribute, Value, Attribute, Value, Attribute. Includes rows for Liv, PV, PM, Esp, Guil, Forza, Magia, Difesa, Difesa Mg, %Schivata, %Schivata Mg, Agilità, TIPO, ASPETTO, Rosa viola.

STATUS

ELEMENTI

Table with 5 columns: Status Name, Status Value, Element Name, Element Value, Element Status. Lists various statuses like Adagio, Ade, Bozzolo, etc., and elements like Pietra, Rana, Reflex, etc.

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

l'Exoray 4 causa danni fisici ad un nemico.

b. Polvere oscura

l'Exoray 4 causa danni fisici ad un nemico inoltre gli infligge lo Status Cecità, il quale aumenta le probabilità che i suoi successivi attacchi fisici manchino il bersaglio. La tecnica va sempre a segno inoltre ignora il parametro Difesa del nemico.

COMANDO !LIBERA

.. Fuocoga

l'Exoray 4 genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

unico • Collirio

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Collirio

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.aI] • Reame oscuro - Tempio in rovina, Sala dei custodi
MN3 • [RO.aR] • Reame oscuro - Cuore di Ronka, Sala del tesoro
MN3 • [RO.aS] • Reame oscuro - Cuore di Ronka, 1S
MN3 • [RO.aT] • Reame oscuro - Cuore di Ronka, 2S
MN3 • [RO.aU] • Reame oscuro - Area teletrasporto

ABILITÀ

1. Fuocoga

l'Exoray 4 genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

2. Polvere oscura

l'Exoray 4 causa danni fisici ad un personaggio inoltre gli infligge lo Status Cecità, il quale aumenta le probabilità che i suoi successivi attacchi fisici manchino il bersaglio. La tecnica va sempre a segno inoltre ignora il parametro Difesa del personaggio.

3. Polvere zombie

ogni volta che subisce danni, l'Exoray 4 può reagire subito, emettendo una nube di polvere dorata. La tecnica infligge lo Status Zombie, il quale azzerà i PV di tutti i personaggi e li costringe ad attaccare in automatico i propri alleati, utilizzando il semplice attacco fisico.

Facendo eliminare per la prima volta questo nemico ad un personaggio che sta svolgendo il lavoro Necromante, si imparerà l'arte nera Nebbia oscura.

=====

EXORAY 5

===== N° 844 =====

| | | | | | |
|------|----|-------|--------------|-----|------------|
| Liv | >> | 72 | Forza | 50 | TIPO |
| PV | >> | 6.000 | Magia | 30 | -- |
| PM | >> | 5.000 | Difesa | 0 | |
| ---- | | | Difesa Mg | 40 | ASPETTO |
| Esp | >> | 4.000 | %Schivata | 0% | Rosa viola |
| Guil | >> | 724 | %Schivata Mg | 50% | |
| | | | Agilità | 40 | |

STATUS

Adagio • --
Ade • --
Bozzolo • --
Cecità • immune
Confusione • immune
Egida • --
Fretta • --
Furia • immune

ELEMENTI

Pietra • immune
Rana • immune
Reflex • --
Rigene • costante
Sentenza • --
Sonno • --
Stop • --
Vecchiaia • immune
Acqua <> --
Aria <> --
Fuoco <> debole
Gelo <> --
Sacro <> --
Terra <> --
Tuono <> --
Veleno <> --

| | | | |
|-------------|----------|---------|------------|
| Immagine | • -- | Veleno | • immune |
| Levitazione | • -- | Zombie | • immune |
| Mini | • immune | ~~~~~ | |
| Mutismo | • immune | Corazza | • costante |
| Paralisi | • immune | Scan | • -- |
| Piaga | • -- | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

l'Exoray 5 causa danni fisici ad un nemico.

b. Polvere paralizzante

l'Exoray 5 causa danni fisici ad un nemico inoltre gli infligge lo Status Paralisi, il quale gli impedisce per diversi secondi di svolgere qualsiasi azione. La tecnica va sempre a segno inoltre ignora il parametro Difesa del bersaglio.

COMANDO !LIBERA

.. Fuocoga

l'Exoray 5 genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

unico • Acqua santa

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --

raro • Acqua santa

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.aI] • Reame oscuro - Tempio in rovina, Sala dei custodi

MN3 • [RO.aR] • Reame oscuro - Cuore di Ronka, Sala del tesoro

MN3 • [RO.aS] • Reame oscuro - Cuore di Ronka, 1S

MN3 • [RO.aT] • Reame oscuro - Cuore di Ronka, 2S

MN3 • [RO.aU] • Reame oscuro - Area teletrasporto

ABILITÀ

1. Fuocoga

l'Exoray 5 genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

2. Polvere paralizzante

l'Exoray 5 causa danni fisici ad un personaggio inoltre gli infligge lo Status Paralisi, il quale gli impedisce per diversi secondi di svolgere qualsiasi azione. La tecnica va sempre a segno inoltre ignora il parametro Difesa del personaggio.

3. Polvere zombie

ogni volta che subisce danni, l'Exoray 5 può reagire subito, emettendo una nube di polvere dorata. La tecnica infligge lo Status Zombie, il quale azzerà i PV di tutti i personaggi e li costringe ad attaccare in automatico i propri alleati, utilizzando il semplice attacco fisico.

Facendo eliminare per la prima volta questo nemico ad un personaggio che sta svolgendo il lavoro Necromante, si imparerà l'arte nera Nebbia oscura.

=====

FARFARELLO

=====

N° 210 ==

| | | | | | |
|------|----|-------|--------------|-----|---------------------------|
| Liv | >> | 48 | Forza | 90 | TIPO |
| PV | >> | 2.580 | Magia | 70 | Umanoide |
| PM | >> | 485 | Difesa | 15 | |
| ---- | + | ---- | Difesa Mg | 0 | ASPETTO |
| Esp | >> | 1.390 | %Schivata | 20% | Pagliaccio giallo e verde |
| Guil | >> | 606 | %Schivata Mg | 20% | |
| | | | Agilità | 25 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | |
|-------------|----------|-----------|------|--------|-----------|
| Adagio | • -- | Pietra | • -- | Acqua | <> -- |
| Ade | • -- | Rana | • -- | Aria | <> -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> -- |
| Confusione | • -- | Sentenza | • -- | Sacro | <> -- |
| Egida | • attivo | Sonno | • -- | Terra | <> -- |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> debole |
| Immagine | • -- | Veleno | • -- | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | |
| Mini | • -- | ~~~~~ | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • -- | | |
| Paralisi | • -- | Scan | • -- | | |
| Piaga | • -- | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

- a. Attacco fisico
il Farfarello causa danni fisici ad un nemico.
- b. Osmosi
il Farfarello colpisce il bersaglio con una serie di sfere celesti che poi vengono assorbite dal nemico. La tecnica sottrae PM ad un mostro e li dona al Farfarello.
- c. Parassita
il Farfarello estrae una serie di sfere arancioni e poi le assorbe. La tecnica sottrae PV ad un nemico e li dona al Farfarello.
- d. Siero
il Farfarello emette un fumo bianco e scintille gialle. La tecnica rimuove lo Status Veleno da un personaggio.

COMANDO !LIBERA

- .. Osmosi
il Farfarello colpisce il bersaglio con una serie di sfere celesti che poi vengono assorbite dal nemico. La tecnica sottrae PM ad un nemico e li dona al personaggio.

COSA SI PUÒ RUBARE

COSA SI PUÒ RICEVERE

246 / 256 • Infuso rapido
10 / 256 • Ferula malvagia

sempre • --
raro • Collirio

DOVE SI TROVA

ABILITÀ

1. Coro dello stagno < Magia Blu >
 il Farfarello genera una serie di note musicali verdi. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale riduce a 3 unità il parametro Attacco di un personaggio mentre la Difesa, la Difesa magica e la possibilità di schivare totalmente un attacco fisico vengono azzerate.
 2. Osmosi
 il Farfarello colpisce il bersaglio con una serie di sfere celesti che poi vengono assorbite dal nemico. La tecnica sottrae PM ad un personaggio e li dona al Farfarello.
 3. Parassita
 il Farfarello estrae una serie di sfere arancioni e poi le assorbe. La tecnica sottrae PV ad un personaggio e li dona al nemico.
 4. Poema minuscolo < Magia Blu >
 il Farfarello emette una serie di note musicali gialle. La tecnica infligge lo Status Mini, il quale riduce a 3 unità il parametro Attacco di un personaggio mentre la sua Difesa viene azzerata.
- .. Attacco fisico
 il Farfarello causa danni fisici ad un personaggio.

=====

FELINO VOLANTE

===== N° 077 =====

| | | | | | |
|------|----|------|--------------|----|---------------------|
| Liv | >> | 26 | Forza | 40 | TIPO |
| PV | >> | 300 | Magia | 0 | -- |
| PM | >> | 0 | Difesa | 0 | |
| ---- | + | ---- | Difesa Mg | 0 | ASPETTO |
| Esp | >> | 300 | %Schivata | 0% | Gatto volante rosso |
| Guil | >> | 200 | %Schivata Mg | 0% | |
| | | | Agilità | 28 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | |
|-------------|----------|-----------|----------|--------|-----------|
| Adagio | • -- | Pietra | • -- | Acqua | <> -- |
| Ade | • -- | Rana | • immune | Aria | <> -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> -- |
| Confusione | • -- | Sentenza | • -- | Sacro | <> -- |
| Egida | • -- | Sonno | • -- | Terra | <> immune |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • -- | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • -- | | |
| Paralisi | • -- | Scan | • -- | | |
| Piaga | • -- | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

- a. Attacco fisico
 il Felino volante causa danni fisici ad un nemico.

b. Attacco critico
il Felino volante causa danni fisici doppi ad un nemico.

COMANDO !LIBERA

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

--

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Antidoto

DOVE SI TROVA

MN2 • [PM.aC] • Ponte Magno - Zona inferiore

ABILITÀ

1. Attacco critico
il Felino volante causa danni fisici doppi ad un personaggio.

.. Attacco fisico
il Felino volante causa danni fisici ad un personaggio.

=====

FIAMMA BIANCA

===== N° 208 =====

| | | | | | |
|------|----|-------|--------------|-----|--------------------------|
| Liv | >> | 49 | Forza | 65 | TIPO |
| PV | >> | 1.600 | Magia | 0 | -- |
| PM | >> | 100 | Difesa | 50 | |
| ---- | + | ---- | Difesa Mg | 35 | ASPETTO |
| Esp | >> | 1.430 | %Schivata | 33% | Globo fluttuante celeste |
| Guil | >> | 588 | %Schivata Mg | 10% | |
| | | | Agilità | 25 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | | |
|-------------|------------|-----------|----------|--------|----|---------|
| Adagio | • -- | Pietra | • -- | Acqua | <> | -- |
| Ade | • -- | Rana | • immune | Aria | <> | -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> | -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> | -- |
| Confusione | • -- | Sentenza | • -- | Sacro | <> | assorbe |
| Egida | • -- | Sonno | • immune | Terra | <> | immune |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> | -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> | -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • immune | | | |
| Levitazione | • costante | Zombie | • -- | | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • -- | | | |
| Paralisi | • immune | Scan | • -- | | | |
| Piaga | • -- | | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico
la Fiamma bianca causa danni fisici ad un nemico.

b. Congelamento
la Fiamma bianca fa emergere una serie di aculei di ghiaccio dal pavimento.

La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo a tutti i nemici.

c. Vento bianco < Magia Blu >

la Fiamma bianca genera cinque piccoli tornadi. La tecnica ripristina ad ogni personaggio una quantità di PV pari ai PV attuali della Fiamma bianca.

d. Vento d'iride

la Fiamma bianca scaglia un piccolo tornado viola, seguito da una sfera rotante. La tecnica infligge ad un nemico lo Status Cecità e lo Status Mutismo.

COMANDO !LIBERA

.. Vento bianco

la Fiamma bianca genera cinque piccoli tornadi. La tecnica ripristina ad ogni personaggio una quantità di PV pari ai PV attuali della Fiamma bianca.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Collirio

10 / 256 • Elisir

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --

raro • Etere

DOVE SI TROVA

MN3 • [CD.aL] • Crepa interdimensionale - Foresta

ABILITÀ

1. Attacco critico

la Fiamma bianca causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico della Fiamma bianca.

2. Vento bianco

la Fiamma bianca genera cinque piccoli tornadi. La tecnica ripristina al nemico ed ai suoi alleati una quantità di PV pari ai PV attuali della Fiamma bianca.

.. Attacco fisico

la Fiamma bianca causa danni fisici ad un personaggio.

=====

FIAMMA LIQUIDA - MANO 1 (Nave a calore)

===== N° 251-2 =====

| | | | | | |
|------|----|-------|--------------|-----|----------------|
| Liv | >> | 19 | Forza | 18 | TIPO |
| PV | >> | 3.000 | Magia | 30 | -- |
| PM | >> | 30 | Difesa | 0 | |
| ---- | + | ---- | Difesa Mg | 30 | ASPETTO |
| Esp | >> | 0 | %Schivata | 10% | Mano infuocata |
| Guil | >> | 0 | %Schivata Mg | 0% | |
| | | | Agilità | 35 | |

STATUS

Adagio • immune
Ade • --
Bozzolo • immune
Cecità • immune
Confusione • --

Pietra • immune
Rana • immune
Reflex • immune
Rigene • immune
Sentenza • --

ELEMENTI

Acqua <> immune
Aria <> assorbe
Fuoco <> assorbe
Gelo <> immune
Sacro <> immune

| | | | | | | |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|----|--------|
| Egida | • immune | Sonno | • immune | Terra | <> | immune |
| Fretta | • immune | Stop | • immune | Tuono | <> | immune |
| Furia | • immune | Vecchiaia | • immune | Veleno | <> | immune |
| Immagine | • immune | Veleno | • immune | | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • immune | | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | | |
| Mutismo | • immune | Corazza | • costante | | | |
| Paralisi | • immune | Scan | • -- | | | |
| Piaga | • -- | | | | | |

COMANDO !CONTROLLA
immune

COMANDO !LIBERA
immune

COSA SI PUÒ RUBARE
--

COSA SI PUÒ RICEVERE
sempre • Ferula focum
raro • --

DOVE SI TROVA

MN1 • [NC.aZ] • Nave a calore - Caldaie (Boss)

ABILITÀ

1. Fuoca

ogni volta che subisce danni, la Fiamma liquida - Mano 1 reagisce subito, generando una colonna rotante infiammata. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

2. Raggio

la Fiamma liquida - Mano 1 causa danni fisici ad un personaggio e gli infligge anche lo Status Paralisi, il quale gli impedisce per diversi secondi di svolgere qualsiasi azione.

.. Attacco fisico

la Fiamma liquida - Mano 1 causa danni fisici ad un personaggio.

```

=====
FIAMMA LIQUIDA - MANO 2 (Chiostro dei morti)
===== N° 856 =====
Liv >> 19          Forza          100          TIPO
PV >> 13.000       Magia          50           --
PM >> 1.000        Difesa         0
----+----         Difesa Mg     50           ASPETTO
Esp >> 0           %Schivata     20%         Mano infuocata
Guil >> 0          %Schivata Mg  0%
                   Agilità       62

```

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | | |
|------------|----------|-----------|----------|--------|----|---------|
| Adagio | • immune | Pietra | • immune | Acqua | <> | immune |
| Ade | • -- | Rana | • immune | Aria | <> | assorbe |
| Bozzolo | • immune | Reflex | • immune | Fuoco | <> | assorbe |
| Cecità | • immune | Rigene | • immune | Gelo | <> | immune |
| Confusione | • -- | Sentenza | • -- | Sacro | <> | immune |
| Egida | • immune | Sonno | • immune | Terra | <> | immune |
| Fretta | • immune | Stop | • immune | Tuono | <> | immune |
| Furia | • immune | Vecchiaia | • immune | Veleno | <> | immune |

| | | | |
|-------------|----------|---------|------------|
| Immagine | • immune | Veleno | • immune |
| Levitazione | • -- | Zombie | • immune |
| Mini | • immune | ~~~~~ | |
| Mutismo | • immune | Corazza | • costante |
| Paralisi | • immune | Scan | • -- |
| Piaga | • -- | | |

COMANDO !CONTROLLA
immune

COMANDO !LIBERA
immune

COSA SI PUÒ RUBARE
--

COSA SI PUÒ RICEVERE
--

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bQ] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 2° piano

ABILITÀ

1. Fuocoga

ogni volta che subisce danni, la Fiamma liquida - Mano 2 reagisce subito, generando una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

2. Raggio

la Fiamma liquida - Mano 2 causa danni fisici ad un personaggio e gli infligge anche lo Status Paralisi, il quale gli impedisce per diversi secondi di svolgere qualsiasi azione.

.. Attacco fisico

la Fiamma liquida - Mano 2 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

FIAMMA LIQUIDA - MANO 3 (Torre della fenice)

===== N° 839 =====

| | | | | | |
|------|----|-------|--------------|----|----------------|
| Liv | >> | 63 | Forza | 81 | TIPO |
| PV | >> | 9.000 | Magia | 20 | -- |
| PM | >> | 1.000 | Difesa | 10 | |
| ---- | | | Difesa Mg | 0 | ASPETTO |
| Esp | >> | 2.500 | %Schivata | 0% | Mano infuocata |
| Guil | >> | 0 | %Schivata Mg | 0% | |
| | | | Agilità | 30 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | | |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|----|---------|
| Adagio | • -- | Pietra | • immune | Acqua | <> | debole |
| Ade | • immune | Rana | • immune | Aria | <> | -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> | assorbe |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> | debole |
| Confusione | • immune | Sentenza | • -- | Sacro | <> | -- |
| Egida | • -- | Sonno | • immune | Terra | <> | -- |
| Fretta | • -- | Stop | • immune | Tuono | <> | -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • immune | Veleno | <> | -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • immune | | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • costante | | | |

Paralisi • immune Scan • --
Piaga • --

COMANDO !CONTROLLA

immune

COMANDO !LIBERA

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Mazzuolo
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Testo di fuoco

DOVE SI TROVA

MN3 • [TE.aA] • Torre della fenice - Piano terra (Boss)
MN3 • [TE.aC] • Torre della fenice - 2° piano (Boss)
MN3 • [TE.aD] • Torre della fenice - 3° piano (Boss)
MN3 • [TE.aG] • Torre della fenice - 6° piano (Boss)
MN3 • [TE.aH] • Torre della fenice - 7° piano (Boss)
MN3 • [TE.aI] • Torre della fenice - 8° piano (Boss)
MN3 • [TE.aN] • Torre della fenice - 11° piano (Boss)
MN3 • [TE.aO] • Torre della fenice - 12° piano (Boss)
MN3 • [TE.aP] • Torre della fenice - 13° piano (Boss)
MN3 • [TE.aS] • Torre della fenice - 16° piano (Boss)
MN3 • [TE.aT] • Torre della fenice - 17° piano (Boss)
MN3 • [TE.aU] • Torre della fenice - 18° piano (Boss)
MN3 • [TE.bA] • Torre della fenice - 21° piano (Boss)
MN3 • [TE.bB] • Torre della fenice - 22° piano (Boss)
MN3 • [TE.bC] • Torre della fenice - 23° piano (Boss)
MN3 • [TE.bE] • Torre della fenice - 25° piano (Boss)
MN3 • [TE.bF] • Torre della fenice - 26° piano (Boss)
MN3 • [TE.bG] • Torre della fenice - 27° piano (Boss)
MN3 • [TE.bH] • Torre della fenice - 28° piano (Boss)

ABILITÀ

1. Fuoca

la Fiamma liquida - Mano 3 genera una colonna rotante infiammata.
La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

2. Fuocoga

la Fiamma liquida - Mano 3 genera una serie di esplosioni. La tecnica ripristina una notevole quantità di PV del nemico.

3. Raggio

la Fiamma liquida - Mano 3 causa danni fisici ad un personaggio e gli infligge anche lo Status Paralisi, il quale gli impedisce per diversi secondi di svolgere qualsiasi azione.

4. Vampa

la Fiamma liquida - Mano 3 genera una colonna fiammeggiante. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Fuoco pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

Facendo eliminare per la prima volta questo nemico ad un personaggio che sta svolgendo il lavoro Necromante, si imparerà l'arte nera Liquefazione.

=====

FIAMMA LIQUIDA - TORNADO 1 (Nave a calore)

=====
===== N° 251-3 =====

| | | | | | |
|-------------|----|-------|--------------|-----|-------------------|
| Liv | >> | 19 | Forza | 18 | TIPO |
| PV | >> | 3.000 | Magia | 20 | -- |
| PM | >> | 50 | Difesa | 0 | |
| -----+----- | | | | | |
| Esp | >> | 0 | Difesa Mg | 15 | ASPETTO |
| Guil | >> | 0 | %Schivata | 30% | Tornado infuocato |
| | | | %Schivata Mg | 0% | |
| | | | Agilità | 35 | |

STATUS

| | |
|-------------|----------|
| Adagio | • immune |
| Ade | • -- |
| Bozzolo | • immune |
| Cecità | • immune |
| Confusione | • -- |
| Egida | • immune |
| Fretta | • immune |
| Furia | • immune |
| Immagine | • immune |
| Levitazione | • -- |
| Mini | • immune |
| Mutismo | • immune |
| Paralisi | • immune |
| Piaga | • -- |

ELEMENTI

| | | | | |
|-----------|----------|--------|----|---------|
| Pietra | • immune | Acqua | <> | immune |
| Rana | • immune | Aria | <> | assorbe |
| Reflex | • immune | Fuoco | <> | assorbe |
| Rigene | • immune | Gelo | <> | debole |
| Sentenza | • -- | Sacro | <> | -- |
| Sonno | • immune | Terra | <> | -- |
| Stop | • immune | Tuono | <> | -- |
| Vecchiaia | • immune | Veleno | <> | immune |
| Veleno | • immune | | | |
| Zombie | • immune | | | |

~~~~~

Corazza	• --
Scan	• --

COMANDO !CONTROLLA

immune

COMANDO !LIBERA

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

--

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • Arco focum  
raro • --

DOVE SI TROVA

MN1 • [NC.aZ] • Nave a calore - Caldaie (Boss)

ABILITÀ

1. Fuoca

la Fiamma liquida - Tornado 1 genera una colonna rotante infiammata.  
La tecnica ripristina una quantità moderata di PV del nemico.

2. Magnete

ogni volta che subisce danni, la Fiamma liquida - Tornado 1 reagisce subito, generando una serie di bande di energia magnetica. La tecnica sposta in prima fila un personaggio situato nelle retrovie: nel caso in cui il bersaglio si trovi già in prima linea, il Magnete non produrrà alcun effetto.

=====  
===== FIAMMA LIQUIDA - TORNADO 2 (Chiostro dei morti) =====

===== N° 857 =====

Liv	>>	19	Forza	100	TIPO
PV	>>	13.000	Magia	30	--
PM	>>	2.000	Difesa	0	

```

-----+-----
Esp  >>  0      Difesa Mg      20      ASPETTO
Guil >>  0      %Schivata    40%     Tornado infuocato
      %Schivata Mg  0%
      Agilità      62

```

STATUS

```

Adagio      • immune
Ade         • --
Bozzolo     • immune
Cecità      • immune
Confusione  • --
Egida       • immune
Fretta      • immune
Furia       • immune
Immagine    • immune
Levitazione • --
Mini        • immune
Mutismo     • immune
Paralisi    • immune
Piaga       • --

```

```

Pietra      • immune
Rana        • immune
Reflex      • immune
Rigene      • immune
Sentenza    • --
Sonno       • immune
Stop        • immune
Vecchiaia   • immune
Veleno      • immune
Zombie      • immune

```

~~~~~

```

Corazza    • --
Scan       • --

```

ELEMENTI

```

Acqua <> immune
Aria  <> assorbe
Fuoco <> assorbe
Gelo  <> debole
Sacro <> --
Terra <> --
Tuono <> --
Veleno <> immune

```

COMANDO !CONTROLLA
immune

COMANDO !LIBERA
immune

COSA SI PUÒ RUBARE
--

COSA SI PUÒ RICEVERE
--

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bQ] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 2° piano

ABILITÀ

1. Fuocoga

la Fiamma liquida - Tornado 2 genera una serie di esplosioni. La tecnica ripristina una notevole quantità di PV del nemico.

2. Magnete

ogni volta che subisce danni, la Fiamma liquida - Tornado 2 reagisce subito, generando una serie di bande di energia magnetica. La tecnica sposta in prima fila un personaggio situato nelle retrovie: nel caso in cui il bersaglio si trovi già in prima linea, il Magnete non produrrà alcun effetto.

```

=====
FIAMMA LIQUIDA - UOMO 1      (Nave a calore)
===== N° 251-1 =====

```

```

Liv  >>  19      Forza      18      TIPO
PV   >>  3.000   Magia      10      --
PM   >>  100     Difesa     0
-----
Esp  >>  0      Difesa Mg  15      ASPETTO
Guil >>  0      %Schivata  20%     Uomo infuocato
      %Schivata Mg  0%
      Agilità      35

```

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | | |
|-------------|----------|-----------|----------|--------|----|---------|
| Adagio | • immune | Pietra | • immune | Acqua | <> | immune |
| Ade | • -- | Rana | • immune | Aria | <> | assorbe |
| Bozzolo | • immune | Reflex | • immune | Fuoco | <> | assorbe |
| Cecità | • immune | Rigene | • immune | Gelo | <> | debole |
| Confusione | • -- | Sentenza | • -- | Sacro | <> | -- |
| Egida | • immune | Sonno | • immune | Terra | <> | -- |
| Fretta | • immune | Stop | • immune | Tuono | <> | -- |
| Furia | • immune | Vecchiaia | • immune | Veleno | <> | immune |
| Immagine | • immune | Veleno | • immune | | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • immune | | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | | |
| Mutismo | • immune | Corazza | • -- | | | |
| Paralisi | • immune | Scan | • -- | | | |
| Piaga | • -- | | | | | |

COMANDO !CONTROLLA
immune

COMANDO !LIBERA
immune

COSA SI PUÒ RUBARE
--

COSA SI PUÒ RICEVERE
sempre • Testo di fuoco
raro • --

DOVE SI TROVA

MN1 • [NC.aZ] • Nave a calore - Caldaie (Boss)

ABILITÀ

1. Carica

la Fiamma liquida - Uomo 1 causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica va sempre a segno inoltre ignora il parametro Difesa del bersaglio.

2. Vampa

la Fiamma liquida - Uomo 1 genera una colonna fiammeggiante. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Fuoco pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi. Il nemico esegue questo attacco anche dopo aver subito danni.

.. Attacco fisico

la Fiamma liquida - Uomo 1 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

FIAMMA LIQUIDA - UOMO 2 (Chiostro dei morti)

=====

N° 858 ==

| | | | | | |
|-------------|----|--------|--------------|-----|----------------|
| Liv | >> | 19 | Forza | 100 | TIPO |
| PV | >> | 13.000 | Magia | 20 | -- |
| PM | >> | 3.000 | Difesa | 0 | |
| -----+----- | | | Difesa Mg | 20 | ASPETTO |
| Esp | >> | 0 | %Schivata | 30% | Uomo infuocato |
| Guil | >> | 0 | %Schivata Mg | 0% | |
| | | | Agilità | 62 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | | |
|---------|----------|--------|----------|-------|----|---------|
| Adagio | • immune | Pietra | • immune | Acqua | <> | immune |
| Ade | • -- | Rana | • immune | Aria | <> | assorbe |
| Bozzolo | • immune | Reflex | • immune | Fuoco | <> | assorbe |

| | | | | | | |
|-------------|----------|-----------|----------|--------|----|--------|
| Cecità | • immune | Rigene | • immune | Gelo | <> | debole |
| Confusione | • -- | Sentenza | • -- | Sacro | <> | -- |
| Egida | • immune | Sonno | • immune | Terra | <> | -- |
| Fretta | • immune | Stop | • immune | Tuono | <> | -- |
| Furia | • immune | Vecchiaia | • immune | Veleno | <> | immune |
| Immagine | • immune | Veleno | • immune | | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • immune | | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | | |
| Mutismo | • immune | Corazza | • -- | | | |
| Paralisi | • immune | Scan | • -- | | | |
| Piaga | • -- | | | | | |

COMANDO !CONTROLLA
immune

COMANDO !LIBERA
immune

COSA SI PUÒ RUBARE
--

COSA SI PUÒ RICEVERE
--

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bQ] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 2° piano

ABILITÀ

1. Carica

la Fiamma liquida - Uomo 2 causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica va sempre a segno inoltre ignora il parametro Difesa del bersaglio.

2. Vampa

la Fiamma liquida - Uomo 2 genera una colonna fiammeggiante. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Fuoco pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi. Il nemico esegue questo attacco anche dopo aver subito danni.

.. Attacco fisico

la Fiamma liquida - Uomo 2 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

FIAMMA NERA

===== N° 053 =====

| | | | | | |
|-------------|----|-----|--------------|-----|-----------------------|
| Liv | >> | 22 | Forza | 28 | TIPO |
| PV | >> | 220 | Magia | 0 | -- |
| PM | >> | 100 | Difesa | 0 | |
| -----+----- | | | Difesa Mg | 25 | ASPETTO |
| Esp | >> | 290 | %Schivata | 50% | Globo fluttuante nero |
| Guil | >> | 174 | %Schivata Mg | 0% | |
| | | | Agilità | 20 | |

STATUS

| | |
|------------|------|
| Adagio | • -- |
| Ade | • -- |
| Bozzolo | • -- |
| Cecità | • -- |
| Confusione | • -- |
| Egida | • -- |
| Fretta | • -- |

| | |
|----------|----------|
| Pietra | • immune |
| Rana | • immune |
| Reflex | • -- |
| Rigene | • -- |
| Sentenza | • -- |
| Sonno | • immune |
| Stop | • -- |

ELEMENTI

| | | |
|-------|----|---------|
| Acqua | <> | debole |
| Aria | <> | assorbe |
| Fuoco | <> | -- |
| Gelo | <> | -- |
| Sacro | <> | assorbe |
| Terra | <> | assorbe |
| Tuono | <> | -- |

| | | | | | |
|-------------|----------|-----------|------|--------|------------|
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> assorbe |
| Immagine | • -- | Veleno | • -- | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • -- | | |
| Paralisi | • -- | Scan | • -- | | |
| Piaga | • -- | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

la Fiamma nera causa danni fisici ad un nemico.

b. Favilla oscura < Magia Blu >

la Fiamma nera genera una serie di lame di energia nere. La tecnica dimezza il Livello di un nemico: ciò causa l'aumento della quantità di danni subita e la rispettiva diminuzione della quantità di danni inflitta.

COMANDO !LIBERA

.. Favilla oscura

la Fiamma nera genera una serie di lame di energia nere. La tecnica dimezza il Livello di un nemico: ciò causa l'aumento della quantità di danni subita e la rispettiva diminuzione della quantità di danni inflitta.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --
 10 / 256 • Infuso rapido

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
 raro • Infuso rapido

DOVE SI TROVA

MN1 \* {W1.B1} \* Penisola appuntita, a nord di Istoria
 MN1 \* {W1.A2} \* Pianura ad ovest di Istoria
 MN1 \* {W1.B2} \* Pianura di Istoria
 MN1 \* {W1.F6} \* Pianura a sud ovest del Castello Tycoon
 MN1 \* {W1.G6} \* Isole a nord di Mezzaluna
 MN1 \* {W1.G7} \* Area di Mezzaluna
 MN1 \* {W1.G8} \* Zona inferiore dell'isola orientale con la foresta
 ~~~~~  
 MN3 * {W3.F7} * Penisola a sud della Crepa interdimensionale  
 MN3 • [TW.aB] • Torre di Walz - 1° piano  
 MN3 • [TW.aE] • Torre di Walz - 4° piano  
 MN3 • [TW.aF] • Torre di Walz - 5° piano  
 MN3 • [TW.aG] • Torre di Walz - 6° piano  
 MN3 • [TW.aI] • Torre di Walz - 8° piano

ABILITÀ

1. Favilla oscura < Magia Blu >

la Fiamma nera genera una serie di lame di energia nere. La tecnica dimezza il Livello di un personaggio: ciò causa l'aumento della quantità di danni subita e la rispettiva diminuzione della quantità di danni inflitta.

.. Attacco fisico

la Fiamma nera causa danni fisici ad un personaggio.

=====

FIORE DI DRAGO 1

(Valle dei draghi)

=====  
===== N° 273-1 =====

```

Liv  >> 31          Forza          5          TIPO
PV   >> 100         Magia          50         --
PM   >> 1.000       Difesa         0
-----+-----
Esp  >> 0           %Schivata     0%         ASPETTO
Guil >> 0           %Schivata Mg  30%        Rosa celeste
                                Agilità       17
    
```

STATUS

ELEMENTI

```

Adagio      •  --      Pietra      •  --      Acqua <>  --
Ade         •  --      Rana       •  --      Aria  <>  --
Bozzolo    •  --      Reflex     •  --      Fuoco <>  --
Cecità     •  --      Rigene     •  costante Gelo  <>  --
Confusione •  --      Sentenza   •  --      Sacro <>  --
Egida      •  --      Sonno      •  --      Terra <>  --
Fretta     •  --      Stop       •  --      Tuono <>  --
Furia      •  --      Vecchiaia  •  --      Veleno <>  --
Immagine   •  --      Veleno     •  --
Levitazione •  --      Zombie     •  --
Mini       •  --      ~~~~~~
Mutismo    •  --      Corazza    •  --
Paralisi   •  --      Scan       •  --
Piaga      •  --
    
```

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
--

COSA SI PUÒ RICEVERE  
sempre • --  
raro • Coda di fenice

DOVE SI TROVA

MN2 • [VD.aN] • Valle dei draghi - Sentiero /D (Boss) {Ev}

ABILITÀ

1. Polvere velenosa

il Fiore di drago 1 causa danni fisici ad un personaggio inoltre gli infligge lo Status Veleno, il quale gli fa perdere 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari. La tecnica va sempre a segno inoltre ignora il parametro Difesa del personaggio.

FIORE DI DRAGO 2

(Valle dei draghi)

=====  
===== N° 273-2 =====

```

Liv  >> 33          Forza          5          TIPO
PV   >> 100         Magia          50         --
PM   >> 1.000       Difesa         0
-----+-----
Esp  >> 0           %Schivata     0%         ASPETTO
Guil >> 0           %Schivata Mg  30%        Rosa celeste
                                Agilità       27
    
```

STATUS

ELEMENTI



Adagio	• --	Pietra	• --	Acqua	<> --
Ade	• --	Rana	• --	Aria	<> --
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<> --
Cecità	• --	Rigene	• costante	Gelo	<> --
Confusione	• --	Sentenza	• --	Sacro	<> --
Egida	• --	Sonno	• --	Terra	<> --
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<> --
Furia	• --	Vecchiaia	• --	Veleno	<> --
Immagine	• --	Veleno	• --		
Levitazione	• --	Zombie	• --		
Mini	• --	~~~~~			
Mutismo	• --	Corazza	• --		
Paralisi	• --	Scan	• --		
Piaga	• --				

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
--

COSA SI PUÒ RICEVERE  
sempre • --  
raro • Coda di fenice

DOVE SI TROVA

MN2 • [VD.aN] • Valle dei draghi - Sentiero /D (Boss) {Ev}

ABILITÀ

1. Polvere oscura

il Fiore di drago 2 causa danni fisici ad un personaggio inoltre gli infligge lo Status Cecità, il quale aumenta le probabilità che i suoi successivi attacchi fisici manchino il bersaglio. La tecnica va sempre a segno inoltre ignora il parametro Difesa del personaggio.

=====

FIORE DI DRAGO 3	(Valle dei draghi)	
===== N° 237-3 =====		

Liv	>>	35	Forza	5	TIPO
PV	>>	100	Magia	50	--
PM	>>	1.000	Difesa	0	
----	+	----	Difesa Mg	50	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	0%	Rosa celeste
Guil	>>	0	%Schivata Mg	30%	
			Agilità	18	

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• --	Acqua	<> --
Ade	• --	Rana	• --	Aria	<> --
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<> --
Cecità	• --	Rigene	• costante	Gelo	<> --
Confusione	• --	Sentenza	• --	Sacro	<> --
Egida	• --	Sonno	• --	Terra	<> --
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<> --
Furia	• --	Vecchiaia	• --	Veleno	<> --
Immagine	• --	Veleno	• --		
Levitazione	• --	Zombie	• --		

```

Mini      •  --      ~~~~~
Mutismo   •  --      Corazza   •  --
Paralisi  •  --      Scan       •  --
Piaga     •  --

```

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
--

COSA SI PUÒ RICEVERE  
sempre • --  
raro • Coda di fenice

DOVE SI TROVA

MN2 • [VD.aN] • Valle dei draghi - Sentiero /D (Boss) {Ev}

ABILITÀ

1. Polvere del caos

il Fiore di drago 3 causa danni fisici ad un personaggio inoltre gli infligge lo Status Confusione, il quale lo obbliga ad attaccare i suoi alleati oppure a curare i nemici. La tecnica va sempre a segno inoltre ignora il parametro Difesa del personaggio.

```

=====
      FIORE DI DRAGO 4      (Valle dei draghi)
===== N° 809 =====
Liv  >> 31      Forza      5      TIPO
PV   >> 100     Magia      50     --
PM   >> 1.000   Difesa     0
-----+-----
Esp  >> 0      Difesa Mg  50     ASPETTO
Guil >> 0      %Schivata  0%     Rosa celeste
      %Schivata Mg  30%
      Agilità     22

```

STATUS

ELEMENTI

```

Adagio     •  --      Pietra     •  --      Acqua <>  --
Ade        •  --      Rana       •  --      Aria  <>  --
Bozzolo    •  --      Reflex     •  --      Fuoco <>  --
Cecità     •  --      Rigene     •  costante Gelo  <>  --
Confusione •  --      Sentenza   •  --      Sacro <>  --
Egida      •  --      Sonno      •  --      Terra <>  --
Fretta     •  --      Stop       •  --      Tuono <>  --
Furia      •  --      Vecchiaia  •  --      Veleno <>  --
Immagine   •  --      Veleno     •  --
Levitazione •  --      Zombie     •  --
Mini       •  --      ~~~~~
Mutismo    •  --      Corazza    •  --
Paralisi   •  --      Scan       •  --
Piaga      •  --

```

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE

--

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --

raro • Coda di fenice

DOVE SI TROVA

MN2 • [VD.aN] • Valle dei draghi - Sentiero /D (Boss) {Ev}

ABILITÀ

1. Polvere paralizzante

il Fiore di drago 4 causa danni fisici ad un personaggio inoltre gli infligge lo Status Paralisi, il quale gli impedisce per diversi secondi di svolgere qualsiasi azione. La tecnica va sempre a segno inoltre ignora il parametro Difesa del personaggio.

```

=====
FIORE DI DRAGO 5          (Valle dei draghi)
===== N° 810 =====
Liv  >> 31                Forza          5          TIPO
PV   >> 100               Magia          50         --
PM   >> 1.000             Difesa         0
-----+-----           Difesa Mg     50         ASPETTO
Esp  >> 0                 %Schivata     0%         Rosa celeste
Guil >> 0                 %Schivata Mg 30%
                                   Agilità       22

```

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• --	Acqua	<>	--
Ade	• --	Rana	• --	Aria	<>	--
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<>	--
Cecità	• --	Rigene	• costante	Gelo	<>	--
Confusione	• --	Sentenza	• --	Sacro	<>	--
Egida	• --	Sonno	• --	Terra	<>	--
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<>	--
Furia	• --	Vecchiaia	• --	Veleno	<>	--
Immagine	• --	Veleno	• --			
Levitazione	• --	Zombie	• --			
Mini	• --	~~~~~				
Mutismo	• --	Corazza	• --			
Paralisi	• --	Scan	• --			
Piaga	• --					

COMANDO !CONTROLLA

immune

COMANDO !LIBERA

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

--

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --

raro • Coda di fenice

DOVE SI TROVA

MN2 • [VD.aN] • Valle dei draghi - Sentiero /D (Boss) {Ev}

ABILITÀ

1. Polvere d'argento

il Fiore di drago 5 causa danni fisici ad un personaggio inoltre gli infligge lo Status Vecchiaia, il quale diminuisce gradualmente i suoi parametri fisici. La tecnica va sempre a segno inoltre ignora il parametro Difesa del personaggio.

=====
FIORE DI DRAGO 6 (Chiostro dei morti)
===== N° 870 =====

Table with 5 columns: Statistic (Liv, PV, PM, Esp, Guil), Value, Statistic (Forza, Magia, Difesa, etc.), Value, and Type (TIPO, ASPETTO). Rows include: Liv >> 31, Forza 20, TIPO; PV >> 3.000, Magia 60, --; PM >> 3.000, Difesa 0; Esp >> 0, %Schivata 0%, Rosa celeste; Guil >> 0, %Schivata Mg 40%, Agilità 30.

STATUS

ELEMENTI

Table with 3 columns: Status Name, Status Value, Element Name, Element Value. Rows include: Adagio • --, Pietra • --, Acqua <> --; Ade • --, Rana • --, Aria <> --; Bozzolo • --, Reflex • --, Fuoco <> --; Cecità • --, Rigene • costante, Gelo <> --; Confusione • --, Sentenza • --, Sacro <> --; Egida • --, Sonno • --, Terra <> --; Fretta • --, Stop • --, Tuono <> --; Furia • --, Vecchiaia • --, Veleno <> --; Immagine • --, Veleno • --; Levitazione • --, Zombie • --; Mini • --, ~~~~~~; Mutismo • --, Corazza • --; Paralisi • --, Scan • --; Piaga • --.

COMANDO !CONTROLLA
immune

COMANDO !LIBERA
immune

COSA SI PUÒ RUBARE
--

COSA SI PUÒ RICEVERE
--

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.br] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 3° piano {Ev}

ABILITÀ

1. Polvere velenosa

il Fiore di drago 6 causa danni fisici ad un personaggio inoltre gli infligge lo Status Veleno, il quale gli fa perdere 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari. La tecnica va sempre a segno inoltre ignora il parametro Difesa del personaggio.

=====
FIORE DI DRAGO 7 (Chiostro dei morti)
===== N° 871 =====

Liv	>>	33	Forza	20	TIPO
PV	>>	3.000	Magia	60	--
PM	>>	3.000	Difesa	0	
----	+	----	Difesa Mg	60	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	0%	Rosa celeste
Guil	>>	0	%Schivata Mg	40%	
			Agilità	40	

STATUS

Adagio	•	--
Ade	•	--
Bozzolo	•	--
Cecità	•	--
Confusione	•	--
Egida	•	--
Fretta	•	--
Furia	•	--
Immagine	•	--
Levitazione	•	--
Mini	•	--
Mutismo	•	--
Paralisi	•	--
Piaga	•	--

ELEMENTI

Pietra	•	--	Acqua	<>	--
Rana	•	--	Aria	<>	--
Reflex	•	--	Fuoco	<>	--
Rigene	•	costante	Gelo	<>	--
Sentenza	•	--	Sacro	<>	--
Sonno	•	--	Terra	<>	--
Stop	•	--	Tuono	<>	--
Vecchiaia	•	--	Veleno	<>	--
Veleno	•	--			
Zombie	•	--			
~~~~~					
Corazza	•	--			
Scan	•	--			

COMANDO !CONTROLLA
immune

COMANDO !LIBERA
immune

COSA SI PUÒ RUBARE
--

COSA SI PUÒ RICEVERE
--

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.br] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 3° piano {Ev}

ABILITÀ

1. Polvere oscura

il Fiore di drago 7 causa danni fisici ad un personaggio inoltre gli infligge lo Status Cecità, il quale aumenta le probabilità che i suoi successivi attacchi fisici manchino il bersaglio. La tecnica va sempre a segno inoltre ignora il parametro Difesa del personaggio.

=====

 FIORE DI DRAGO 8 (Chiostro dei morti)

===== N° 872 =====

Liv	>>	35	Forza	20	TIPO
PV	>>	3.000	Magia	60	--
PM	>>	3.000	Difesa	0	
----	+	----	Difesa Mg	60	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	0%	Rosa celeste
Guil	>>	0	%Schivata Mg	40%	
			Agilità	32	

STATUS

Adagio	•	--
Ade	•	--

ELEMENTI

Pietra	•	--	Acqua	<>	--
Rana	•	--	Aria	<>	--

Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<> --
Cecità	• --	Rigene	• costante	Gelo	<> --
Confusione	• --	Sentenza	• --	Sacro	<> --
Egida	• --	Sonno	• --	Terra	<> --
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<> --
Furia	• --	Vecchiaia	• --	Veleno	<> --
Immagine	• --	Veleno	• --		
Levitazione	• --	Zombie	• --		
Mini	• --	~~~~~			
Mutismo	• --	Corazza	• --		
Paralisi	• --	Scan	• --		
Piaga	• --				

COMANDO !CONTROLLA
immune

COMANDO !LIBERA
immune

COSA SI PUÒ RUBARE
--

COSA SI PUÒ RICEVERE
--

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bR] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 3° piano {Ev}

ABILITÀ

1. Polvere del caos

il Fiore di drago 8 causa danni fisici ad un personaggio inoltre gli infligge lo Status Confusione, il quale lo obbliga ad attaccare i suoi alleati oppure a curare i nemici. La tecnica va sempre a segno inoltre ignora il parametro Difesa del personaggio.

```

=====
      FIORE DI DRAGO 9          (Chiostro dei morti)
===== N° 873 =====
Liv  >> 31          Forza      20          TIPO
PV   >> 3.000       Magia      60          --
PM   >> 3.000       Difesa     0
-----+-----
Esp  >> 0           Difesa Mg  60          ASPETTO
Guil >> 0           %Schivata 0%      Rosa celeste
                                %Schivata Mg 40%
                                Agilità     35

```

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• --	Acqua	<> --
Ade	• --	Rana	• --	Aria	<> --
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<> --
Cecità	• --	Rigene	• costante	Gelo	<> --
Confusione	• --	Sentenza	• --	Sacro	<> --
Egida	• --	Sonno	• --	Terra	<> --
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<> --
Furia	• --	Vecchiaia	• --	Veleno	<> --
Immagine	• --	Veleno	• --		
Levitazione	• --	Zombie	• --		
Mini	• --	~~~~~			
Mutismo	• --	Corazza	• --		
Paralisi	• --	Scan	• --		

Piaga • --

COMANDO !CONTROLLA
immune

COMANDO !LIBERA
immune

COSA SI PUÒ RUBARE
--

COSA SI PUÒ RICEVERE
--

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bR] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 3° piano {Ev}

ABILITÀ

1. Polvere paralizzante

il Fiore di drago 9 causa danni fisici ad un personaggio inoltre gli infligge lo Status Paralisi, il quale gli impedisce per diversi secondi di svolgere qualsiasi azione. La tecnica va sempre a segno inoltre ignora il parametro Difesa del personaggio.

```
=====
      FIORE DI DRAGO 10      (Chiostro dei morti)
===== N° 874 =====
Liv  >> 31      Forza      20      TIPO
PV   >> 3.000   Magia      60      --
PM   >> 3.000   Difesa     0
-----+-----
Esp  >> 0      Difesa Mg  60      ASPETTO
Guil >> 0      %Schivata  0%      Rosa celeste
      %Schivata Mg  40%
      Agilità     35
```

STATUS

ELEMENTI

Adagio • --	Pietra • --	Acqua <> --
Ade • --	Rana • --	Aria <> --
Bozzolo • --	Reflex • --	Fuoco <> --
Cecità • --	Rigene • costante	Gelo <> --
Confusione • --	Sentenza • --	Sacro <> --
Egida • --	Sonno • --	Terra <> --
Fretta • --	Stop • --	Tuono <> --
Furia • --	Vecchiaia • --	Veleno <> --
Immagine • --	Veleno • --	
Levitazione • --	Zombie • --	
Mini • --	~~~~~	
Mutismo • --	Corazza • --	
Paralisi • --	Scan • --	
Piaga • --		

COMANDO !CONTROLLA
immune

COMANDO !LIBERA
immune

COSA SI PUÒ RUBARE
--

COSA SI PUÒ RICEVERE
--

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.br] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 3° piano {Ev}

ABILITÀ

1. Polvere d'argento

il Fiore di drago 10 causa danni fisici ad un personaggio inoltre gli infligge lo Status Vecchiaia, il quale diminuisce gradualmente i suoi parametri fisici. La tecnica va sempre a segno inoltre ignora il parametro Difesa del personaggio.

FORMICALEONE

N° 060

Liv	>>	23	Forza	34	TIPO
PV	>>	620	Magia	0	Deserto, Non-morto
PM	>>	0	Difesa	0	
----	+	----	Difesa Mg	5	ASPETTO
Esp	>>	300	%Schivata	0%	Formicaleone rossa
Guil	>>	192	%Schivata Mg	0%	
			Agilità	20	

STATUS

ELEMENTI

Adagio	•	--	Pietra	•	--	Acqua	<>	debole
Ade	•	--	Rana	•	--	Aria	<>	--
Bozzolo	•	--	Reflex	•	--	Fuoco	<>	--
Cecità	•	--	Rigene	•	--	Gelo	<>	--
Confusione	•	--	Sentenza	•	--	Sacro	<>	--
Egida	•	--	Sonno	•	--	Terra	<>	--
Fretta	•	--	Stop	•	--	Tuono	<>	--
Furia	•	--	Vecchiaia	•	--	Veleno	<>	--
Immagine	•	--	Veleno	•	--			
Levitazione	•	--	Zombie	•	--			
Mini	•	immune	~~~~~					
Mutismo	•	--	Corazza	•	--			
Paralisi	•	--	Scan	•	--			
Piaga	•	--						

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Formicaleone causa danni fisici ad un nemico.

b. Sabbie mobili

il Formicaleone genera un vortice di sabbia. La tecnica causa danni fisici di Elemento Terra a tutti i nemici ed infligge loro lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV con il passare del tempo.

COMANDO !LIBERA

.. Sabbie mobili

il Formicaleone genera un vortice di sabbia. La tecnica causa danni fisici a tutti i nemici ed infligge loro lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV con il passare del tempo.

COSA SI PUÒ RUBARE

--

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --

DOVE SI TROVA

MN1 • [DS.aA] • Deserto delle Sabbie danzanti - Labirinto

~~~~~

- MN3 \* {W3.B2} \* Area delle Cascate Istoria e della Caverna del lago
- MN3 \* {W3.C2} \* Area della Caverna del lago
- MN3 \* {W3.D2} \* Zona del lago più ad est, rispetto alle Cascate Istoria
- MN3 \* {W3.E2} \* Area di Legor
- MN3 \* {W3.E5} \* Area del Tempio dell'isola
- MN3 \* {W3.F5} \* Area della Crepa interdimensionale
- MN3 \* {W3.C6} \* Area del Castello di Bal e della Grotta di Jakol
- MN3 \* {W3.G7} \* Area di Mezzaluna e della Torre forca

ABILITÀ

1. Fuga

il Formicaleone fugge dalla battaglia.

2. Sabbie mobili

il Formicaleone genera un vortice di sabbia. La tecnica causa danni fisici di Elemento Terra a tutti i personaggi ed infligge loro lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV con il passare del tempo.

.. Attacco fisico

il Formicaleone causa danni fisici ad un personaggio.

=====

FORZA 1 (Monte Nord) N° 247 ===

|             |              |    |               |
|-------------|--------------|----|---------------|
| Liv >> 8    | Forza        | 14 | TIPO          |
| PV >> 850   | Magia        | 0  | Umanoide      |
| PM >> 100   | Difesa       | 3  |               |
| -----+----- | Difesa Mg    | 5  | ASPETTO       |
| Esp >> 0    | %Schivata    | 0% | Gigante verde |
| Guil >> 0   | %Schivata Mg | 0% |               |
|             | Agilità      | 37 |               |

STATUS

ELEMENTI

|                  |                    |              |
|------------------|--------------------|--------------|
| Adagio • --      | Pietra • immune    | Acqua <> --  |
| Ade • immune     | Rana • immune      | Aria <> --   |
| Bozzolo • --     | Reflex • --        | Fuoco <> --  |
| Cecità • --      | Rigene • --        | Gelo <> --   |
| Confusione • --  | Sentenza • --      | Sacro <> --  |
| Egida • --       | Sonno • --         | Terra <> --  |
| Fretta • --      | Stop • --          | Tuono <> --  |
| Furia • --       | Vecchiaia • --     | Veleno <> -- |
| Immagine • --    | Veleno • --        |              |
| Levitazione • -- | Zombie • --        |              |
| Mini • immune    | ~~~~~              |              |
| Mutismo • --     | Corazza • costante |              |
| Paralisi • --    | Scan • --          |              |
| Piaga • --       |                    |              |

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE

--

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • Infuso di forza  
raro • --

DOVE SI TROVA

MN1 • [MN.aF] • Monte Nord - Ottava stazione (Boss)

ABILITÀ

1. Sgambetto

Forza 1 causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico di Forza 1.

.. Attacco fisico

Forza 1 causa danni fisici ad un personaggio.

```
=====
FORZA 2                (Chiostro dei morti)
===== N° 853 =====
```

|              |              |     |               |
|--------------|--------------|-----|---------------|
| Liv >> 8     | Forza        | 122 | TIPO          |
| PV >> 16.000 | Magia        | 0   | Umanoide      |
| PM >> 1.500  | Difesa       | 10  |               |
| -----+-----  | Difesa Mg    | 30  | ASPETTO       |
| Esp >> 0     | %Schivata    | 0%  | Gigante verde |
| Guil >> 0    | %Schivata Mg | 0%  |               |
|              | Agilità      | 60  |               |

STATUS

ELEMENTI

|                  |                    |              |
|------------------|--------------------|--------------|
| Adagio • --      | Pietra • immune    | Acqua <> --  |
| Ade • immune     | Rana • immune      | Aria <> --   |
| Bozzolo • --     | Reflex • --        | Fuoco <> --  |
| Cecità • --      | Rigene • --        | Gelo <> --   |
| Confusione • --  | Sentenza • --      | Sacro <> --  |
| Egida • --       | Sonno • --         | Terra <> --  |
| Fretta • --      | Stop • --          | Tuono <> --  |
| Furia • --       | Vecchiaia • --     | Veleno <> -- |
| Immagine • --    | Veleno • --        |              |
| Levitazione • -- | Zombie • --        |              |
| Mini • immune    | ~~~~~              |              |
| Mutismo • --     | Corazza • costante |              |
| Paralisi • --    | Scan • --          |              |
| Piaga • --       |                    |              |

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE

--

COSA SI PUÒ RICEVERE

--

DOVE SI TROVA

ABILITÀ

1. Sgambetto

Forza 2 causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico di Forza 1.

.. Attacco fisico

Forza 2 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

FURIA

===== N° 218 =====

|      |    |       |              |     |                   |
|------|----|-------|--------------|-----|-------------------|
| Liv  | >> | 50    | Forza        | 80  | TIPO              |
| PV   | >> | 5.000 | Magia        | 0   | --                |
| PM   | >> | 1.000 | Difesa       | 20  |                   |
| ---- | +  | ----  | Difesa Mg    | 0   | ASPETTO           |
| Esp  | >> | 2.250 | %Schivata    | 0%  | Mago alieno verde |
| Guil | >> | 630   | %Schivata Mg | 20% |                   |
|      |    |       | Agilità      | 20  |                   |

STATUS

ELEMENTI

|             |      |           |            |        |           |
|-------------|------|-----------|------------|--------|-----------|
| Adagio      | • -- | Pietra    | • --       | Acqua  | <> debole |
| Ade         | • -- | Rana      | • --       | Aria   | <> --     |
| Bozzolo     | • -- | Reflex    | • --       | Fuoco  | <> --     |
| Cecità      | • -- | Rigene    | • --       | Gelo   | <> --     |
| Confusione  | • -- | Sentenza  | • --       | Sacro  | <> --     |
| Egida       | • -- | Sonno     | • --       | Terra  | <> --     |
| Fretta      | • -- | Stop      | • --       | Tuono  | <> --     |
| Furia       | • -- | Vecchiaia | • --       | Veleno | <> --     |
| Immagine    | • -- | Veleno    | • --       |        |           |
| Levitazione | • -- | Zombie    | • --       |        |           |
| Mini        | • -- | ~~~~~     |            |        |           |
| Mutismo     | • -- | Corazza   | • costante |        |           |
| Paralisi    | • -- | Scan      | • --       |        |           |
| Piaga       | • -- |           |            |        |           |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

la Furia causa danni fisici ad un nemico.

b. Antimaga

la Furia scaglia una grande sfera oscura che contiene fulmini. La tecnica causa ad un nemico danni magici pari ai 7/8 dei suoi PV attuali.

c. Sancta

la Furia scaglia una serie di sfere bianche. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Sacro ad un nemico.

d. Vampalia

la Furia colpisce il bersaglio con una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali ad un nemico.

COMANDO !LIBERA

.. Vampalia

la Furia colpisce il bersaglio con una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Anello Reflex  
10 / 256 • Anello maledetto

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Veste nera

DOVE SI TROVA

MN3 • [CD.aU] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /A  
MN3 • [CD.bC] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /F  
MN3 • [CD.bI] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /N  
MN3 • [RO.aD] • Reame oscuro ----- Tempio sigillato, Scalinata  
MN3 • [RO.aE] • Reame oscuro ----- Tempio sigillato, Prigioni  
MN3 • [RO.aF] • Reame oscuro ----- Tempio sigillato, Corridoio  
MN3 • [RO.aO] • Reame oscuro ----- Tempio in rovina, Sala delle anime

ABILITÀ

1. Adagioga

solo quando rimane l'ultimo nemico presente, la Furia genera una serie di sfere grigie rotanti. La tecnica infligge lo Status Adagio, il quale raddoppia il tempo necessario per caricare la barra del turno di tutti i personaggi.

2. Bio

solo quando rimane l'ultimo nemico presente, la Furia genera una serie di cellule verdi. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Veleno ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo.

3. Buferaga

solo quando rimane l'ultimo nemico presente, la Furia genera una serie di aculei di ghiaccio che cadono dal cielo. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Gelo ad un personaggio.

4. Cometa

solo quando rimane l'ultimo nemico presente, la Furia scaglia una pioggia di meteore. La tecnica causa moderati danni magici non elementali ad un personaggio.

5. Fuocoga

solo quando rimane l'ultimo nemico presente, la Furia genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

6. Furia

la Furia genera quattro fulmini porpora. La tecnica infligge lo Status Furia, che aumenta del 50% la potenza offensiva di un personaggio, il quale potrà eseguire solo il semplice attacco fisico.

7. Mini

solo quando rimane l'ultimo nemico presente, la Furia emette un fumo giallo. La tecnica infligge lo Status Mini, il quale riduce a 3 unità il parametro Attacco di un personaggio mentre la sua Difesa viene azzerata.

8. Morte

la Furia genera un grosso teschio umano sul bersaglio. La tecnica infligge

lo Status Ade, il quale elimina un personaggio istantaneamente.

9. Novox

solo quando rimane l'ultimo nemico presente, la Furia genera un sigillo magico celeste. La tecnica infligge lo Status Mutismo, il quale impedisce ad un personaggio di utilizzare le magie.

10. Parassita

la Furia estrae una serie di sfere arancioni e poi le assorbe. La tecnica sottrae PV ad un personaggio e li dona al nemico.

11. Rana

solo quando rimane l'ultimo nemico presente, la Furia emette un fumo verde. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale può disattivare alcuni comandi del personaggio inoltre il suo parametro Attacco scende a 3 unità mentre la Difesa, la Difesa magica e la possibilità di schivare totalmente un attacco fisico vengono azzerate.

12. Stop

la Furia genera una serie di sfere rosse. La tecnica infligge lo Status Stop, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

13. Tuonaga

solo quando rimane l'ultimo nemico presente, la Furia genera una forte scarica elettrica, seguita da una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Tuono ad un personaggio.

=====

GAELIGATTO 1 (nemico comune)

=====  
N° 022  
=====

|             |    |     |              |     |                      |
|-------------|----|-----|--------------|-----|----------------------|
| Liv         | >> | 12  | Forza        | 12  | TIPO                 |
| PV          | >> | 100 | Magia        | 0   | --                   |
| PM          | >> | 20  | Difesa       | 0   |                      |
| -----+----- |    |     | Difesa Mg    | 0   | ASPETTO              |
| Esp         | >> | 55  | %Schivata    | 15% | Gatto volante grigio |
| Guil        | >> | 72  | %Schivata Mg | 0%  |                      |
|             |    |     | Agilità      | 15  |                      |

STATUS

ELEMENTI

|             |            |           |      |        |           |
|-------------|------------|-----------|------|--------|-----------|
| Adagio      | • --       | Pietra    | • -- | Acqua  | <> --     |
| Ade         | • --       | Rana      | • -- | Aria   | <> --     |
| Bozzolo     | • --       | Reflex    | • -- | Fuoco  | <> --     |
| Cecità      | • --       | Rigene    | • -- | Gelo   | <> --     |
| Confusione  | • --       | Sentenza  | • -- | Sacro  | <> --     |
| Egida       | • --       | Sonno     | • -- | Terra  | <> immune |
| Fretta      | • --       | Stop      | • -- | Tuono  | <> --     |
| Furia       | • --       | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> --     |
| Immagine    | • --       | Veleno    | • -- |        |           |
| Levitazione | • costante | Zombie    | • -- |        |           |
| Mini        | • --       | ~~~~~     |      |        |           |
| Mutismo     | • --       | Corazza   | • -- |        |           |
| Paralisi    | • --       | Scan      | • -- |        |           |
| Piaga       | • --       |           |      |        |           |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Gaeligatto 1 causa danni fisici ad un nemico.

b. Graffio

il Gaeligatto 1 causa danni fisici ad un nemico. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Gaeligatto 1.

c. Levitazione

il Gaeligatto 1 evoca un piccolo angelo. La tecnica dona lo Status Levitazione, il quale rende un personaggio immune agli attacchi magici di Elemento Terra.

COMANDO !LIBERA

.. Levitazione

il Gaeligatto 1 evoca un piccolo angelo. La tecnica dona lo Status Levitazione, il quale rende un personaggio immune agli attacchi magici di Elemento Terra.

COSA SI PUÒ RUBARE

unico • Pozione

COSA SI PUÒ RICEVERE

--

DOVE SI TROVA

- MN1 • [MN.aA] • Monte Nord - Entrata
- MN1 • [MN.aB] • Monte Nord - Caverna /A
- MN1 • [MN.aC] • Monte Nord - Caverna /B
- MN1 • [MN.aF] • Monte Nord - Ottava stazione

~~~~~

- MN3 • [MN.aA] • Monte Nord - Entrata
- MN3 • [MN.aB] • Monte Nord - Caverna /A
- MN3 • [MN.aC] • Monte Nord - Caverna /B
- MN3 • [MN.aF] • Monte Nord - Ottava stazione

ABILITÀ

1. Graffio

il Gaeligatto 1 causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Gaeligatto 1.

.. Attacco fisico

il Gaeligatto 1 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

GAELIGATTO 2 (trasformazione del Mutaforme)

===== N° 811 =====

Liv	>>	47	Forza	55	TIPO
PV	>>	7.000	Magia	0	--
PM	>>	10.000	Difesa	0	
----	+	----	Difesa Mg	0	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	0%	Gatto volante grigio
Guil	>>	0	%Schivata Mg	0%	
			Agilità	25	

STATUS

Adagio • --
Ade • --

ELEMENTI

Pietra • -- Acqua <> --
Rana • -- Aria <> --

Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<>	--
Cecità	• --	Rigene	• --	Gelo	<>	--
Confusione	• --	Sentenza	• --	Sacro	<>	--
Egida	• --	Sonno	• --	Terra	<>	--
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<>	--
Furia	• --	Vecchiaia	• --	Veleno	<>	--
Immagine	• --	Veleno	• --			
Levitazione	• --	Zombie	• --			
Mini	• --	~~~~~				
Mutismo	• --	Corazza	• --			
Paralisi	• --	Scan	• immune			
Piaga	• --					

COMANDO !CONTROLLA
immune

COMANDO !LIBERA
immune

COSA SI PUÒ RUBARE
246 / 256 • Pozione
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE
sempre • --
raro • Etere

DOVE SI TROVA

MN2 • [GG.aB] • Grotta di Ghido - 2S /A {Tr}
 MN2 • [GG.aC] • Grotta di Ghido - 2S /B {Tr}
 MN2 • [GG.aD] • Grotta di Ghido - 3S {Tr}

ABILITÀ

1. Graffio
 il Gaeligatto 2 causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica va sempre a segno inoltre ignora il parametro Difesa del bersaglio.

Durante la battaglia, questo nemico viene chiamato erroneamente 'Peluche'.

===== GALABUDINO =====

===== N° 119 =====

Liv	>>	34	Forza	45	TIPO
PV	>>	75	Magia	0	--
PM	>>	100	Difesa	20	
----	+	----	Difesa Mg	0	ASPETTO
Esp	>>	750	%Schivata	50%	Globo fluttuante rosso
Guil	>>	348	%Schivata Mg	0%	
			Agilità	25	

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• immune	Acqua	<>	assorbe
Ade	• immune	Rana	• immune	Aria	<>	--
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<>	assorbe
Cecità	• --	Rigene	• --	Gelo	<>	assorbe
Confusione	• --	Sentenza	• --	Sacro	<>	assorbe
Egida	• --	Sonno	• immune	Terra	<>	assorbe
Fretta	• --	Stop	• immune	Tuono	<>	assorbe
Furia	• immune	Vecchiaia	• immune	Veleno	<>	assorbe
Immagine	• --	Veleno	• immune			
Levitazione	• costante	Zombie	• --			

Mini	• immune	~~~~~	
Mutismo	• immune	Corazza	• --
Paralisi	• immune	Scan	• --
Piaga	• --		

COMANDO !CONTROLLA

- a. Attacco fisico
il Galabudino causa danni fisici ad un nemico.
- b. Aerora < Magia Blu >
il Galabudino scaglia un piccolo tornado, seguito da una sfera rotante.
La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Aria ad un nemico.
- c. Vento d'iride
il Galabudino scaglia un piccolo tornado viola, seguito da una sfera rotante. La tecnica infligge ad un nemico lo Status Cecità e lo Status Mutismo.

COMANDO !LIBERA

- .. Vento d'iride
il Galabudino scaglia un piccolo tornado viola, seguito da una sfera rotante. La tecnica infligge ad un nemico lo Status Cecità e lo Status Mutismo.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Collirio
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Etere

DOVE SI TROVA

MN2 • [GM.aA] • Gran foresta di Muur ---- Ingresso
 MN2 • [GM.aC] • Gran foresta di Muur ---- Interno /A
 MN2 • [GM.aE] • Gran foresta di Muur ---- Interno /B
 MN2 • [GM.aG] • Gran foresta di Muur ---- Radura bruciata
 ~~~~~  
 MN3 • [CD.aU] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /A

ABILITÀ

- 1. Colpo di spirito  
il Galabudino causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Galabudino.
- 2. Vento d'iride  
il Galabudino scaglia un piccolo tornado viola, seguito da una sfera rotante. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Cecità e lo Status Mutismo.
- .. Attacco fisico  
il Galabudino causa danni fisici ad un personaggio.



|      |    |       |              |     |                  |
|------|----|-------|--------------|-----|------------------|
| Liv  | >> | 33    | Forza        | 58  | TIPO             |
| PV   | >> | 5.000 | Magia        | 50  | Umanoide         |
| PM   | >> | 300   | Difesa       | 13  |                  |
| ---- | +  | ----  | Difesa Mg    | 12  | ASPETTO          |
| Esp  | >> | 0     | %Schivata    | 10% | Gargoyle marrone |
| Guil | >> | 0     | %Schivata Mg | 35% |                  |
|      |    |       | Agilità      | 34  |                  |

STATUS

Adagio • --  
Ade • --  
Bozzolo • --  
Cecità • --  
Confusione • immune  
Egida • --  
Fretta • --  
Furia • --  
Immagine • --  
Levitazione • --  
Mini • immune  
Mutismo • --  
Paralisi • --  
Piaga • --

ELEMENTI

Pietra • --  
Rana • immune  
Reflex • --  
Rigene • --  
Sentenza • --  
Sonno • --  
Stop • --  
Vecchiaia • --  
Veleno • --  
Zombie • --  
~~~~~  
Corazza • costante
Scan • --

COMANDO !CONTROLLA
immune

COMANDO !LIBERA
immune

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pozione
10 / 256 • Coda di fenice

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Granpozione

DOVE SI TROVA

MN3 • [CI.aA] • Cascate Istoria ----- 1S /A (Boss)
MN3 • [FG.aA] • Fossa del Mar Grande - Fondo del Mar Grande (Boss)
MN3 • [PU.aA] • Piramide di Muur ----- Ingresso (Boss)
MN3 • [TI.aA] • Tempio dell'isola ---- Ingresso (Boss)

ABILITÀ

1. Attacco critico
la Gargolla causa danni fisici doppi ad un personaggio.
 2. Trasfusione
la Gargolla fa brillare di bianco lo schermo per alcuni istanti. La tecnica ripristina tutti i PV ed i PM di un mostro alleato, sacrificando la vita della Gargolla.
- .. Attacco fisico
la Gargolla causa danni fisici ad un personaggio.
- .. Resurrezione
nel caso in cui una Gargolla venga eliminata, l'altro esemplare riporterà in vita il nemico sconfitto, ripristinandogli tutti i PV ed i PM.

=====

GARULA 1

(nemico comune)

===== N° 020 =====

Liv	>>	9	Forza	12	TIPO
PV	>>	500	Magia	0	--
PM	>>	0	Difesa	5	
-----+-----			Difesa Mg	5	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	0%	Mammut verde
Guil	>>	0	%Schivata Mg	0%	
			Agilità	10	

STATUS

ELEMENTI

Adagio	•	--	Pietra	•	--	Acqua	<>	debole
Ade	•	--	Rana	•	immune	Aria	<>	debole
Bozzolo	•	--	Reflex	•	--	Fuoco	<>	debole
Cecità	•	--	Rigene	•	--	Gelo	<>	debole
Confusione	•	--	Sentenza	•	--	Sacro	<>	debole
Egida	•	--	Sonno	•	--	Terra	<>	debole
Fretta	•	--	Stop	•	--	Tuono	<>	debole
Furia	•	--	Vecchiaia	•	--	Veleno	<>	debole
Immagine	•	--	Veleno	•	--			
Levitazione	•	--	Zombie	•	--			
Mini	•	immune	~~~~~					
Mutismo	•	--	Corazza	•	costante			
Paralisi	•	--	Scan	•	--			
Piaga	•	--						

COMANDO !CONTROLLA

COMANDO !LIBERA

immune

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

COSA SI PUÒ RICEVERE

unico • Dolce bacio

--

DOVE SI TROVA

MN1 * {W1.G3} * Area di Carwen, della Torre di Walz e del Meteorite di Walz

~~~~~

MN3 \* {W3.F6} \* Foresta a sud della Crepa interdimensionale

## ABILITÀ

## 1. Fuga

il Garula 1 fugge dalla battaglia.

## GARULA 2

(Torre di Walz)

===== N° 250 =====

|             |    |       |              |    |               |
|-------------|----|-------|--------------|----|---------------|
| Liv         | >> | 3     | Forza        | 15 | TIPO          |
| PV          | >> | 1.200 | Magia        | 0  | Bestia magica |
| PM          | >> | 100   | Difesa       | 7  |               |
| -----+----- |    |       | Difesa Mg    | 4  | ASPETTO       |
| Esp         | >> | 0     | %Schivata    | 0% | Mammut verde  |
| Guil        | >> | 0     | %Schivata Mg | 0% |               |
|             |    |       | Agilità      | 31 |               |

## STATUS

## ELEMENTI

|        |   |    |        |   |    |       |    |    |
|--------|---|----|--------|---|----|-------|----|----|
| Adagio | • | -- | Pietra | • | -- | Acqua | <> | -- |
|--------|---|----|--------|---|----|-------|----|----|



| STATUS      |          |           |          | ELEMENTI |       |
|-------------|----------|-----------|----------|----------|-------|
| Adagio      | • --     | Pietra    | • --     | Acqua    | <> -- |
| Ade         | • --     | Rana      | • --     | Aria     | <> -- |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --     | Fuoco    | <> -- |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • --     | Gelo     | <> -- |
| Confusione  | • --     | Sentenza  | • --     | Sacro    | <> -- |
| Egida       | • --     | Sonno     | • immune | Terra    | <> -- |
| Fretta      | • --     | Stop      | • --     | Tuono    | <> -- |
| Furia       | • --     | Vecchiaia | • --     | Veleno   | <> -- |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • --     |          |       |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --     |          |       |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |          |          |       |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • --     |          |       |
| Paralisi    | • --     | Scan      | • --     |          |       |
| Piaga       | • --     |           |          |          |       |

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
--

COSA SI PUÒ RICEVERE  
--

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bP] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 1° piano

ABILITÀ

1. Carica

solo quando possiede meno di 5.000 PV, il Garula 3 causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo.

2. Rana

solo quando ha subito lo Status Rana, il Garula 3 si circonda da un fumo verde. La tecnica rimuove lo Status Rana, riportando il nemico al suo aspetto originale.

.. Attacco fisico

il Garula 3 causa danni fisici ad un personaggio.

.. Contrattacco automatico

solo quando possiede meno di 5.000 PV, ogni volta che viene colpito da un attacco fisico oppure magico, il Garula 3 reagisce subito, causando danni fisici ad un personaggio.

=====

GATTO RANDAGIO

===== N° 007 =====

|      |    |      |              |    |               |
|------|----|------|--------------|----|---------------|
| Liv  | >> | 2    | Forza        | 5  | TIPO          |
| PV   | >> | 20   | Magia        | 0  | Bestia magica |
| PM   | >> | 0    | Difesa       | 0  |               |
| ---- | +  | ---- | Difesa Mg    | 5  | ASPETTO       |
| Esp  | >> | 15   | %Schivata    | 0% | Gatto grigio  |
| Guil | >> | 20   | %Schivata Mg | 0% |               |

| STATUS      |          |           |      | ELEMENTI |       |
|-------------|----------|-----------|------|----------|-------|
| Adagio      | • --     | Pietra    | • -- | Acqua    | <> -- |
| Ade         | • --     | Rana      | • -- | Aria     | <> -- |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • -- | Fuoco    | <> -- |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • -- | Gelo     | <> -- |
| Confusione  | • --     | Sentenza  | • -- | Sacro    | <> -- |
| Egida       | • --     | Sonno     | • -- | Terra    | <> -- |
| Fretta      | • --     | Stop      | • -- | Tuono    | <> -- |
| Furia       | • --     | Vecchiaia | • -- | Veleno   | <> -- |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • -- |          |       |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • -- |          |       |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |      |          |       |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • -- |          |       |
| Paralisi    | • --     | Scan      | • -- |          |       |
| Piaga       | • --     |           |      |          |       |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Gatto randagio causa danni fisici ad un nemico.

b. Coda

il Gatto randagio causa danni fisici ad un nemico. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Gatto randagio.

c. Fuga

il Gatto randagio fugge dalla battaglia.

COMANDO !LIBERA

.. Attacco fisico

il Gatto randagio causa danni fisici ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --  
10 / 256 • Pozione

COSA SI PUÒ RICEVERE

--

DOVE SI TROVA

MN1 \* {W1.F2} \* Area di Lix e del Tempio dell'Aria  
 MN1 \* {W1.E3} \* Area di Tule  
 ~~~~~  
 MN3 * {W3.E5} * Area del Tempio dell'isola

ABILITÀ

1. Coda

il Gatto randagio causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Gatto randagio.

.. Attacco fisico

il Gatto randagio causa danni fisici ad un personaggio.

=====

GELATINA DI PESCE

=====

===== N° 200 =====

Liv	>>	28	Forza	0	TIPO
PV	>>	1.000	Magia	0	--
PM	>>	0	Difesa	0	
-----+-----			Difesa Mg	0	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	0%	Gelatina blu
Guil	>>	540	%Schivata Mg	0%	
			Agilità	30	

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• --	Acqua	<>	assorbe
Ade	• --	Rana	• --	Aria	<>	--
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<>	--
Cecità	• --	Rigene	• --	Gelo	<>	--
Confusione	• --	Sentenza	• --	Sacro	<>	--
Egida	• --	Sonno	• --	Terra	<>	--
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<>	debole
Furia	• --	Vecchiaia	• --	Veleno	<>	--
Immagine	• --	Veleno	• --			
Levitazione	• --	Zombie	• --			
Mini	• immune	~~~~~				
Mutismo	• --	Corazza	• --			
Paralisi	• --	Scan	• --			
Piaga	• --					

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

la Gelatina di pesce causa danni fisici ad un nemico.

b. ??? < Magia Blu >

la Gelatina di pesce causa ad un nemico danni magici non elementali pari alla differenza tra i PV massimi ed i PV attuali della Gelatina di pesce: meno PV attuali esso possiede, più aumenta la quantità di danni inflitta.

c. Muco

la Gelatina di pesce emette un getto di liquido azzurro. La tecnica infligge lo Status Adagio e lo Status Piaga ad un nemico.

COMANDO !LIBERA

.. Oblio

la Gelatina di pesce genera una pozza nera. La tecnica infligge lo Status Oblio, il quale rimuove completamente un nemico dal campo di battaglia.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pozione
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Granpozione

DOVE SI TROVA

MN3 * {W3.A8} * Mare aperto

ABILITÀ

1. Attacco critico

la Gelatina di pesce causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico della Gelatina di pesce.

.. Attacco fisico

la Gelatina di pesce causa danni fisici ad un personaggio.

```
=====
GHIDRA 1                (nemico comune)
===== N° 069 =====
Liv  >> 26              Forza          42          TIPO
PV   >> 3.000           Magia            0          Drago, Non-morto
PM   >> 1.000           Difesa          20
-----+-----
Esp  >> 3.108          %Schivata       10%        ASPETTO
Guil >> 219            %Schivata Mg    10%        Drago a sei teste blu
                                Agilità         50
```

STATUS

Adagio • --
Ade • --
Bozzolo • --
Cecità • --
Confusione • immune
Egida • --
Fretta • --
Furia • --
Immagine • --
Levitazione • immune
Mini • immune
Mutismo • --
Paralisi • --
Piaga • --

Pietra • --
Rana • immune
Reflex • costante
Rigene • --
Sentenza • --
Sonno • immune
Stop • immune
Vecchiaia • --
Veleno • immune
Zombie • --
~~~~~  
Corazza • --  
Scan • --

ELEMENTI

Acqua <> assorbe  
Aria <> assorbe  
Fuoco <> --  
Gelo <> assorbe  
Sacro <> --  
Terra <> assorbe  
Tuono <> assorbe  
Veleno <> assorbe

COMANDO !CONTROLLA

immune

COMANDO !LIBERA

.. Scuotiterra

il Ghidra 1 genera un'onda sismica. La tecnica causa notevoli danni fisici di Elemento Terra a tutti i nemici.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --  
10 / 256 • Arco assassino

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • Coda di fenice  
raro • --

DOVE SI TROVA

MN1 • [RR.aG] • Rovine di Ronka ----- Quarto livello  
MN1 • [RR.aH] • Rovine di Ronka ----- Quinto livello  
~~~~~  
MN3 • [CD.aC] • Crepa interdimensionale - Rovine /A
MN3 • [CD.aD] • Crepa interdimensionale - Rovine /B
MN3 • [CD.aE] • Crepa interdimensionale - Rovine /C

ABILITÀ

1. Antimaga Liv.4 < Magia Blu >

come ultimo attacco prima di svanire, il Ghidra 1 scaglia una grande sfera oscura che contiene fulmini. La tecnica causa danni magici pari ai 7/8 dei PV attuali di tutti i personaggi, ma solo se quest'ultimi possiedono un Livello multiplo di 4.

2. Carica

il Ghidra 1 causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Ghidra 1.

3. Fulmine

il Ghidra 1 richiama un fulmine dal cielo. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Tuono pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

4. Soffio tossico

il Ghidra 1 genera una serie di esplosioni viola. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Veleno a tutti i personaggi inoltre infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere 1/16 dei loro PV massimi ad intervalli regolari.

.. Attacco fisico

il Ghidra 1 causa danni fisici ad un personaggio.

```

=====
GHIDRA 2 (versione evocata dall'Alchymia)
===== N° 834 =====
Liv >> 46 Forza 85 TIPO
PV >> 6.000 Magia 0 Drago, Non-morto
PM >> 0 Difesa 10
-----+----- Difesa Mg 0 ASPETTO
Esp >> 2.000 %Schivata 0% Drago a sei teste blu
Guil >> 552 %Schivata Mg 0%
Agilità 35
    
```

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• --	Acqua	<> --
Ade	• --	Rana	• attivo	Aria	<> --
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<> --
Cecità	• --	Rigene	• --	Gelo	<> --
Confusione	• --	Sentenza	• --	Sacro	<> --
Egida	• --	Sonno	• --	Terra	<> immune
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<> --
Furia	• --	Vecchiaia	• --	Veleno	<> --
Immagine	• --	Veleno	• --		
Levitazione	• --	Zombie	• --		
Mini	• immune	~~~~~			
Mutismo	• --	Corazza	• --		
Paralisi	• --	Scan	• --		
Piaga	• --				

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Ghidra 2 causa danni fisici ad un nemico.

b. Terremoto

il Ghidra 2 genera un'onda sismica. La tecnica causa danni fisici di Elemento Terra a tutti i nemici.

COMANDO !LIBERA

.. Terremoto

il Ghidra 2 genera un'onda sismica. La tecnica causa danni fisici di Elemento Terra a tutti i nemici.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Testo di tuono

10 / 256 • Zanna di drago

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --

raro • Materia oscura

DOVE SI TROVA

MN3 • [CI.aC] • Cascate Istoria - 2S {Tr}

MN3 • [CI.aF] • Cascate Istoria - 4S /B {Tr}

MN3 • [CI.aG] • Cascate Istoria - 4S /C {Tr}

ABILITÀ

1. Maremoto

il Ghidra 2 scaglia una serie di ondate. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Acqua a tutti i personaggi.

2. Soffio tossico

il Ghidra 2 genera una serie di esplosioni viola. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Veleno a tutti i personaggi inoltre infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere 1/16 dei loro PV massimi ad intervalli regolari.

.. Attacco fisico

il Ghidra 2 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

GIGANTE

===== N° 044 =====

Liv	>>	19	Forza	28	TIPO
PV	>>	760	Magia	0	Umanoide
PM	>>	35	Difesa	0	
----	+	----	Difesa Mg	0	ASPETTO
Esp	>>	350	%Schivata	0%	Forzuto marrone
Guil	>>	144	%Schivata Mg	10%	
			Agilità	20	

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• --	Acqua	<> --
Ade	• --	Rana	• immune	Aria	<> assorbe
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<> --
Cecità	• --	Rigene	• --	Gelo	<> --
Confusione	• --	Sentenza	• --	Sacro	<> --
Egida	• --	Sonno	• immune	Terra	<> --
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<> --
Furia	• --	Vecchiaia	• --	Veleno	<> --
Immagine	• --	Veleno	• --		
Levitazione	• costante	Zombie	• --		

Mini	• immune	~~~~~	
Mutismo	• --	Corazza	• --
Paralisi	• --	Scan	• --
Piaga	• --		

COMANDO !CONTROLLA

- a. Attacco fisico
il Gigante causa danni fisici ad un nemico.
- b. Aerora < Magia Blu >
il Gigante scaglia un piccolo tornado, seguito da una sfera rotante.
La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Aria ad un nemico.

COMANDO !LIBERA

- .. Aeroga
il Gigante scaglia tre colonne di scintille oscillanti. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Aria ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Elisir
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • Infuso di Golia
raro • --

DOVE SI TROVA

MN1	• [CK.aB]	• Castello Karnak - Piano terra /A	{Ba}
MN1	• [CK.aF]	• Castello Karnak - 3S	{Ba}
MN1	• [CK.aG]	• Castello Karnak - 4S	{Ba}
MN1	• [CK.aM]	• Castello Karnak - 1° piano /A	{Ba}
MN1	• [CK.aP]	• Castello Karnak - 1S /B	{Ba}
MN1	• [CK.aS]	• Castello Karnak - 1S /C	{Ba}

ABILITÀ

- 1. Aero < Magia Blu >
ogni volta che viene colpito da un attacco fisico oppure magico, il Gigante reagisce subito, generando genera cinque piccoli tornadi. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Aria a tutti i personaggi.
- 2. Aerora < Magia Blu >
il Gigante scaglia un piccolo tornado, seguito da una sfera rotante.
La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Aria ad un personaggio.
- 3. Gomitata
il Gigante causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica va sempre a segno inoltre ignora il parametro Difesa del bersaglio.
- .. Attacco fisico
il Gigante causa danni fisici ad un personaggio.

=====

GIGANTE DI FERRO

=====

Liv	>>	61	Forza	100	TIPO
PV	>>	18.000	Magia	50	--
PM	>>	10.000	Difesa	50	

```

-----+-----
Esp  >> 10.000      Difesa Mg          0          ASPETTO
Guil >> 597         %Schivata         0%         Grande cavaliere nero
                                     %Schivata Mg     90%
                                     Agilità          55

```

STATUS

```

Adagio      • --
Ade         • --
Bozzolo     • --
Cecità      • immune
Confusione  • immune
Egida       • --
Fretta      • --
Furia       • immune
Immagine    • immune
Levitazione • immune
Mini        • immune
Mutismo     • immune
Paralisi    • immune
Piaga       • --

```

ELEMENTI

```

Pietra      • --
Rana        • immune
Reflex      • --
Rigene      • --
Sentenza    • --
Sonno       • immune
Stop        • immune
Vecchiaia   • immune
Veleno      • immune
Zombie      • immune
~~~~~
Corazza     • --
Scan        • --

```

COMANDO !CONTROLLA

immune

COMANDO !LIBERA

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Elmo di ferro
10 / 256 • Giubba di ferro

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • Infuso di Golia
raro • --

DOVE SI TROVA

```

MN3 • [CD.aV] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /B
MN3 • [CD.aZ] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /C
MN3 • [CD.bA] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /D
MN3 • [CD.bB] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /E
MN3 • [CD.bE] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /H
MN3 • [CD.bF] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /I
MN3 • [CD.bH] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /M
MN3 • [CD.bI] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /N
MN3 • [RO.aG] • Reame oscuro ----- Grotta dei Titani, 1S
MN3 • [RO.aR] • Reame oscuro ----- Cuore di Ronka, Sala del tesoro
MN3 • [RO.aT] • Reame oscuro ----- Cuore di Ronka, 2S

```

ABILITÀ

1. Demolizione

ogni volta che subisce il semplice attacco fisico, il Gigante di ferro può reagire subito, causando danni fisici ad un personaggio. La tecnica va sempre a segno inoltre ignora il parametro Difesa del bersaglio.

2. Pugno missile

il Gigante di ferro scaglia un missile a forma di pugno. La tecnica causa danni magici pari alla metà dei PV attuali di un personaggio inoltre gli infligge lo Status Confusione, il quale lo obbliga ad attaccare i suoi alleati oppure a curare i nemici.

3. Uragano

il Gigante di ferro genera un tornado grigio. La tecnica infligge lo Status

Critico, riducendo i PV attuali di un personaggio ad una sola cifra.

.. Attacco fisico

il Gigante di ferro causa danni fisici ad un personaggio.

=====

GIGANTE D'OLMO

===== N° 140 =====

Liv	>>	39	Forza	62	TIPO
PV	>>	4.170	Magia	30	Umanoide
PM	>>	5.000	Difesa	5	
----	+	----	Difesa Mg	30	ASPETTO
Esp	>>	810	%Schivata	20%	Forzuto grigio
Guil	>>	411	%Schivata Mg	20%	
			Agilità	37	

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• --	Acqua	<> --
Ade	• --	Rana	• immune	Aria	<> assorbe
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<> --
Cecità	• --	Rigene	• --	Gelo	<> --
Confusione	• --	Sentenza	• --	Sacro	<> --
Egida	• --	Sonno	• attivo	Terra	<> immune
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<> --
Furia	• --	Vecchiaia	• --	Veleno	<> --
Immagine	• --	Veleno	• immune		
Levitazione	• attivo	Zombie	• immune		
Mini	• immune	~~~~~			
Mutismo	• --	Corazza	• --		
Paralisi	• --	Scan	• --		
Piaga	• --				

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Gigante d'olmo causa danni fisici ad un nemico.

b. Aeroga < Magia Blu >

il Gigante d'olmo scaglia tre colonne di scintille oscillanti. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Aria ad un nemico.

c. Jab sinistro

il Gigante d'olmo causa danni fisici ad un nemico. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Gigante d'olmo.

d. Uragano

il Gigante d'olmo genera un tornado grigio. La tecnica infligge lo Status Critico, riducendo i PV attuali di un nemico ad una sola cifra.

COMANDO !LIBERA

.. Uragano

il Gigante d'olmo genera un tornado grigio. La tecnica infligge lo Status Critico, riducendo i PV attuali di un nemico ad una sola cifra.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --

DOVE SI TROVA

- MN3 * {W3.B3} * Zona superiore della pianura a nord della Piramide di Muur
- MN3 * {W3.C3} * Area di Karnak
- MN3 * {W3.B4} * Area della Piramide di Muur e dell'Albero guardiano
- MN3 * {W3.C4} * Area del Castello Surgate e della Biblioteca degli Antichi

ABILITÀ

1. Aeroga < Magia Blu >
 il Gigante d'olmo scaglia tre colonne di scintille oscillanti. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Aria ad un personaggio.
 2. Jab sinistro
 il Gigante d'olmo causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Gigante d'olmo.
- .. Attacco fisico
 il Gigante d'olmo causa danni fisici ad un personaggio.

```

=====
GIGANTE VERDE 1          (nemico comune)
===== N° 112 =====
Liv  >> 34                Forza          49          TIPO
PV   >> 2.420             Magia          0          Umanoide
PM   >> 500               Difesa        20
-----+-----          Difesa Mg     10          ASPETTO
Esp  >> 1.200             %Schivata     10%        Forzuto verde
Guil >> 330              %Schivata Mg  20%
                                Agilità       31
    
```

STATUS

- Adagio • --
- Ade • --
- Bozzolo • --
- Cecità • --
- Confusione • --
- Egida • --
- Fretta • --
- Furia • --
- Immagine • --
- Levitazione • costante
- Mini • immune
- Mutismo • --
- Paralisi • --
- Piaga • --

- Pietra • --
- Rana • immune
- Reflex • --
- Rigene • --
- Sentenza • --
- Sonno • --
- Stop • --
- Vecchiaia • --
- Veleno • --
- Zombie • --
- ~~~~~
- Corazza • --
- Scan • --

ELEMENTI

- Acqua <> --
- Aria <> assorbe
- Fuoco <> --
- Gelo <> --
- Sacro <> --
- Terra <> immune
- Tuono <> --
- Veleno <> --

COMANDO !CONTROLLA

- a. Attacco fisico
 il Gigante verde 1 causa danni fisici ad un nemico.

COMANDO !LIBERA

- .. Uragano

il Gigante verde 1 genera un tornado grigio. La tecnica infligge lo Status Critico, riducendo i PV attuali di un nemico ad una sola cifra.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --
10 / 256 • Partigiana

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Infuso di Golia

DOVE SI TROVA

MN2 • [TB.aL] • Torre barriera - 6° piano
MN2 • [TB.aM] • Torre barriera - 7° piano
MN2 • [TB.aN] • Torre barriera - 8° piano
MN2 • [TB.aO] • Torre barriera - 9° piano /A
MN2 • [TB.aP] • Torre barriera - 9° piano /B
MN2 • [TB.aQ] • Torre barriera - Antenna

ABILITÀ

1. Ginocchiata

il Gigante verde 1 causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Gigante verde 1

2. Senza guardia < Magia Blu >

il Gigante verde 1 genera una serie di lame di energia viola. La tecnica dimezza il valore dei parametri Difesa e Difesa magica di un personaggio.

3. Uragano

il Gigante verde 1 genera un tornado grigio. La tecnica infligge lo Status Critico, riducendo i PV attuali di un personaggio ad una sola cifra.

.. Attacco fisico

il Gigante verde 1 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

GIGANTE VERDE 2 (versione evocata da Zefiro)

===== N° 829 =====

Liv	>>	43	Forza	60	TIPO
PV	>>	3.000	Magia	0	--
PM	>>	1.000	Difesa	0	
-----+-----			Difesa Mg	0	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	0%	Forzuto verde
Guil	>>	0	%Schivata Mg	0%	
			Agilità	35	

STATUS

Adagio • --
Ade • --
Bozzolo • --
Cecità • --
Confusione • --
Egida • --
Fretta • --
Furia • --
Immagine • --
Levitazione • --
Mini • --

ELEMENTI

Pietra • --
Rana • --
Reflex • --
Rigene • --
Sentenza • --
Sonno • --
Stop • --
Vecchiaia • --
Veleno • --
Zombie • --
~~~~~

Acqua <> --  
Aria <> --  
Fuoco <> --  
Gelo <> --  
Sacro <> --  
Terra <> --  
Tuono <> --  
Veleno <> --

|          |      |         |      |
|----------|------|---------|------|
| Mutismo  | • -- | Corazza | • -- |
| Paralisi | • -- | Scan    | • -- |
| Piaga    | • -- |         |      |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Gigante verde 2 causa danni fisici ad un nemico.

b. Aeroga < Magia Blu >

il Gigante verde 2 scaglia tre colonne di scintille oscillanti. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Aria ad un nemico.

COMANDO !LIBERA

.. Aeroga

il Gigante verde 2 scaglia tre colonne di scintille oscillanti. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Aria ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Infuso di forza  
10 / 256 • Armatura adamantina

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • Infuso di Golia  
raro • --

DOVE SI TROVA

MN3 • [PU.aL] • Piramide di Muur - 4° piano {Ev}  
MN3 • [PU.aQ] • Piramide di Muur - 7° piano /A {Ev}  
MN3 • [PU.aS] • Piramide di Muur - 7° piano /B {Ev}

ABILITÀ

1. Attacco critico

il Gigante verde 2 causa danni fisici doppi ad un personaggio.

2. Senza guardia < Magia Blu >

il Gigante verde 2 genera una serie di lame di energia viola. La tecnica dimezza il valore dei parametri Difesa e Difesa magica di un personaggio.

.. Attacco fisico

il Gigante verde 2 causa danni fisici ad un personaggio.

```

=====
GILGAMESH FURIOSO 1      (Castello Exdeath, seconda visita)
===== N° 284-2 =====
Liv  >> 67                Forza          50          TIPO
PV   >> 60.000            Magia          0          Umanoide
PM   >> 9.000             Difesa         20
-----+-----          Difesa Mg      10          ASPETTO
Esp  >> 0                 %Schivata      0%         Cavaliere antico furioso
Guil >> 0                 %Schivata Mg   0%         marrone
                                   Agilità        75

```

STATUS

Adagio • --  
Ade • immune  
Bozzolo • --  
Cecità • --

ELEMENTI

Pietra • immune  
Rana • immune  
Reflex • --  
Rigene • attivo  
Acqua <> --  
Aria <> --  
Fuoco <> --  
Gelo <> --

|             |          |           |            |        |       |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|-------|
| Confusione  | • immune | Sentenza  | • --       | Sacro  | <> -- |
| Egida       | • --     | Sonno     | • immune   | Terra  | <> -- |
| Fretta      | • --     | Stop      | • immune   | Tuono  | <> -- |
| Furia       | • immune | Vecchiaia | • immune   | Veleno | <> -- |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • immune   |        |       |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --       |        |       |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |            |        |       |
| Mutismo     | • immune | Corazza   | • costante |        |       |
| Paralisi    | • immune | Scan      | • immune   |        |       |
| Piaga       | • --     |           |            |        |       |

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
246 / 256 • Elmo di Genji  
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE  
sempre • Excalipur  
raro • --

DOVE SI TROVA

MN2 • [CE.aU] • Castello Exdeath - 10° piano (Boss)

ABILITÀ

.. Attacco fisico  
Gilgamesh Furioso 1 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

|                     |                           |                    |
|---------------------|---------------------------|--------------------|
| GILGAMESH FURIOSO 2 | (Crepa interdimensionale) |                    |
|                     |                           | ===== N° 307 ===== |

|              |              |     |                          |
|--------------|--------------|-----|--------------------------|
| Liv >> 59    | Forza        | 109 | TIPO                     |
| PV >> 37.000 | Magia        | 0   | Umanoide                 |
| PM >> 0      | Difesa       | 0   |                          |
| -----+-----  | Difesa Mg    | 35  | ASPETTO                  |
| Esp >> 0     | %Schivata    | 5%  | Cavaliere antico furioso |
| Guil >> 15   | %Schivata Mg | 0%  | grigio                   |
|              | Agilità      | 47  |                          |

STATUS

ELEMENTI

|             |          |           |            |        |       |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|-------|
| Adagio      | • --     | Pietra    | • immune   | Acqua  | <> -- |
| Ade         | • immune | Rana      | • immune   | Aria   | <> -- |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --       | Fuoco  | <> -- |
| Cecità      | • immune | Rigene    | • --       | Gelo   | <> -- |
| Confusione  | • immune | Sentenza  | • --       | Sacro  | <> -- |
| Egida       | • --     | Sonno     | • immune   | Terra  | <> -- |
| Fretta      | • --     | Stop      | • immune   | Tuono  | <> -- |
| Furia       | • immune | Vecchiaia | • immune   | Veleno | <> -- |
| Immagine    | • immune | Veleno    | • immune   |        |       |
| Levitazione | • immune | Zombie    | • immune   |        |       |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |            |        |       |
| Mutismo     | • immune | Corazza   | • costante |        |       |
| Paralisi    | • immune | Scan      | • immune   |        |       |
| Piaga       | • --     |           |            |        |       |

COMANDO !CONTROLLA

COMANDO !LIBERA



immune

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Scudo di Genji  
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Arco magico

DOVE SI TROVA

MN3 • [CD.bL] • Crepa interdimensionale - Ultimo piano /A (Boss)

ABILITÀ

.. Attacco fisico

Gilgamesh Furioso 2 causa danni fisici ad un personaggio.

Per affrontare questa versione di Gilgamesh, bisognerà aver affrontato il boss anche durante la seconda visita al Castello Exdeath.

```

=====
GILGAMESH FURIOSO 3      (scontro con il Necrofobo 1)
===== N° 310 =====
Liv  >>  93              Forza      115          TIPO
PV   >>  55.000          Magia       0            Umanoide
PM   >>  60.000          Difesa      35
-----+-----          Difesa Mg   0            ASPETTO
Esp  >>  0               %Schivata  30%         Cavaliere antico furioso
Guil >>  0               %Schivata Mg 0%         grigio
                                   Agilità    88

```

STATUS

Adagio • immune  
Ade • immune  
Bozzolo • immune  
Cecità • immune  
Confusione • immune  
Egida • immune  
Fretta • immune  
Furia • immune  
Immagine • immune  
Levitazione • immune  
Mini • immune  
Mutismo • immune  
Paralisi • immune  
Piaga • --

ELEMENTI

Pietra • immune  
Rana • immune  
Reflex • immune  
Rigene • immune  
Sentenza • --  
Sonno • immune  
Stop • immune  
Vecchiaia • immune  
Veleno • immune  
Zombie • immune  
~~~~~  
Corazza • --
Scan • immune

COMANDO !CONTROLLA

immune

COMANDO !LIBERA

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Armatura di Genji
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE

--

DOVE SI TROVA

ABILITÀ

1. Autodistruzione

Gilgamesh Furioso 3 produce un'esplosione. La tecnica causa al Necrofobo 1 9.999 PV di danni fisici, in cambio della vita di Gilgamesh Furioso 3.

Per affrontare questa versione di Gilgamesh, bisognerà aver affrontato il boss anche durante la seconda visita al Castello Exdeath e sarà necessario aver ridotto i PV del Necrofobo 1 a meno di 10.000 unità.

```

=====
GILGAMESH UMANO 1          (Castello Exdeath, prima visita)
===== N° 267 =====
Liv  >> 26                Forza          40          TIPO
PV   >> 11.500            Magia           0          Umanoide
PM   >> 2.000             Difesa          0
----+----                Difesa Mg       0          ASPETTO
Esp  >> 0                 %Schivata       0%         Cavaliere antico
Guil >> 0                 %Schivata Mg    0%
                                Agilità         25
    
```

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• immune	Acqua	<> --
Ade	• --	Rana	• immune	Aria	<> --
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<> --
Cecità	• --	Rigene	• --	Gelo	<> --
Confusione	• immune	Sentenza	• --	Sacro	<> --
Egida	• --	Sonno	• immune	Terra	<> --
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<> --
Furia	• --	Vecchiaia	• --	Veleno	<> --
Immagine	• --	Veleno	• immune		
Levitazione	• --	Zombie	• --		
Mini	• --	~~~~~			
Mutismo	• --	Corazza	• --		
Paralisi	• immune	Scan	• immune		
Piaga	• --				

COMANDO !CONTROLLA

COMANDO !LIBERA

immune

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

COSA SI PUÒ RICEVERE

--

sempre • Elisir

raro • --

DOVE SI TROVA

MN2 • [CE.aF] • Castello Exdeath - 3S (Boss)

ABILITÀ

1. Attacco critico

Gilgamesh Umano 1 causa danni fisici doppi ad un personaggio.

2. Fuga

solo quando possiede meno di 10.000 PV, nel caso in cui subisca danni, Gilgamesh Umano 1 fugge dalla battaglia.

.. Attacco fisico

Gilgamesh Umano 1 causa danni fisici ad un personaggio.

Questa versione di Gilgamesh apparirà nel Bestiario anche nel caso in cui il nemico fugga dallo scontro.

=====
GILGAMESH UMANO 2 (Ponte magno) ===== N° 268 ===

Liv	>>	28	Forza	49	TIPO
PV	>>	6.500	Magia	0	Umanoide
PM	>>	1.000	Difesa	14	
----	+	----	Difesa Mg	10	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	10%	Cavaliere antico
Guil	>>	0	%Schivata Mg	0%	
			Agilità	45	

STATUS

Adagio	•	--
Ade	•	immune
Bozzolo	•	--
Cecità	•	--
Confusione	•	immune
Egida	•	--
Fretta	•	--
Furia	•	--
Immagine	•	--
Levitazione	•	--
Mini	•	immune
Mutismo	•	immune
Paralisi	•	immune
Piaga	•	--

ELEMENTI

Pietra	•	immune	Acqua	<>	--
Rana	•	immune	Aria	<>	--
Reflex	•	--	Fuoco	<>	--
Rigene	•	--	Gelo	<>	--
Sentenza	•	--	Sacro	<>	--
Sonno	•	immune	Terra	<>	--
Stop	•	immune	Tuono	<>	--
Vecchiaia	•	--	Veleno	<>	--
Veleno	•	immune			
Zombie	•	--			
~~~~~					
Corazza	•	costante			
Scan	•	immune			

COMANDO !CONTROLLA

immune

COMANDO !LIBERA

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Infuso eroico  
10 / 256 • Tridente

COSA SI PUÒ RICEVERE

--

DOVE SI TROVA

MN2 • [PM.aD] • Ponte Magno - Sala di controllo /B (Boss)

ABILITÀ +- A +- QUANDO IL NEMICO POSSIEDE PIÙ DI 2.500 PV

1. Aerora < Magia Blu >

Gilgamesh Umano 2 scaglia un piccolo tornado, seguito da una sfera rotante. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Aria ad un personaggio.

2. Attacco critico

Gilgamesh Umano 2 causa danni fisici doppi ad un personaggio.

3. Pugno goblin < Magia Blu >  
 Gilgamesh Umano 2 attacca un bersaglio. La tecnica causa danni fisici non elementali ad un personaggio inoltre, se il Livello del bersaglio colpito è lo stesso di quello di Gilgamesh Umano 2, i danni inflitti sono otto volte maggiori.
4. Sfregio eolico  
 Gilgamesh Umano 2 scaglia un grande tornado di lame bianche. La tecnica causa moderati danni fisici di Elemento Aria a tutti i personaggi.
- .. Attacco fisico  
 Gilgamesh Umano 2 causa danni fisici ad un personaggio.

ABILITÀ -- B -- QUANDO IL NEMICO POSSIEDE MENO DI 2.500 PV

5. Bozzolo  
 Gilgamesh Umano 2 viene circondato da due lame di energia e da scintille verdi. La tecnica dona lo Status Bozzolo, il quale permette al nemico di subire la metà dei danni dagli attacchi magici.
6. Egida  
 Gilgamesh Umano 2 viene circondato da un mirino giallo, seguito da sfere gialle. La tecnica dona lo Status Egida, il quale permette al nemico di subire la metà dei danni dagli attacchi fisici.
7. Fretta  
 Gilgamesh Umano 2 viene circondato da una serie di sfere arancioni. La tecnica dona lo Status Fretta, il quale dimezza il tempo necessario per caricare la barra del turno del nemico.

ABILITÀ -- C -- SUBITO DOPO LA FASE 'B'

8. Fuga  
 dopo essere stato sconfitto, Gilgamesh Umano 2 fugge dalla battaglia.
9. Fulminazione  
 Gilgamesh Umano 2 genera una piccola scarica elettrica. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Tuono ad un personaggio.
10. Salto  
 Gilgamesh Umano 2 compie un grande balzo per poi ricadere sul bersaglio. La tecnica causa moderati danni fisici ad un personaggio.
- .. Attacco fisico  
 Gilgamesh Umano 2 causa danni fisici ad un personaggio.

```

=====
GILGAMESH UMANO 3          (Flotta di Xezat)
===== N° 274 =====
Liv  >>  31                Forza          50          TIPO
PV   >>  8.888             Magia          50          Umanoide
PM   >>  888               Difesa         10
-----+-----            Difesa Mg      10          ASPETTO
Esp  >>  0                 %Schivata     10%         Cavaliere antico
Guil >>  0                 %Schivata Mg  10%
                                Agilità       45
  
```

Adagio	• --	Pietra	• immune	Acqua	<>	--
Ade	• --	Rana	• immune	Aria	<>	--
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<>	--
Cecità	• --	Rigene	• --	Gelo	<>	--
Confusione	• immune	Sentenza	• --	Sacro	<>	--
Egida	• --	Sonno	• immune	Terra	<>	--
Fretta	• --	Stop	• immune	Tuono	<>	--
Furia	• --	Vecchiaia	• --	Veleno	<>	--
Immagine	• --	Veleno	• immune			
Levitazione	• --	Zombie	• --			
Mini	• immune	~~~~~				
Mutismo	• --	Corazza	• costante			
Paralisi	• immune	Scan	• --			
Piaga	• --					

COMANDO !CONTROLLA

immune

COMANDO !LIBERA

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Guanti di Genji  
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • Scudo d'oro  
raro • --

DOVE SI TROVA

MN2 • [FX.aA] • Flotta di Xezat - Nave ammiraglia (Boss)

ABILITÀ

1. Artiglio letale < Magia Blu >

Gilgamesh Umano 3 genera una spirale grigia. La tecnica infligge lo Status Critico e lo Status Paralisi ad un personaggio.

2. Attacco critico

Gilgamesh Umano 3 causa danni fisici doppi ad un personaggio.

3. Missile < Magia Blu >

Gilgamesh Umano 3 scaglia un missile. La tecnica causa danni magici pari ai 3/4 dei PV attuali di un personaggio.

.. Attacco fisico

Gilgamesh Umano 3 causa danni fisici ad un personaggio.

.. Evocazione Enkidu

solo quando possiede meno di 6.000 PV, Gilgamesh Umano 3 richiama Enkidu sul campo di battaglia.

=====

GILGAMESH UMANO 4 (Castello Exdeath, seconda visita)

===== N° 284-1 =====

Liv	>>	53	Forza	60	TIPO
PV	>>	55.000	Magia	1	Umanoide
PM	>>	2.000	Difesa	10	
----	+	----	Difesa Mg	15	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	0%	Cavaliere antico
Guil	>>	0	%Schivata Mg	30%	
			Agilità	65	

STATUS		ELEMENTI			
Adagio	• --	Pietra	• immune	Acqua	<> --
Ade	• immune	Rana	• immune	Aria	<> --
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<> --
Cecità	• immune	Rigene	• --	Gelo	<> --
Confusione	• immune	Sentenza	• --	Sacro	<> --
Egida	• --	Sonno	• immune	Terra	<> --
Fretta	• --	Stop	• immune	Tuono	<> --
Furia	• immune	Vecchiaia	• immune	Veleno	<> --
Immagine	• --	Veleno	• immune		
Levitazione	• --	Zombie	• immune		
Mini	• immune	~~~~~			
Mutismo	• immune	Corazza	• costante		
Paralisi	• immune	Scan	• immune		
Piaga	• --				

#### COMANDO !CONTROLLA

immune

#### COMANDO !LIBERA

immune

#### COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Granpozione  
10 / 256 • Manopole

#### COSA SI PUÒ RICEVERE

--

#### DOVE SI TROVA

MN2 • [CE.aU] • Castello Exdeath - 10° piano (Boss)

#### ABILITÀ

##### 1. Attacco critico

Gilgamesh Umano 4 causa danni fisici doppi ad un personaggio.

##### 2. Coro dello stagno < Magia Blu >

Gilgamesh Umano 4 genera una serie di note musicali verdi. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale riduce a 3 unità il parametro Attacco di un personaggio mentre la Difesa, la Difesa magica e la possibilità di schivare totalmente un attacco fisico vengono azzerate.

##### 3. Danza stordente

Gilgamesh Umano 4 fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti. La tecnica infligge lo Status Sonno, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

##### 4. Discordanza

Gilgamesh Umano 4 scaglia una serie di onde di energia gialle. La tecnica dimezza il Livello di un personaggio: ciò causa l'aumento della quantità di danni subita e la rispettiva diminuzione della quantità di danni inflitta.

##### 5. Flash < Magia Blu >

Gilgamesh Umano 4 fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti. La tecnica infligge lo Status Cecità, il quale aumenta le probabilità che i successivi attacchi fisici di tutti i personaggi manchino il bersaglio.

##### 6. Fuori tempo < Magia Blu >

Gilgamesh Umano 4 genera un orologio che ruota molto rapidamente.

La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Sonno e lo Status Vecchiaia.

7. Poema minuscolo < Magia Blu >

Gilgamesh Umano 4 emette una serie di note musicali gialle. La tecnica infligge lo Status Mini, il quale riduce a 3 unità il parametro Attacco di un personaggio mentre la sua Difesa viene azzerata.

8. Pugno missile

Gilgamesh Umano 4 scaglia un missile a forma di pugno. La tecnica causa danni magici pari alla metà dei PV attuali di un personaggio inoltre gli infligge lo Status Confusione, il quale lo obbliga ad attaccare i suoi alleati oppure a curare i nemici.

9. Uragano

Gilgamesh Umano 4 genera un tornado grigio. La tecnica infligge lo Status Critico, riducendo i PV attuali di un personaggio ad una sola cifra.

.. Attacco fisico

Gilgamesh Umano 4 causa danni fisici ad un personaggio.

Per affrontare questa versione di Gilgamesh bisognerà aprire lo scrigno situato in [CE.aU] Castello Exdeath - 10° piano e poi attraversare l'uscita superiore. Nel caso in cui non si affronti il boss in questa occasione, questi poi non ricomparirà nella Crepa interdimensionale.

=====

GOBLIN 1	(versione affrontata solo da Bartz)		
===== N° 800 =====			

Liv	>>	2	Forza	5	TIPO
PV	>>	1	Magia	0	--
PM	>>	2	Difesa	0	
----	+	----	Difesa Mg	0	ASPETTO
Esp	>>	3	%Schivata	0%	Folletto rosa
Guil	>>	10	%Schivata Mg	0%	
			Agilità	10	

STATUS		ELEMENTI
Adagio	• --	Pietra • -- Acqua <> --
Ade	• --	Rana • -- Aria <> --
Bozzolo	• --	Reflex • -- Fuoco <> --
Cecità	• --	Rigene • -- Gelo <> --
Confusione	• --	Sentenza • -- Sacro <> --
Egida	• --	Sonno • -- Terra <> --
Fretta	• --	Stop • -- Tuono <> --
Furia	• --	Vecchiaia • -- Veleno <> --
Immagine	• --	Veleno • --
Levitazione	• --	Zombie • --
Mini	• --	~~~~~
Mutismo	• --	Corazza • --
Paralisi	• --	Scan • --
Piaga	• --	

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE

COSA SI PUÒ RICEVERE

DOVE SI TROVA

MN1 • [MT.aA] • Meteorite di Tycoon - Cratere  
MN1 • [VO.aA] • Valle occidentale --- Valle

ABILITÀ

.. Attacco fisico  
il Goblin 1 causa danni fisici ad un personaggio.

```
=====
GOBLIN 2                (nemico comune)
===== N° 001 =====
Liv  >> 6                Forza                5                TIPO
PV   >> 16               Magia                0                --
PM   >> 3                Difesa              0
-----+-----          Difesa Mg          5                ASPETTO
Esp  >> 10               %Schivata           0%              Folletto marrone
Guil >> 20               %Schivata Mg       0%
                                Agilità            10
```

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• --	Acqua	<>	--
Ade	• immune	Rana	• --	Aria	<>	--
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<>	--
Cecità	• --	Rigene	• --	Gelo	<>	--
Confusione	• --	Sentenza	• --	Sacro	<>	--
Egida	• --	Sonno	• --	Terra	<>	--
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<>	--
Furia	• --	Vecchiaia	• --	Veleno	<>	--
Immagine	• --	Veleno	• --			
Levitazione	• --	Zombie	• --			
Mini	• --	~~~~~				
Mutismo	• --	Corazza	• --			
Paralisi	• --	Scan	• --			
Piaga	• --					

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico  
il Goblin 2 causa danni fisici ad un nemico.

b. Pugno goblin < Magia Blu >  
il Goblin 2 attacca un bersaglio. La tecnica causa danni fisici non elementali ad un nemico inoltre, se il Livello del bersaglio colpito è lo stesso di quello del Goblin 2, i danni inflitti sono otto volte maggiori.

c. Fuga  
il Goblin 2 fugge dalla battaglia.

COMANDO !LIBERA

.. Vampalia  
il Goblin 2 colpisce il bersaglio con una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali ad un nemico.



COSA SI PUÒ RUBARE  
246 / 256 • Pozione  
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE  
sempre • --  
raro • Berretto di pelle

DOVE SI TROVA

MN1 * {W1.G1} * Zona superiore della pianura a nord del Monte Nord  
MN1 * {W1.H1} * Zona orientale della pianura a nord del Monte Nord  
MN1 * {W1.E2} * Zona orientale della pianura ad ovest di Lix  
MN1 * {W1.F2} * Area di Lix e del Tempio dell'Aria  
MN1 * {W1.E3} * Area di Tule  
MN1 * {W1.A4} * Zona ovest della pianura a nord del D. delle Sabbie danzanti  
MN1 * {W1.D4} * Penisola a sud del Meteorite di Karnak  
MN1 * {W1.E4} * Zona ad ovest del Covo dei pirati  
MN1 * {W1.F4} * Area del Covo dei pirati  
MN1 * {W1.A5} * Pianura a sud ovest del Deserto delle Sabbie danzanti  
MN1 * {W1.E5} * Area della Valle occidentale  
MN1 * {W1.F5} * Area del Meteorite di Tycoon e del Castello Tycoon  
MN1 * {W1.G5} * Penisola a sud di Walz  
MN1 * {W1.D8} * Zona inferiore dell'isola occidentale con la foresta  
MN1 • [TU.aC] • Tule ----- Club dei novellini: 1° piano {Ba}  
~~~~~  
MN2 \* {W2.G6} \* Isole più a nord dell'arcipelago
MN2 \* {W2.C7} \* Coste a sud del Castello di Bal
MN2 \* {W2.D7} \* Coste a sud est del Castello di Bal
MN2 \* {W2.F7} \* Palude più a sud est, rispetto al Castello Exdeath
MN2 \* {W2.G7} \* Isole centrali dell'arcipelago
MN2 \* {W2.E8} \* Estremità ovest dell'isola più occidentale dell'arcipelago
MN2 \* {W2.G8} \* Prima isola a sud, rispetto a quella superiore con la foresta
~~~~~  
MN3 * {W3.F4} * Area del Covo dei pirati  
MN3 • [TW.aB] • Torre di Walz - 1° piano  
MN3 • [TW.aE] • Torre di Walz - 4° piano  
MN3 • [TW.aF] • Torre di Walz - 5° piano  
MN3 • [TW.aG] • Torre di Walz - 6° piano  
MN3 • [TW.aI] • Torre di Walz - 8° piano  
MN3 • [TF.aP] • Torre forca --- Torre bianca, piano terra  
MN3 • [TF.aQ] • Torre forca --- Torre bianca, 1° piano  
MN3 • [TF.aT] • Torre forca --- Torre bianca, 3° piano /B  
MN3 • [TF.aU] • Torre forca --- Torre bianca, 4° piano  
MN3 • [TF.aV] • Torre forca --- Torre bianca, 5° piano /A  
MN3 • [TF.bB] • Torre forca --- Torre bianca, 7° piano /A

ABILITÀ

1. Pugno goblin < Magia Blu >  
il Goblin 2 attacca un bersaglio. La tecnica causa danni fisici non elementali ad un personaggio inoltre, se il Livello del bersaglio colpito è lo stesso di quello del Goblin 2, i danni inflitti sono otto volte maggiori.
- .. Attacco fisico  
il Goblin 2 causa danni fisici ad un personaggio.

Liv	>>	7	Forza	5	TIPO
PV	>>	20	Magia	0	--
PM	>>	0	Difesa	0	
----	+	----	Difesa Mg	5	ASPETTO
Esp	>>	20	%Schivata	0%	Folletto nero
Guil	>>	21	%Schivata Mg	0%	
			Agilità	10	

#### STATUS

Adagio • --  
Ade • --  
Bozzolo • --  
Cecità • --  
Confusione • --  
Egida • --  
Fretta • --  
Furia • --  
Immagine • --  
Levitazione • --  
Mini • --  
Mutismo • --  
Paralisi • --  
Piaga • --

Pietra • --  
Rana • --  
Reflex • --  
Rigene • --  
Sentenza • --  
Sonno • --  
Stop • --  
Vecchiaia • --  
Veleno • --  
Zombie • --  
~~~~~  
Corazza • --
Scan • --

ELEMENTI

Acqua <> --
Aria <> --
Fuoco <> --
Gelo <> --
Sacro <> --
Terra <> --
Tuono <> --
Veleno <> --

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Goblin nero causa danni fisici ad un nemico.

b. Pugno goblin < Magia Blu >

il Goblin nero attacca un bersaglio. La tecnica causa danni fisici non elementali ad un nemico inoltre, se il Livello del bersaglio colpito è lo stesso di quello del Goblin nero, i danni causati sono otto volte maggiori.

COMANDO !LIBERA

.. Attacco fisico

il Goblin nero causa danni fisici ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

unico • Pozione

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --

raro • Scarpe di pelle

DOVE SI TROVA

MN1 • [TA.aB] • Tempio dell'Aria - 1° piano /A
MN1 • [TA.aD] • Tempio dell'Aria - 2° piano /A
MN1 • [TA.aG] • Tempio dell'Aria - 3° piano

~~~~~

MN3 • [TA.aB] • Tempio dell'Aria - 1° piano /A  
MN3 • [TA.aD] • Tempio dell'Aria - 2° piano /A  
MN3 • [TA.aG] • Tempio dell'Aria - 3° piano

#### ABILITÀ

##### 1. Pugno goblin < Magia Blu >

il Goblin nero attacca un bersaglio. La tecnica causa danni fisici non elementali ad un personaggio inoltre, se il Livello del bersaglio colpito è

lo stesso di quello del Goblin nero, i danni inflitti sono otto volte maggiori.

.. Attacco fisico

il Goblin nero causa danni fisici ad un personaggio.

=====

GOGO IL MIMO

===== N° 297 =====

Liv	>>	77	Forza	120	TIPO
PV	>>	47.714	Magia	35	Umanoide
PM	>>	60.000	Difesa	30	
----			Difesa Mg	20	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	30%	Danzatore multicolore
Guil	>>	0	%Schivata Mg	99%	
			Agilità	50	

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• immune	Acqua	<>	immune
Ade	• immune	Rana	• immune	Aria	<>	--
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<>	--
Cecità	• immune	Rigene	• --	Gelo	<>	--
Confusione	• immune	Sentenza	• --	Sacro	<>	--
Egida	• --	Sonno	• immune	Terra	<>	--
Fretta	• --	Stop	• immune	Tuono	<>	--
Furia	• immune	Vecchiaia	• immune	Veleno	<>	--
Immagine	• --	Veleno	• immune			
Levitazione	• --	Zombie	• --			
Mini	• immune	~~~~~				
Mutismo	• --	Corazza	• costante			
Paralisi	• immune	Scan	• immune			
Piaga	• --					

COMANDO !CONTROLLA

COMANDO !LIBERA

immune

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

COSA SI PUÒ RICEVERE

246 / 256 • Giubba di pelle

sempre • --

10 / 256 • Forcina dorata

raro • Maschera di tigre

DOVE SI TROVA

MN3 • [TW.aA] • Torre di Walz - Piano terra (Boss)

ABILITÀ +- TECNICHE STANDARD

1. Attacco critico

ogni volta che subisce un attacco fisico, Gogo il mimo reagisce subito, causando danni fisici doppi ad un personaggio.

2. Meteora

ogni volta che subisce un attacco magico, Gogo il mimo reagisce subito, generando una pioggia di meteore. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.

3. Oblio

se non si compie alcuna azione per circa due minuti e mezzo, Gogo il mimo genera una pozza nera. La tecnica rimuove il nemico dal campo di battaglia, eliminandolo all'istante.

.. Attacco fisico

ogni volta che subisce un attacco fisico, Gogo il mimo reagisce subito, causando notevoli danni fisici ad un personaggio.

ABILITÀ +- A +- QUANDO IL NEMICO POSSIEDE PIÙ DI 33.000 PV

4. Sancta

ogni volta che subisce un attacco magico, Gogo il mimo reagisce subito, scagliando una serie di sfere bianche. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Sacro ad un personaggio.

5. Vampalia

ogni volta che subisce un attacco magico, Gogo il mimo reagisce subito, colpendo il bersaglio con una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali ad un personaggio.

ABILITÀ +- B +- QUANDO IL NEMICO POSSIEDE MENO DI 33.000 PV

6. Gelata

ogni volta che subisce un attacco magico, Gogo il mimo reagisce subito, generando una serie di colonne rotanti di fiamme grigie. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo a tutti i personaggi.

7. Idrorespiro < Magia Blu >

ogni volta che subisce un attacco magico, Gogo il mimo reagisce subito, generando una serie di bolle di sapone. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi.

8. Maelstrom

ogni volta che subisce un attacco magico, Gogo il mimo reagisce subito, generando una serie di tornadi grigi. La tecnica infligge a tutti i personaggi lo Status Critico, riducendo i loro PV attuali ad una sola cifra.

9. Tormenta

ogni volta che subisce un attacco magico, Gogo il mimo reagisce subito, scagliando una serie di scintille azzurre. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo a tutti i personaggi.

=====

GOLEM

===== N° 271 =====

Liv	>>	3	Forza	40	TIPO
PV	>>	2.500	Magia	0	--
PM	>>	1.000	Difesa	0	
----			Difesa Mg	0	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	0%	Uomo di pietra
Guil	>>	0	%Schivata Mg	0%	
			Agilità	10	

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• immune	Acqua	<> --
Ade	• immune	Rana	• immune	Aria	<> --
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<> --
Cecità	• --	Rigene	• --	Gelo	<> --

Confusione	• --	Sentenza	• --	Sacro	<>	--
Egida	• --	Sonno	• --	Terra	<>	--
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<>	--
Furia	• --	Vecchiaia	• --	Veleno	<>	--
Immagine	• --	Veleno	• --			
Levitazione	• --	Zombie	• --			
Mini	• immune	~~~~~				
Mutismo	• --	Corazza	• --			
Paralisi	• --	Scan	• --			
Piaga	• --					

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
246 / 256 • Ago dorato  
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE  
sempre • Golem  
raro • --

DOVE SI TROVA

MN2 • [VD.aG] • Valle dei draghi ----- Sentiero /C  
 MN2 • [VD.aN] • Valle dei draghi ----- Sentiero /D  
 ~~~~~  
 MN3 • [CD.aN] • Crepa interdimensionale - Grotta /B

ABILITÀ
nessuna

```

=====
GOLEM ADAMANTINO 1      (nemico comune)
===== N° 129 =====
Liv  >> 37              Forza      62          TIPO
PV   >> 3.650           Magia      0           --
PM   >> 0               Difesa     10
-----+-----        Difesa Mg   5          ASPETTO
Esp  >> 1.100          %Schivata  0%         Golem celeste
Guil >> 378           %Schivata Mg 0%
                          Agilità    35
  
```

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | | |
|-------------|----------|-----------|----------|--------|----|--------|
| Adagio | • -- | Pietra | • immune | Acqua | <> | -- |
| Ade | • -- | Rana | • immune | Aria | <> | -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> | -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> | -- |
| Confusione | • -- | Sentenza | • -- | Sacro | <> | -- |
| Egida | • -- | Sonno | • immune | Terra | <> | -- |
| Fretta | • -- | Stop | • immune | Tuono | <> | debole |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> | -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • immune | | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • -- | | | |
| Paralisi | • immune | Scan | • -- | | | |
| Piaga | • -- | | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Golem adamantino 1 causa danni fisici ad un nemico.

COMANDO !LIBERA

.. Attacco fisico

il Golem adamantino 1 causa danni fisici ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Granpozione

10 / 256 • Pozione

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --

raro • Granpozione

DOVE SI TROVA

- MN2 • [CE.aD] • Castello Exdeath - 1S
- MN2 • [CE.aE] • Castello Exdeath - 2S
- MN2 • [CE.aM] • Castello Exdeath - 4° piano
- MN2 • [CE.aN] • Castello Exdeath - 5° piano
- MN2 • [CE.aQ] • Castello Exdeath - 7° piano
- MN2 • [CE.aR] • Castello Exdeath - 8° piano
- MN2 • [CE.aU] • Castello Exdeath - 10° piano
- MN2 • [CE.aV] • Castello Exdeath - 11° piano
- MN2 • [CE.aZ] • Castello Exdeath - 11° piano

ABILITÀ

1. Dileguarsi

se viene colpito da un Ago dorato, il Golem adamantino 1 reagisce subito, generando attorno a se quattro fiammelle viola e da lui emerge uno spirito armato di falce. La tecnica infligge lo Status Ade, il quale elimina il nemico istantaneamente.

2. Sgambetto

il Golem adamantino 1 causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Golem adamantino.

.. Attacco fisico

il Golem adamantino 1 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

GOLEM ADAMANTINO 2 (versione evocata da Zefiro) N° 828 ===

| | | | | | |
|-------------|----|-------|--------------|----|---------------|
| Liv | >> | 44 | Forza | 60 | TIPO |
| PV | >> | 2.000 | Magia | 0 | -- |
| PM | >> | 1.000 | Difesa | 0 | |
| -----+----- | | | Difesa Mg | 0 | ASPETTO |
| Esp | >> | 0 | %Schivata | 0% | Golem celeste |
| Guil | >> | 0 | %Schivata Mg | 0% | |
| | | | Agilità | 35 | |

STATUS

- Adagio • --
- Ade • --
- Bozzolo • --

ELEMENTI

- Acqua <> --
- Aria <> --
- Fuoco <> --

- Pietra • --
- Rana • --
- Reflex • --

| | | | | | |
|-------------|------|-----------|------|--------|-------|
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> -- |
| Confusione | • -- | Sentenza | • -- | Sacro | <> -- |
| Egida | • -- | Sonno | • -- | Terra | <> -- |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • -- | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | |
| Mini | • -- | ~~~~~ | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • -- | | |
| Paralisi | • -- | Scan | • -- | | |
| Piaga | • -- | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

- a. Attacco fisico
 - il Golem adamantino 2 causa danni fisici ad un nemico.
- b. Attacco critico
 - il Golem adamantino 2 causa danni fisici doppi ad un nemico.

COMANDO !LIBERA

- .. Attacco fisico
 - il Golem adamantino 2 causa danni fisici ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Granpozione
 10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
 raro • Ago dorato

DOVE SI TROVA

MN3 • [PU.aG] • Piramide di Muur - 2° piano {Ev}
 MN3 • [PU.aN] • Piramide di Muur - 5° piano /B {Ev}
 MN3 • [PU.aP] • Piramide di Muur - 6° piano /A {Ev}
 MN3 • [PU.aR] • Piramide di Muur - 6° piano /B {Ev}

ABILITÀ

- 1. Attacco critico
 - il Golem adamantino 2 causa danni fisici doppi ad un personaggio.
- 2. Dileguarsi
 - se viene colpito da un Ago dorato, il Golem adamantino 2 reagisce subito, generando attorno a se quattro fiammelle viola e da lui emerge uno spirito armato di falce. La tecnica infligge lo Status Ade, il quale elimina il nemico istantaneamente.
- .. Attacco fisico
 - il Golem adamantino 2 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

GOLEM DI PIETRA

=====

N° 054

| | | | | |
|------|----------|-----------|----|---------|
| Liv | >> 22 | Forza | 32 | TIPO |
| PV | >> 1.000 | Magia | 0 | -- |
| PM | >> 0 | Difesa | 20 | |
| ---- | + | Difesa Mg | 50 | ASPETTO |

| | | | | | |
|------|----|-----|--------------|----|--------------|
| Esp | >> | 550 | %Schivata | 0% | Golem grigio |
| Guil | >> | 177 | %Schivata Mg | 0% | |
| | | | Agilità | 20 | |

STATUS

| | | |
|-------------|---|--------|
| Adagio | • | -- |
| Ade | • | immune |
| Bozzolo | • | -- |
| Cecità | • | -- |
| Confusione | • | -- |
| Egida | • | attivo |
| Fretta | • | -- |
| Furia | • | -- |
| Immagine | • | -- |
| Levitazione | • | immune |
| Mini | • | immune |
| Mutismo | • | -- |
| Paralisi | • | -- |
| Piaga | • | -- |

ELEMENTI

| | | | | | |
|-----------|---|----------|--------|----|--------|
| Pietra | • | immune | Acqua | <> | -- |
| Rana | • | immune | Aria | <> | -- |
| Reflex | • | -- | Fuoco | <> | -- |
| Rigene | • | -- | Gelo | <> | -- |
| Sentenza | • | -- | Sacro | <> | -- |
| Sonno | • | -- | Terra | <> | immune |
| Stop | • | -- | Tuono | <> | debole |
| Vecchiaia | • | immune | Veleno | <> | immune |
| Veleno | • | immune | | | |
| Zombie | • | immune | | | |
| ~~~~~ | | | | | |
| Corazza | • | costante | | | |
| Scan | • | -- | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Golem di pietra causa danni fisici ad un nemico.

b. Pietra

il Golem di pietra genera una serie di rocce. La tecnica infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un nemico.

COMANDO !LIBERA

.. Terremoto

il Golem di pietra genera un'ondata sismica. La tecnica causa danni fisici di Elemento Terra a tutti i nemici.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Ago dorato
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Granpozione

DOVE SI TROVA

MN1 \* {W1.B1} \* Penisola appuntita, a nord di Istoria
MN1 \* {W1.A2} \* Pianura ad ovest di Istoria
MN1 \* {W1.B2} \* Pianura di Istoria

ABILITÀ

1. Dileguarsi

se viene colpito da un Ago dorato, il Golem di pietra reagisce subito, generando attorno a se quattro fiammelle viola e da lui emerge uno spirito armato di falce. La tecnica infligge lo Status Ade, il quale elimina il nemico istantaneamente.

2. Testata

il Golem di pietra causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Golem di pietra.

.. Attacco fisico
il Golem di pietra causa danni fisici ad un personaggio.

=====

GORGIMERA

=====

N° 224 ===

| | | | | | |
|-------------|----|--------|--------------|-----|---------------|
| Liv | >> | 51 | Forza | 100 | TIPO |
| PV | >> | 10.000 | Magia | 0 | -- |
| PM | >> | 1.000 | Difesa | 15 | |
| -----+----- | | | Difesa Mg | 0 | ASPETTO |
| Esp | >> | 0 | %Schivata | 0% | Chimera rossa |
| Guil | >> | 900 | %Schivata Mg | 40% | |
| | | | Agilità | 20 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | | |
|-------------|----------|-----------|----------|--------|----|--------|
| Adagio | • -- | Pietra | • -- | Acqua | <> | debole |
| Ade | • -- | Rana | • immune | Aria | <> | -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> | -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> | -- |
| Confusione | • -- | Sentenza | • -- | Sacro | <> | -- |
| Egida | • -- | Sonno | • -- | Terra | <> | -- |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> | -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> | -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • -- | | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • -- | | | |
| Paralisi | • -- | Scan | • -- | | | |
| Piaga | • -- | | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

la Gorgimera causa danni fisici ad un nemico.

b. Fulmine

la Gorgimera richiama un fulmine dal cielo. La tecnica causa a tutti i nemici danni magici di Elemento Tuono pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

c. Gelata

la Gorgimera genera una serie di colonne rotanti di fiamme grigie.
La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo a tutti i nemici.

d. Vampa

la Gorgimera genera una colonna fiammeggiante. La tecnica causa a tutti i nemici danni magici di Elemento Fuoco pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

COMANDO !LIBERA

.. Maremoto

la Gorgimera scaglia una serie di ondate. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Acqua a tutti i nemici.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Granpozione
10 / 256 • Scudo Egida

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Cerchietto

DOVE SI TROVA

- MN3 • [CD.bM] • Crepa interdimensionale - Ultimo piano /B
- MN3 • [CD.bo] • Crepa interdimensionale - Ultimo piano /D
- MN3 • [RO.aG] • Reame oscuro ----- Grotta dei Titani, 1S
- MN3 • [RO.aH] • Reame oscuro ----- Grotta dei Titani, 2S

ABILITÀ

1. Attacco critico

la Gorgimera causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico della Gorgimera.

2. Fulminazione

solo quando rimane l'ultimo nemico presente, la Gorgimera genera una piccola scarica elettrica. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Tuono ad un personaggio.

3. Gelata

solo quando rimane l'ultimo nemico presente, la Gorgimera genera una serie di colonne rotanti di fiamme grigie. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo a tutti i personaggi.

4. Raggio atomico

solo quando rimane l'ultimo nemico presente, la Gorgimera scaglia orizzontalmente una serie di fasci luminosi arancioni. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

la Gorgimera causa danni fisici ad un personaggio.

=====

GRAN AEVIS

===== N° 315 =====

| | | | | | |
|------|----|--------|--------------|-----|--------------------|
| Liv | >> | 97 | Forza | 120 | TIPO |
| PV | >> | 42.000 | Magia | 100 | Aevis |
| PM | >> | 20.000 | Difesa | 60 | |
| ---- | + | ---- | Difesa Mg | 40 | ASPETTO |
| Esp | >> | 0 | %Schivata | 30% | Serpente alato blu |
| Guil | >> | 0 | %Schivata Mg | 20% | |
| | | | Agilità | 88 | |

STATUS

| | |
|-------------|------------|
| Adagio | • -- |
| Ade | • immune |
| Bozzolo | • -- |
| Cecità | • immune |
| Confusione | • immune |
| Egida | • -- |
| Fretta | • -- |
| Furia | • immune |
| Immagine | • -- |
| Levitazione | • costante |
| Mini | • immune |
| Mutismo | • immune |
| Paralisi | • immune |
| Piaga | • -- |

ELEMENTI

| | | | |
|-----------|------------|--------|------------|
| Pietra | • immune | Acqua | <> -- |
| Rana | • immune | Aria | <> assorbe |
| Reflex | • -- | Fuoco | <> assorbe |
| Rigene | • -- | Gelo | <> assorbe |
| Sentenza | • -- | Sacro | <> -- |
| Sonno | • immune | Terra | <> -- |
| Stop | • immune | Tuono | <> assorbe |
| Vecchiaia | • immune | Veleno | <> -- |
| Veleno | • immune | | |
| Zombie | • immune | | |
| ~~~~~ | | | |
| Corazza | • costante | | |
| Scan | • -- | | |

COMANDO !CONTROLLA
immune

COMANDO !LIBERA
immune

COSA SI PUÒ RUBARE
246 / 256 • --
10 / 256 • Villetta

COSA SI PUÒ RICEVERE
sempre • Arco fatato
raro • --

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.aQ] • Reame oscuro - Tempio sigillato, Arena (Boss)

ABILITÀ

1. Ala sospiro

il Gran aevis scaglia frontalmente un vortice d'aria. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Aria pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

2. Attacco d'ala

il Gran aevis causa danni fisici ad un personaggio e gli infligge anche lo Status Veleno, il quale gli fa perdere 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari.

3. Botto

il Gran aevis emette un raggio di luce grigia. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Ade oppure lo Status Paralisi.

4. Maelstrom

il Gran aevis genera una serie di tornadi grigi. La tecnica infligge a tutti i personaggi lo Status Critico, riducendo i loro PV attuali ad una sola cifra.

5. Occhio maligno

il Gran aevis genera una serie di rocce. La tecnica infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un personaggio.

6. Paraclito

ogni volta che subisce danni e se un personaggio si trova in Status Ade, il Gran aevis reagisce subito, evocando un piccolo angelo. La tecnica riporta in vita quell'eroe, ripristinandogli 1/8 dei suoi PV massimi. Tuttavia c'è il 50% di possibilità che quel personaggio subisca lo Status Zombie, il quale azzerà i suoi PV e lo costringe ad attaccare in automatico i propri alleati, utilizzando il semplice attacco fisico.

7. Polvere zombie

il Gran aevis emette una nube di polvere dorata. La tecnica infligge lo Status Zombie, il quale azzerà i PV di tutti i personaggi e li costringe ad attaccare in automatico i propri alleati, utilizzando il semplice attacco fisico.

8. Soffio tossico

il Gran aevis genera una serie di esplosioni viola. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Veleno a tutti i personaggi inoltre infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere 1/16 dei loro PV massimi ad intervalli regolari.

9. Soffio zombie

il Gran aevis emette una serie di fumi viola. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi inoltre infligge lo Status Zombie, il quale azzerà i loro PV e li costringe ad attaccare in automatico i propri alleati, utilizzando il semplice attacco fisico. Lo status negativo tuttavia si attiverà solamente nel caso in cui i danni magici subiti azzerino i PV attuali del bersaglio.

.. Rigenerazione Elementali oscuri

il Gran aevis rigenera i due Elementali oscuri 4. Il nemico usa questa tecnica solo quando entrambi i suoi alleati sono stati distrutti.

```
=====
GRAN DRAGONE
===== N° 212 =====
```

```
Liv  >>  51          Forza      100          TIPO
PV   >>  10.000       Magia        0            --
PM   >>  1.000        Difesa       20
-----+-----      Difesa Mg    20           ASPETTO
Esp  >>  1.900        %Schivata    0%           Drago possente giallo
Guil >>  615          %Schivata Mg 33%
                                Agilità      20
```

STATUS

ELEMENTI

```
Adagio      •  --      Pietra      •  --      Acqua  <>  debole
Ade         •  --      Rana        •  --      Aria   <>  --
Bozzolo     •  --      Reflex      •  --      Fuoco  <>  --
Cecità      •  --      Rigene      •  --      Gelo   <>  --
Confusione  •  --      Sentenza    •  --      Sacro  <>  --
Egida       •  --      Sonno       •  --      Terra  <>  --
Fretta      •  --      Stop        •  --      Tuono  <>  --
Furia       •  --      Vecchiaia   •  --      Veleno <>  --
Immagine    •  --      Veleno      •  --
Levitazione •  --      Zombie      •  --
Mini        •  --      ~~~~~
Mutismo     •  --      Corazza     •  --
Paralisi    •  --      Scan        •  --
Piaga       •  --
```

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Gran dragone causa danni fisici ad un nemico.

b. Attacco critico

il Gran dragone causa danni fisici ad un nemico. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Gran dragone.

c. Vampa

il Gran dragone genera una colonna fiammeggiante. La tecnica causa a tutti i nemici danni magici di Elemento Fuoco pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

COMANDO !LIBERA

.. Attacco fisico

il Gran dragone causa danni fisici ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Zanna di drago
 10 / 256 • Infuso di forza

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
 raro • Zanna di drago

DOVE SI TROVA

MN3 • [CD.aM] • Crepa interdimensionale - Grotta /A
 MN3 • [CD.aN] • Crepa interdimensionale - Grotta /B
 MN3 • [CD.aO] • Crepa interdimensionale - Grotta /C
 MN3 • [CD.aP] • Crepa interdimensionale - Grotta /D
 MN3 • [CD.aR] • Crepa interdimensionale - Grotta /R
 MN3 • [RO.aV] • Reame oscuro ----- Cascate abissali, 1S
 MN3 • [RO.aZ] • Reame oscuro ----- Cascate abissali, 2S
 MN3 • [RO.bH] • Reame oscuro ----- Antro di Shinryu, Entrata
 MN3 • [RO.bn] • Reame oscuro ----- Corte dell'oblio, Scalinata del fato

ABILITÀ

1. Attacco critico
 il Gran drago causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Gran drago.
 2. Lanciafiamme < Magia Blu >
 il Gran drago emette una serie di fiammate. La tecnica causa danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.
 3. Terremoto
 ogni volta che subisce un attacco che non sia di tipo magico, il Gran drago reagisce subito, generando un'onda sismica. La tecnica causa danni fisici di Elemento Terra a tutti i personaggi.
 4. Vampa
 il Gran drago genera una colonna fiammeggiante. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Fuoco pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.
- .. Attacco fisico
 il Gran drago causa danni fisici ad un personaggio.

=====

GRAN MUMMIA

===== N° 152 =====

| | | | | |
|------|----------|--------------|-----|---------------------|
| Liv | >> 0 | Forza | 55 | TIPO |
| PV | >> 6.000 | Magia | 5 | Non-morto, Umanoide |
| PM | >> 300 | Difesa | 30 | |
| ---- | | Difesa Mg | 10 | ASPETTO |
| Esp | >> 0 | %Schivata | 10% | Mummia arancione |
| Guil | >> 0 | %Schivata Mg | 10% | |
| | | Agilità | 34 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | |
|------------|----------|----------|----------|-------|-----------|
| Adagio | • -- | Pietra | • immune | Acqua | <> -- |
| Ade | • -- | Rana | • immune | Aria | <> -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> debole |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> -- |
| Confusione | • immune | Sentenza | • -- | Sacro | <> -- |
| Egida | • -- | Sonno | • immune | Terra | <> -- |

| | | | | | |
|-------------|----------|-----------|----------|--------|------------|
| Fretta | • -- | Stop | • immune | Tuono | <> -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • immune | Veleno | <> assorbe |
| Immagine | • -- | Veleno | • immune | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • -- | | |
| Paralisi | • immune | Scan | • -- | | |
| Piaga | • -- | | | | |

COMANDO !CONTROLLA
immune

COMANDO !LIBERA
immune

COSA SI PUÒ RUBARE
246 / 256 • Granpozione
10 / 256 • Acqua santa

COSA SI PUÒ RICEVERE
sempre • Granpozione
raro • --

DOVE SI TROVA

MN3 • [PU.aB] • Piramide di Muur - Piano terra (Boss)

ABILITÀ

1. Attacco critico

la Gran mummia causa danni fisici doppi ad un personaggio.

2. Danza stordente

la Gran mummia fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti.

La tecnica infligge lo Status Sonno, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

.. Attacco fisico

la Gran mummia causa danni fisici ad un personaggio.

=====

GRANAD

===== N° 204 =====

| | | | | | |
|-------------|----------|--------------|----|-------------|--|
| Liv | >> 47 | Forza | 75 | TIPO | |
| PV | >> 3.000 | Magia | 0 | -- | |
| PM | >> 500 | Difesa | 10 | | |
| -----+----- | | Difesa Mg | 0 | ASPETTO | |
| Esp | >> 1.100 | %Schivata | 0% | Fiamma nera | |
| Guil | >> 558 | %Schivata Mg | 0% | | |
| | | Agilità | 25 | | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | |
|-------------|----------|-----------|----------|--------|-------|
| Adagio | • -- | Pietra | • -- | Acqua | <> -- |
| Ade | • -- | Rana | • immune | Aria | <> -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> -- |
| Confusione | • -- | Sentenza | • -- | Sacro | <> -- |
| Egida | • -- | Sonno | • -- | Terra | <> -- |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • -- | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | |

Mutismo • -- Corazza • --
Paralisi • -- Scan • --
Piaga • --

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

la Granad causa danni fisici ad un nemico.

b. Autodistruzione < Magia Blu >

la Granad produce un'esplosione. La tecnica causa ad un nemico danni fisici non elementali pari alla quantità di PV attuali della Granad.

COMANDO !LIBERA

.. Autodistruzione

la Granad produce un'esplosione. La tecnica causa ad un nemico danni fisici non elementali pari alla quantità di PV attuali della Granad.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Granpozione
10 / 256 • Scudo focum

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Granpozione

DOVE SI TROVA

MN3 • [CD.aC] • Crepa interdimensionale - Rovine /A
MN3 • [CD.aD] • Crepa interdimensionale - Rovine /B
MN3 • [CD.aE] • Crepa interdimensionale - Rovine /C
MN3 • [CD.aF] • Crepa interdimensionale - Rovine /D
MN3 • [CD.aG] • Crepa interdimensionale - Rovine /E
MN3 • [CD.aH] • Crepa interdimensionale - Rovine /F
MN3 • [CD.aI] • Crepa interdimensionale - Rovine /G
MN3 • [RO.aD] • Reame oscuro ----- Tempio sigillato, Scalinata
MN3 • [RO.aF] • Reame oscuro ----- Tempio sigillato, Corridoio

ABILITÀ

1. Attacco critico

la Granad causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico della Granad.

2. Autodistruzione < Magia Blu >

nel caso in cui subisca un attacco magico, la Granad reagisce subito, producendo un'esplosione. La tecnica causa ad un personaggio danni fisici non elementali pari alla quantità di PV attuali del nemico, il quale perde la vita.

.. Attacco fisico

la Granad causa danni fisici ad un personaggio.

=====

GRANCHIO MALIGNO

===== N° 003 =====

| | | | | | |
|-----|----|----|--------|---|------|
| Liv | >> | 3 | Forza | 4 | TIPO |
| PV | >> | 16 | Magia | 0 | -- |
| PM | >> | 0 | Difesa | 3 | |

```

-----+-----
Esp   >> 7           Difesa Mg           5           ASPETTO
Guil  >> 20          %Schivata          0%          Granchio arancione
                                     %Schivata Mg      0%
                                     Agilità           7

```

STATUS

```

Adagio      •  --
Ade         •  --
Bozzolo    •  --
Cecità     •  --
Confusione  •  --
Egida      •  --
Fretta     •  --
Furia      •  --
Immagine   •  --
Levitazione •  --
Mini       •  immune
Mutismo    •  --
Paralisi   •  --
Piaga     •  --

```

```

Pietra     •  --
Rana       •  --
Reflex     •  --
Rigene     •  --
Sentenza   •  --
Sonno      •  --
Stop       •  --
Vecchiaia  •  --
Veleno     •  --
Zombie     •  --
~~~~~
Corazza    •  --
Scan       •  --

```

ELEMENTI

```

Acqua <>  --
Aria  <>  --
Fuoco <>  --
Gelo  <>  debole
Sacro <>  --
Terra <>  --
Tuono <>  --
Veleno <>  --

```

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Granchio maligno causa danni fisici ad un nemico.

b. Pinza

il Granchio maligno causa danni fisici ad un nemico. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Granchio maligno.

COMANDO !LIBERA

.. Attacco fisico

il Granchio maligno causa danni fisici ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --
 10 / 256 • Pozione

COSA SI PUÒ RICEVERE

--

DOVE SI TROVA

```

MN1 • [CP.aB] • Covo dei pirati - Grotta: Primo livello
~~~~~
MN3 • [CP.aB] • Covo dei pirati - Grotta: Primo livello

```

ABILITÀ

1. Pinza

il Granchio maligno causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Granchio maligno.

.. Attacco fisico

il Granchio maligno causa danni fisici ad un personaggio.

=====

| | | | | | |
|------|----|------|--------------|----|---------------|
| Liv | >> | 8 | Forza | 10 | TIPO |
| PV | >> | 90 | Magia | 0 | Bestia magica |
| PM | >> | 0 | Difesa | 0 | |
| ---- | + | ---- | Difesa Mg | 5 | ASPETTO |
| Esp | >> | 40 | %Schivata | 0% | Toro viola |
| Guil | >> | 50 | %Schivata Mg | 0% | |
| | | | Agilità | 20 | |

STATUS

| | | |
|-------------|---|--------|
| Adagio | • | -- |
| Ade | • | -- |
| Bozzolo | • | -- |
| Cecità | • | -- |
| Confusione | • | -- |
| Egida | • | -- |
| Fretta | • | -- |
| Furia | • | -- |
| Immagine | • | -- |
| Levitazione | • | -- |
| Mini | • | immune |
| Mutismo | • | -- |
| Paralisi | • | -- |
| Piaga | • | -- |

ELEMENTI

| | | | | | |
|-----------|---|----|--------|----|----|
| Pietra | • | -- | Acqua | <> | -- |
| Rana | • | -- | Aria | <> | -- |
| Reflex | • | -- | Fuoco | <> | -- |
| Rigene | • | -- | Gelo | <> | -- |
| Sentenza | • | -- | Sacro | <> | -- |
| Sonno | • | -- | Terra | <> | -- |
| Stop | • | -- | Tuono | <> | -- |
| Vecchiaia | • | -- | Veleno | <> | -- |
| Veleno | • | -- | | | |
| Zombie | • | -- | | | |
| ~~~~~ | | | | | |
| Corazza | • | -- | | | |
| Scan | • | -- | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Grancorno causa danni fisici ad un nemico.

b. Corno

il Grancorno causa danni fisici ad un nemico. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Grancorno.

COMANDO !LIBERA

.. Attacco fisico

il Grancorno causa danni fisici ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --
10 / 256 • Pozione

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Pozione

DOVE SI TROVA

MN1 \* {W1.G2} \* Area del Cimitero navale
 MN1 \* {W1.H2} \* Foresta del Monte Nord
 MN1 \* {W1.F3} \* Area del Canale Tolna
 MN1 \* {W1.G3} \* Area di Carwen, della Torre di Walz e del Meteorite di Walz
 MN1 \* {W1.H3} \* Pianura ad est di Carwen
 MN1 \* {W1.G4} \* Area di Walz e del Castello Walz
 MN1 \* {W1.H4} \* Pianura ad est di Walz
 ~~~~~  
 MN3 * {W3.F5} * Area della Crepa interdimensionale  
 MN3 * {W3.E6} * Pianure a sud est del Tempio dell'isola

ABILITÀ

1. Corno

il Grancorno causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Grancorno.

2. Fuga

ogni volta che viene colpito da un attacco magico di Elemento Fuoco, il Grancorno reagisce subito, fuggendo dalla battaglia.

.. Attacco fisico

il Grancorno causa danni fisici ad un personaggio.

GRAVITATORE

N° 111

Liv	>>	34	Forza	38	TIPO
PV	>>	1.800	Magia	0	Umanoide
PM	>>	200	Difesa	20	
----	+	----	Difesa Mg	10	ASPETTO
Esp	>>	720	%Schivata	10%	Mago alieno grigio
Guil	>>	327	%Schivata Mg	0%	
			Agilità	35	

STATUS

ELEMENTI

Adagio	•	--	Pietra	•	--	Acqua	<>	--
Ade	•	--	Rana	•	immune	Aria	<>	--
Bozzolo	•	--	Reflex	•	--	Fuoco	<>	--
Cecità	•	--	Rigene	•	--	Gelo	<>	--
Confusione	•	--	Sentenza	•	--	Sacro	<>	--
Egida	•	--	Sonno	•	--	Terra	<>	--
Fretta	•	--	Stop	•	--	Tuono	<>	--
Furia	•	--	Vecchiaia	•	--	Veleno	<>	--
Immagine	•	--	Veleno	•	--			
Levitazione	•	--	Zombie	•	--			
Mini	•	--	~~~~~					
Mutismo	•	--	Corazza	•	costante			
Paralisi	•	--	Scan	•	--			
Piaga	•	--						

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Gravitatore causa danni fisici ad un nemico.

b. Antima

il Gravitatore scaglia una piccola sfera oscura che contiene fulmini. La tecnica causa ad un nemico danni magici pari alla metà dei suoi PV attuali.

c. Antimaga

il Gravitatore scaglia una grande sfera oscura che contiene fulmini. La tecnica causa ad un nemico danni magici pari ai 7/8 dei suoi PV attuali.

COMANDO !LIBERA

.. Antimaga

il Gravitatore scaglia una grande sfera oscura che contiene fulmini.  
La tecnica causa ad un nemico danni magici pari ai 7/8 dei suoi PV attuali.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --  
10 / 256 • Granpozione

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Abito di Gaia

DOVE SI TROVA

MN2 • [TB.aF] • Torre barriera - 2° piano  
MN2 • [TB.aH] • Torre barriera - 4° piano  
MN2 • [TB.aI] • Torre barriera - 5° piano  
MN2 • [TB.aL] • Torre barriera - 6° piano  
MN2 • [TB.aM] • Torre barriera - 7° piano  
MN2 • [TB.aN] • Torre barriera - 8° piano  
MN2 • [TB.aO] • Torre barriera - 9° piano /A  
MN2 • [TB.aP] • Torre barriera - 9° piano /B  
MN2 • [TB.aQ] • Torre barriera - Antenna

ABILITÀ

1. Antima

il Gravitatore scaglia una piccola sfera oscura che contiene fulmini.  
La tecnica causa ad un personaggio danni magici pari alla metà dei suoi PV attuali.

2. Antimaga

il Gravitatore scaglia una grande sfera oscura che contiene fulmini.  
La tecnica causa ad un personaggio danni magici pari ai 7/8 dei suoi PV attuali.

3. Attacco critico

il Gravitatore causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Gravitatore.

.. Attacco fisico

il Gravitatore causa danni fisici ad un personaggio.

=====

GUARDIANO

===== N° 317 =====

Liv	>>	97	Forza	110	TIPO
PV	>>	55.000	Magia	50	--
PM	>>	60.000	Difesa	40	
----	+	----	Difesa Mg	10	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	0%	Base del cannone
Guil	>>	0	%Schivata Mg	10%	
			Agilità	78	

STATUS

Adagio • immune  
Ade • immune  
Bozzolo • immune  
Cecità • immune  
Confusione • immune  
Egida • immune

ELEMENTI

Pietra • immune  
Rana • immune  
Reflex • immune  
Rigene • immune  
Sentenza • --  
Sonno • immune  
Acqua <> --  
Aria <> --  
Fuoco <> --  
Gelo <> --  
Sacro <> --  
Terra <> --

Fretta	• immune	Stop	• immune	Tuono <>	assorbe
Furia	• immune	Vecchiaia	• immune	Veleno <>	--
Immagine	• immune	Veleno	• immune		
Levitazione	• immune	Zombie	• immune		
Mini	• immune	~~~~~			
Mutismo	• immune	Corazza	• costante		
Paralisi	• immune	Scan	• --		
Piaga	• --				

COMANDO !CONTROLLA

immune

COMANDO !LIBERA

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --

10 / 256 • Colpo di tuono

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • Sfera di cristallo

raro • --

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bn] • Reame oscuro - Corte dell'oblio, Scalinata del fato (Boss)

ABILITÀ

1. Accerchiamento

il Guardiano genera un cerchio giallo. La tecnica infligge lo Status Oblio, il quale rimuove completamente un personaggio dal campo di battaglia.

2. Antima

il Guardiano scaglia una piccola sfera oscura che contiene fulmini. La tecnica causa ad un personaggio danni magici pari alla metà dei suoi PV attuali.

3. Antimaga

il Guardiano scaglia una grande sfera oscura che contiene fulmini. La tecnica causa danni magici pari ai 7/8 dei PV attuali di tutti i personaggi.

4. Attacco delta

il Guardiano genera un triangolo di energia che scaglia contro il bersaglio. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un personaggio.

5. Fulminazione

il Guardiano genera una piccola scarica elettrica. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Tuono ad un personaggio.

6. Polarità inversa

il Guardiano genera una serie di bande di energia gialla. La tecnica sposta in prima fila un personaggio situato nelle retrovie e viceversa.

7. Raggio atomico

il Guardiano scaglia orizzontalmente una serie di fasci luminosi arancioni. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

8. Senza guardia < Magia Blu >

il Guardiano genera una serie di lame di energia viola. La tecnica dimezza il valore dei parametri Difesa e Difesa magica di un personaggio.

.. Rigenerazione armatura

dopo che il Cannone a onde ed i due Lanciatori sono stati distrutti,  
il Guardiano esegue tre tecniche tra quelle a sua disposizione, per poi  
rigenerare completamente tutte le componenti andate distrutte.

=====

GUERRIERO CRUDELE

=====

N° 165

Liv	>>	44	Forza	78	TIPO
PV	>>	2.140	Magia	0	Umanoide
PM	>>	0	Difesa	5	
----			Difesa Mg	0	ASPETTO
Esp	>>	1.100	%Schivata	0%	Soldato con magli
Guil	>>	489	%Schivata Mg	0%	arancione
			Agilità	1	

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• immune	Acqua	<> --
Ade	• immune	Rana	• --	Aria	<> --
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<> --
Cecità	• --	Rigene	• --	Gelo	<> --
Confusione	• --	Sentenza	• --	Sacro	<> --
Egida	• --	Sonno	• --	Terra	<> --
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<> --
Furia	• --	Vecchiaia	• --	Veleno	<> --
Immagine	• --	Veleno	• --		
Levitazione	• --	Zombie	• --		
Mini	• --	~~~~~			
Mutismo	• --	Corazza	• --		
Paralisi	• --	Scan	• --		
Piaga	• --				

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Guerriero crudele causa danni fisici ad un nemico.

b. Contromossa

il Guerriero crudele causa danni fisici ad un nemico e gli infligge anche  
lo Status Piaga, il quale gli fa perdere costantemente PV con il passare  
del tempo.

COMANDO !LIBERA

.. Attacco fisico

il Guerriero crudele causa danni fisici ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Infuso di forza  
10 / 256 • Scudo focum

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Infuso di forza

DOVE SI TROVA

MN3 • [TF.aP] • Torre forca - Torre bianca, Piano terra  
MN3 • [TF.aQ] • Torre forca - Torre bianca, 1° piano  
MN3 • [TF.aR] • Torre forca - Torre bianca, 2° piano

MN3 • [TF.aT] • Torre forca - Torre bianca, 3° piano /B  
 MN3 • [TF.aU] • Torre forca - Torre bianca, 4° piano  
 MN3 • [TF.aV] • Torre forca - Torre bianca, 5° piano /A  
 MN3 • [TF.aZ] • Torre forca - Torre bianca, 5° piano /B  
 MN3 • [TF.bB] • Torre forca - Torre bianca, 7° piano /A  
 MN3 • [TF.bD] • Torre forca - Torre bianca, 8° piano

ABILITÀ

1. Contromossa

ogni volta che subisce un attacco fisico, il Guerriero crudele reagisce subito, causando danni fisici ed infliggendo lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo. La tecnica va sempre a segno inoltre ignora il parametro Difesa del bersaglio.

.. Attacco fisico

il Guerriero crudele causa danni fisici ad un personaggio.

.. Attacco fisico quadruplo

ogni volta che subisce un attacco che non sia di tipo fisico, il Guerriero crudele reagisce subito, colpendo quattro volte in rapida successione. La tecnica causa moderati danni fisici ad uno oppure a più personaggi.

=====

GUILGARUGA 1	(Grotta Guil)		N° 282
--------------	---------------	--	--------

=====

Liv	>>	57	Forza	115	TIPO
PV	>>	32.768	Magia	90	Non-morto
PM	>>	8.000	Difesa	40	
-----+-----			Difesa Mg	55	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	40%	Tartaruga verde scuro
Guil	>>	5.000	%Schivata Mg	40%	
			Agilità	66	

STATUS

Adagio • --  
 Ade • immune  
 Bozzolo • attivo  
 Cecità • immune  
 Confusione • immune  
 Egida • attivo  
 Fretta • --  
 Furia • immune  
 Immagine • --  
 Levitazione • immune  
 Mini • immune  
 Mutismo • immune  
 Paralisi • immune  
 Piaga • --

Pietra • immune  
 Rana • immune  
 Reflex • --  
 Rigene • --  
 Sentenza • --  
 Sonno • immune  
 Stop • immune  
 Vecchiaia • immune  
 Veleno • immune  
 Zombie • immune  
 ~~~~~  
 Corazza • costante
 Scan • --

ELEMENTI

Acqua <> assorbe
 Aria <> assorbe
 Fuoco <> assorbe
 Gelo <> debole
 Sacro <> immune
 Terra <> assorbe
 Tuono <> assorbe
 Veleno <> assorbe

COMANDO !CONTROLLA

immune

COMANDO !LIBERA

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Granpozione
 10 / 256 • Pozione

COSA SI PUÒ RICEVERE

--

DOVE SI TROVA

MN2 • [GU.aA] • Grotta Guil - Caverna (Boss)

ABILITÀ

1. Tartaruga

ogni volta che subisce danni, la Guilgaruga 1 reagisce all'istante, causando danni fisici ed infliggendo gli status Cecità, Confusione, Paralisi, Piaga, Vecchiaia e Veleno ad un personaggio. Il nemico esegue questa tecnica due volte consecutivamente.

2. Terremoto

come ultimo attacco prima di svanire, la Guilgaruga 1 genera un'onda sismica. La tecnica causa danni fisici di Elemento Terra a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

la Guilgaruga 1 causa danni fisici ad un personaggio.

```
=====
  GUILGARUGA 2                (Reame oscuro)
===== N° 845 =====
Liv  >>  57                    Forza          115          TIPO
PV   >>  32.768                Magia          90           Non-morto
PM   >>  8.000                  Difesa         40
-----+-----                Difesa Mg     40           ASPETTO
Esp  >>  0                      %Schivata     40%          Tartaruga verde scuro
Guil >>  5.000                  %Schivata Mg  40%
                                   Agilità       66
```

STATUS

Adagio • --
Ade • immune
Bozzolo • attivo
Cecità • immune
Confusione • immune
Egida • attivo
Fretta • --
Furia • immune
Immagine • --
Levitazione • immune
Mini • immune
Mutismo • immune
Paralisi • immune
Piaga • --

Pietra • immune
Rana • immune
Reflex • --
Rigene • --
Sentenza • --
Sonno • immune
Stop • --
Vecchiaia • immune
Veleno • immune
Zombie • immune
~~~~~  
Corazza • costante  
Scan • --

ELEMENTI

Acqua <> assorbe  
Aria <> assorbe  
Fuoco <> assorbe  
Gelo <> debole  
Sacro <> immune  
Terra <> assorbe  
Tuono <> assorbe  
Veleno <> assorbe

COMANDO !CONTROLLA

immune

COMANDO !LIBERA

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --  
10 / 256 • Guscio solido

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • Elmo grandioso  
raro • --

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.aM] • Reame oscuro - Fiume delle anime, 2S (Boss)

ABILITÀ

1. Tartaruga

ogni volta che subisce danni, la Guilgaruga 2 reagisce all'istante, causando danni fisici ed infliggendo gli status Cecità, Confusione, Paralisi, Piaga, Vecchiaia e Veleno ad un personaggio. Il nemico esegue questa tecnica due volte consecutivamente.

2. Terremoto

come ultimo attacco prima di svanire, la Guilgaruga 2 genera un'onda sismica. La tecnica causa danni fisici di Elemento Terra a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

la Guilgaruga 2 causa danni fisici ad un personaggio.

```
=====
GUILGARUGA 3                (Chiostro dei morti)
===== N° 855 =====
Liv  >>  57                Forza          155          TIPO
PV   >>  40.000            Magia          70          Non-morto
PM   >>  1.000            Difesa         50
-----+-----            Difesa Mg     60          ASPETTO
Esp  >>  0                %Schivata     50%         Tartaruga verde scuro
Guil >>  5.000            %Schivata Mg  60%
                                Agilità       70
```

STATUS

Adagio • --  
Ade • immune  
Bozzolo • attivo  
Cecità • immune  
Confusione • immune  
Egida • attivo  
Fretta • --  
Furia • immune  
Immagine • --  
Levitazione • immune  
Mini • immune  
Mutismo • immune  
Paralisi • immune  
Piaga • --

ELEMENTI

Pietra • immune  
Rana • immune  
Reflex • --  
Rigene • --  
Sentenza • --  
Sonno • immune  
Stop • --  
Vecchiaia • immune  
Veleno • immune  
Zombie • immune  
~~~~~  
Corazza • costante
Scan • --

Acqua <> assorbe
Aria <> assorbe
Fuoco <> assorbe
Gelo <> debole
Sacro <> immune
Terra <> assorbe
Tuono <> assorbe
Veleno <> assorbe

COMANDO !CONTROLLA
immune

COMANDO !LIBERA
immune

COSA SI PUÒ RUBARE
--

COSA SI PUÒ RICEVERE
--

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bP] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 1° piano

ABILITÀ

1. Tartaruga

ogni volta che subisce danni, la Guilgaruga 3 reagisce all'istante, causando danni fisici ed infliggendo gli status Cecità, Confusione, Paralisi, Piaga, Vecchiaia e Veleno ad un personaggio. Il nemico esegue questa tecnica due volte consecutivamente.

2. Terremoto

come ultimo attacco prima di svanire, la Guilgaruga 3 genera un'onda sismica. La tecnica causa danni fisici di Elemento Terra a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

la Guilgaruga 3 causa danni fisici ad un personaggio.

=====
GUSCIO ZOMBIE
===== N° 014 =====

Table with 4 columns: Stat (Liv, PV, PM, Esp, Guil), Value, Stat (Forza, Magia, Difesa, Difesa Mg, %Schivata, %Schivata Mg, Agilità), and Type (TIPO, ASPETTO). Rows include: Liv >> 11 Forza 10 TIPO; PV >> 130 Magia 0 Non-morto; PM >> 0 Difesa 1; Esp >> 46 %Schivata 0% ASPETTO Golem verde; Guil >> 63 %Schivata Mg 0% Agilità 20.

STATUS

ELEMENTI

Table with 3 columns: Status (Adagio, Ade, Bozzolo, Cecità, Confusione, Egida, Fretta, Furia, Immagine, Levitazione, Mini, Mutismo, Paralisi, Piaga), Status (Pietra, Rana, Reflex, Rigene, Sentenza, Sonno, Stop, Vecchiaia, Veleno, Zombie), and Elements (Acqua, Aria, Fuoco, Gelo, Sacro, Terra, Tuono, Veleno). Rows include: Adagio • -- Pietra • -- Acqua <> --; Ade • -- Rana • -- Aria <> debole; Bozzolo • -- Reflex • -- Fuoco <> --; Cecità • -- Rigene • -- Gelo <> --; Confusione • -- Sentenza • -- Sacro <> --; Egida • -- Sonno • -- Terra <> assorbe; Fretta • -- Stop • -- Tuono <> debole; Furia • -- Vecchiaia • -- Veleno <> --; Immagine • -- Veleno • --; Levitazione • -- Zombie • --; Mini • immune ~~~~~~; Mutismo • -- Corazza • --; Paralisi • -- Scan • --; Piaga • --.

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Guscio zombie causa danni fisici ad un nemico.

b. Pietra

il Guscio zombie genera una serie di rocce. La tecnica infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un nemico.

COMANDO !LIBERA

..

246 / 256 • Pozione
10 / 256 • Etere

sempre • --
raro • Elisir

DOVE SI TROVA

MN1 • [CN.aE] • Cimitero navale - Relitto /D
MN1 • [CN.aG] • Cimitero navale - Relitto /F
MN1 • [CN.aH] • Cimitero navale - Relitto /G
MN1 • [CN.aI] • Cimitero navale - Relitto /H
MN1 • [CN.aN] • Cimitero navale - Relitto /M
MN1 • [CN.aO] • Cimitero navale - Relitto /N
MN1 • [CN.aP] • Cimitero navale - Relitto /O
MN1 • [CN.aQ] • Cimitero navale - Relitto /P

ABILITÀ

1. Attacco critico

il Guscio zombie causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Guscio zombie.

2. Dileguarsi

se viene colpito da un Ago dorato, il Guscio zombie reagisce subito, generando attorno a se quattro fiammelle viola e da lui emerge uno spirito armato di falce. La tecnica infligge lo Status Ade, il quale elimina il nemico istantaneamente.

.. Attacco fisico

il Guscio zombie causa danni fisici ad un personaggio.

=====
IBIS DI MARE

=====
N° 195
=====

| | | | | | |
|------|----|-----|--------------|-----|------------|
| Liv | >> | 19 | Forza | 30 | TIPO |
| PV | >> | 25 | Magia | 10 | -- |
| PM | >> | 100 | Difesa | 10 | |
| ---- | | | Difesa Mg | 35 | ASPETTO |
| Esp | >> | 200 | %Schivata | 90% | Fenice blu |
| Guil | >> | 100 | %Schivata Mg | 80% | |
| | | | Agilità | 50 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | | |
|-------------|------------|-----------|----------|--------|----|--------|
| Adagio | • -- | Pietra | • -- | Acqua | <> | immune |
| Ade | • -- | Rana | • immune | Aria | <> | -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> | -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> | -- |
| Confusione | • -- | Sentenza | • -- | Sacro | <> | -- |
| Egida | • -- | Sonno | • -- | Terra | <> | immune |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> | -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> | -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • -- | | | |
| Levitazione | • costante | Zombie | • -- | | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • -- | | | |
| Paralisi | • -- | Scan | • -- | | | |
| Piaga | • -- | | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

l'Ibis di mare causa danni fisici ad un nemico.

b. Becco

l'Ibis di mare genera una serie di rocce. La tecnica infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un nemico.

COMANDO !LIBERA

.. Becco

l'Ibis di mare genera una serie di rocce. La tecnica infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --

10 / 256 • Ago dorato

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --

raro • Ago dorato

DOVE SI TROVA

MN1 \* {W1.A1} \* Mare Superiore
MN1 \* {W1.B1} \* Penisola appuntita, a nord di Istoria
MN1 \* {W1.C1} \* Mare Superiore
MN1 \* {W1.D1} \* Mare Superiore
MN1 \* {W1.E1} \* Mare Diagonale (settore di nord est)
MN1 \* {W1.F1} \* Mare Diagonale (settore di nord est)
MN1 \* {W1.G1} \* Zona superiore della pianura a nord del Monte Nord
MN1 \* {W1.H1} \* Zona orientale della pianura a nord del Monte Nord
MN1 \* {W1.A2} \* Pianura ad ovest di Istoria
MN1 \* {W1.B2} \* Pianura di Istoria
MN1 \* {W1.C2} \* Foresta a nord di Karnak
MN1 \* {W1.D2} \* Pianura con il lago, a nord est di Karnak
MN1 \* {W1.E2} \* Zona orientale della pianura ad ovest di Lix
MN1 \* {W1.H2} \* Foresta del Monte Nord
MN1 \* {W1.A3} \* Mare Superiore
MN1 \* {W1.B3} \* Zona nord della pianura a nord del D. delle Sabbie danzanti
MN1 \* {W1.H3} \* Pianura ad est di Carwen
MN1 \* {W1.A4} \* Zona ovest della pianura a nord del D. delle Sabbie danzanti
MN1 \* {W1.B4} \* Area del Deserto delle Sabbie danzanti
MN1 \* {W1.H4} \* Pianura ad est di Walz
MN1 \* {W1.A5} \* Pianura a sud ovest del Deserto delle Sabbie danzanti
MN1 \* {W1.B5} \* Zona a sud del Deserto delle Sabbie danzanti
MN1 \* {W1.G5} \* Penisola a sud di Walz
MN1 \* {W1.H5} \* Mare Diagonale (settore di nord est)
MN1 \* {W1.A6} \* Mare Diagonale (settore di sud ovest)
MN1 \* {W1.B6} \* Area del Meteorite di Gohn
MN1 \* {W1.E6} \* Mare Inferiore
MN1 \* {W1.F6} \* Pianura a sud ovest del Castello Tycoon
MN1 \* {W1.G6} \* Isole a nord di Mezzaluna
MN1 \* {W1.H6} \* Mare Inferiore
MN1 \* {W1.A7} \* Mare Diagonale (settore di sud ovest)
MN1 \* {W1.B7} \* Area di Jakol
MN1 \* {W1.E7} \* Mare Inferiore
MN1 \* {W1.F7} \* Mare Inferiore
MN1 \* {W1.G7} \* Area di Mezzaluna
MN1 \* {W1.H7} \* Mare Inferiore
MN1 \* {W1.A8} \* Mare Diagonale (settore di sud ovest)
MN1 \* {W1.B8} \* Mare Diagonale (settore di sud ovest)

MN1 \* {W1.C8} \* Mare Diagonale (settore di sud ovest)
 MN1 \* {W1.D8} \* Zona inferiore dell'isola occidentale con la foresta
 MN1 \* {W1.E8} \* Le due isole a sud di quella occidentale con la foresta
 MN1 \* {W1.F8} \* Le tre isole a sud di quella orientale con la foresta
 MN1 \* {W1.G8} \* Zona inferiore dell'isola orientale con la foresta
 MN1 \* {W1.H8} \* Mare Inferiore
 ~~~~~  
 MN3 * {W3.G3} * Area di Carwen

ABILITÀ

1. Picchiata

l'Ibis di mare causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico dell'Ibis di mare.

.. Attacco fisico

l'Ibis di mare causa danni fisici ad un personaggio.

```

=====
IDRA
===== N° 068 =====
Liv  >> 25          Forza          38          TIPO
PV   >> 2.000       Magia          0          Drago
PM   >> 1.000       Difesa         10
-----+-----
Esp  >> 1.800       %Schivata     0%         ASPETTO
Guil >> 216         %Schivata Mg  0%         Drago a sei teste verde
                                           Agilità      45
  
```

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• immune	Acqua	<>	--
Ade	• --	Rana	• immune	Aria	<>	--
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<>	--
Cecità	• --	Rigene	• --	Gelo	<>	--
Confusione	• --	Sentenza	• --	Sacro	<>	--
Egida	• --	Sonno	• --	Terra	<>	--
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<>	assorbe
Furia	• --	Vecchiaia	• --	Veleno	<>	--
Immagine	• --	Veleno	• --			
Levitazione	• --	Zombie	• --			
Mini	• immune	~~~~~				
Mutismo	• --	Corazza	• --			
Paralisi	• immune	Scan	• --			
Piaga	• --					

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

l'Idra causa danni fisici ad un nemico.

b. Soffio tossico

l'Idra genera una serie di esplosioni viola. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Veleno a tutti i nemici inoltre infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere 1/16 dei loro PV massimi ad intervalli regolari.

c. Terremoto

l'Idra genera un'onda sismica. La tecnica causa danni fisici di Elemento

Terra a tutti i nemici.

COMANDO !LIBERA

.. Fulmine

l'Idra richiama un fulmine dal cielo. La tecnica causa a tutti i nemici danni magici di Elemento Tuono pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Etere  
10 / 256 • Granpozione

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Zanna di drago

DOVE SI TROVA

MN1 • [RR.aG] • Rovine di Ronka - Quarto livello  
MN1 • [RR.aH] • Rovine di Ronka - Quinto livello

ABILITÀ

1. Carica

l'Idra causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico dell'Idra.

2. Fulmine

l'Idra richiama un fulmine dal cielo. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Tuono pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

.. Attacco fisico

l'Idra causa danni fisici ad un personaggio.

=====

IDROGEL

===== N° 180 =====

Liv	>>	46	Forza	67	TIPO
PV	>>	3.300	Magia	0	--
PM	>>	100	Difesa	20	
----	+	----	Difesa Mg	0	ASPETTO
Esp	>>	1.268	%Schivata	0%	Acqua blu
Guil	>>	540	%Schivata Mg	0%	
			Agilità	22	

STATUS

Adagio • --  
Ade • immune  
Bozzolo • --  
Cecità • immune  
Confusione • --  
Egida • --  
Fretta • --  
Furia • --  
Immagine • --  
Levitazione • immune  
Mini • immune  
Mutismo • --  
Paralisi • --  
Piaga • --

ELEMENTI

Pietra • immune  
Rana • immune  
Reflex • --  
Rigene • --  
Sentenza • --  
Sonno • --  
Stop • --  
Vecchiaia • --  
Veleno • immune  
Zombie • immune  
~~~~~  
Corazza • --
Scan • --

Acqua <> assorbe
Aria <> --
Fuoco <> --
Gelo <> --
Sacro <> --
Terra <> --
Tuono <> debole
Veleno <> --

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

l'Idrogel causa danni fisici ad un nemico.

b. Abbraccio

l'Idrogel genera una serie di rocce. La tecnica infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un nemico.

c. Idrorespiro < Magia Blu >

l'Idrogel genera una serie di bolle di sapone. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i nemici.

COMANDO !LIBERA

.. Idrorespiro

l'Idrogel genera una serie di bolle di sapone. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i nemici.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pozione
10 / 256 • Granpozione

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Infuso rapido

DOVE SI TROVA

MN3 • [CI.aA] • Cascate Istoria - 1S /A
MN3 • [CI.aB] • Cascate Istoria - 1S /B
MN3 • [CI.aC] • Cascate Istoria - 2S
MN3 • [CI.aH] • Cascate Istoria - 5S

ABILITÀ

1. Manichetta

l'Idrogel causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico dell'Idrogel.

.. Attacco fisico

l'Idrogel causa danni fisici ad un personaggio.

===== N° 198 =====
IDROSCORPIONE

| | | | | | |
|------|----|-----|--------------|-----|---------------|
| Liv | >> | 26 | Forza | 59 | TIPO |
| PV | >> | 500 | Magia | 0 | -- |
| PM | >> | 0 | Difesa | 20 | |
| ---- | | | Difesa Mg | 0 | ASPETTO |
| Esp | >> | 0 | %Schivata | 80% | Scorpione blu |
| Guil | >> | 680 | %Schivata Mg | 0% | |
| | | | Agilità | 35 | |

STATUS

Adagio • --
Ade • --
Bozzolo • --
Cecità • --

ELEMENTI

Pietra • -- Acqua <> assorbe
Rana • -- Aria <> --
Reflex • -- Fuoco <> --
Rigene • -- Gelo <> --

| | | | | | | |
|-------------|----------|-----------|------|--------|----|--------|
| Confusione | • -- | Sentenza | • -- | Sacro | <> | -- |
| Egida | • -- | Sonno | • -- | Terra | <> | -- |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> | debole |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> | -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • -- | | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • -- | | | |
| Paralisi | • -- | Scan | • -- | | | |
| Piaga | • -- | | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

l'Idroscorpione causa danni fisici ad un nemico.

b. Fuga

l'Idroscorpione fugge dalla battaglia.

COMANDO !LIBERA

.. Attacco fisico

l'Idroscorpione causa danni fisici ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pozione

10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --

raro • Pozione

DOVE SI TROVA

MN3 \* {W3.B1} \* Penisola appuntita, a nord delle Cascate Istoria
 MN3 \* {W3.C1} \* Mare aperto
 MN3 \* {W3.G1} \* Foreste a nord ovest, rispetto al Monte Nord
 MN3 \* {W3.H1} \* Montagne a nord est del Monte Nord
 MN3 \* {W3.D2} \* Zona del lago più ad est, rispetto alle Cascate Istoria
 MN3 \* {W3.E2} \* Area di Legor
 MN3 \* {W3.A3} \* Mare aperto
 MN3 \* {W3.B3} \* Zona superiore della pianura a nord della Piramide di Muur
 MN3 \* {W3.F3} \* Area della Torre della fenice
 MN3 \* {W3.C4} \* Area del Castello Surgate e della Biblioteca degli Antichi
 MN3 \* {W3.D4} \* Area della Grotta di Ghido
 MN3 \* {W3.H4} \* Pianure ad est del fiume del Territorio di Nord Est
 MN3 \* {W3.A5} \* Zona del deserto a sud di Muur
 MN3 \* {W3.E5} \* Area del Tempio dell'isola
 MN3 \* {W3.F5} \* Area della Crepa interdimensionale
 MN3 \* {W3.B6} \* Pianure a nord ovest di Jakol
 MN3 \* {W3.C6} \* Area del Castello di Bal e della Grotta di Jakol
 MN3 \* {W3.G6} \* Pianura a nord di Mezzaluna
 MN3 \* {W3.H6} \* Mare aperto
 MN3 \* {W3.D7} \* Pianure a sud est del Castello di Bal
 MN3 \* {W3.E7} \* Mare aperto
 MN3 \* {W3.B8} \* Mare aperto
 MN3 \* {W3.F8} \* Area del Paese fantasma
 MN3 \* {W3.G8} \* Pianure a nord est del Paese fantasma

ABILITÀ

1. Ago

l'Idroscorpione causa danni fisici ad un personaggio e gli infligge anche lo Status Paralisi, il quale gli impedisce per diversi secondi di svolgere qualsiasi azione.

.. Attacco fisico

l'Idroscorpione causa danni fisici ad un personaggio.

```
=====
IFRIT 1                      (Biblioteca degli Antichi)
===== N° 253 =====
Liv  >> 22                   Forza          29          TIPO
PV   >> 3.000                 Magia          32          --
PM   >> 1.000                 Difesa         10
-----+-----              Difesa Mg      20          ASPETTO
Esp  >> 0                     %Schivata     20%         Minotauro mistico
Guil >> 0                     %Schivata Mg  10%
                                   Agilità       40
```

STATUS

Adagio • --
Ade • --
Bozzolo • --
Cecità • --
Confusione • --
Egida • --
Fretta • --
Furia • --
Immagine • --
Levitazione • --
Mini • immune
Mutismo • --
Paralisi • --
Piaga • --

Pietra • --
Rana • immune
Reflex • --
Rigene • --
Sentenza • --
Sonno • immune
Stop • --
Vecchiaia • --
Veleno • --
Zombie • --
~~~~~  
Corazza • costante  
Scan • --

ELEMENTI

Acqua <> debole  
Aria <> --  
Fuoco <> assorbe  
Gelo <> debole  
Sacro <> --  
Terra <> --  
Tuono <> --  
Veleno <> immune

COMANDO !CONTROLLA

immune

COMANDO !LIBERA

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Coda di fenice  
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • Testo di fuoco  
raro • --

DOVE SI TROVA

MN1 • [BA.aH] • Biblioteca degli Antichi - 1S /E (Boss)

ABILITÀ

1. Calcio volante

Ifrit 1 causa danni fisici ad un personaggio e gli infligge anche lo Status Paralisi, il quale gli impedisce per diversi secondi di svolgere qualsiasi azione.

2. Fuoca

Ifrit 1 genera una colonna rotante infiammata. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.



### 3. Vampa

Ifrit 1 genera una colonna fiammeggiante. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Fuoco pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

#### .. Attacco fisico

Ifrit 1 causa danni fisici ad un personaggio.

```
=====
IFRIT 2                      (trasformazione del Mutaforme)
===== N° 814 =====
```

```
Liv  >> 1          Forza          0          TIPO
PV   >> 7.000      Magia           0          --
PM   >> 10.000     Difesa          0
-----+-----   Difesa Mg         0          ASPETTO
Esp  >> 0          %Schivata       0%         Minotauro mistico
Guil >> 0          %Schivata Mg    0%
                          Agilità         25
```

#### STATUS

```
Adagio      • --
Ade         • --
Bozzolo     • --
Cecità      • --
Confusione  • --
Egida       • --
Fretta      • --
Furia       • --
Immagine    • --
Levitazione • --
Mini        • --
Mutismo     • --
Paralisi    • --
Piaga       • --
```

#### ELEMENTI

```
Pietra      • --
Rana        • --
Reflex      • --
Rigene      • --
Sentenza    • --
Sonno       • --
Stop        • --
Vecchiaia   • --
Veleno      • --
Zombie      • --
~~~~~
Corazza • --
Scan • immune
```

#### COMANDO !CONTROLLA

immune

#### COMANDO !LIBERA

immune

#### COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pozione  
10 / 256 • --

#### COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Testo di fuoco

#### DOVE SI TROVA

```
MN2 • [GG.aB] • Grotta di Ghido - 2S /A {Tr}
MN2 • [GG.aC] • Grotta di Ghido - 2S /B {Tr}
MN2 • [GG.aD] • Grotta di Ghido - 3S {Tr}
MN2 • [GG.aE] • Grotta di Ghido - 4S {Tr}
```

#### ABILITÀ

##### 1. Vampa

Ifrit 2 genera una colonna fiammeggiante. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Fuoco pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

=====

IL DANNATO

=====

===== N° 151 =====

Liv	>>	44	Forza	65	TIPO
PV	>>	1.980	Magia	0	Bestia magica, Non-morto
PM	>>	0	Difesa	10	
-----+-----			Difesa Mg	5	ASPETTO
Esp	>>	1.200	%Schivata	0%	Demone circense blu
Guil	>>	471	%Schivata Mg	5%	
			Agilità	20	

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• immune	Acqua	<> --
Ade	• --	Rana	• --	Aria	<> --
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<> --
Cecità	• --	Rigene	• --	Gelo	<> --
Confusione	• --	Sentenza	• --	Sacro	<> --
Egida	• --	Sonno	• --	Terra	<> --
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<> --
Furia	• --	Vecchiaia	• immune	Veleno	<> assorbe
Immagine	• --	Veleno	• immune		
Levitazione	• --	Zombie	• --		
Mini	• --	~~~~~			
Mutismo	• --	Corazza	• --		
Paralisi	• --	Scan	• --		
Piaga	• --				

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

Il dannato causa danni fisici ad un nemico.

b. Rovina < Magia Blu >

Il dannato genera quattro fiammelle viola e dal bersaglio emerge uno spirito armato di falce. La tecnica infligge lo Status Sentenza, in grado di provocare con il passare del tempo lo Status Ade ad un nemico.

c. Senza guardia < Magia Blu >

Il dannato genera una serie di lame di energia viola. La tecnica dimezza il valore dei parametri Difesa e Difesa magica di un nemico.

COMANDO !LIBERA

.. Rovina

Il dannato genera quattro fiammelle viola e dal bersaglio emerge uno spirito armato di falce. La tecnica infligge lo Status Sentenza, in grado di provocare con il passare del tempo lo Status Ade ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --  
10 / 256 • Acqua santa

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Acqua santa

DOVE SI TROVA

MN3	• [PU.aC]	• Piramide di Muur	-- 1S	{Ba}
MN3	• [PU.aG]	• Piramide di Muur	-- 2° piano	{Ba}
MN3	• [PU.aL]	• Piramide di Muur	-- 4° piano	{Ba}

MN3 • [PU.aM] • Piramide di Muur -- 5° piano /A {Ba}  
 MN3 • [PU.aO] • Piramide di Muur -- 5° piano /C {Ba}  
 MN3 • [PU.aP] • Piramide di Muur -- 6° piano /A {Ba}  
 MN3 • [PU.aR] • Piramide di Muur -- 6° piano /B {Ba}  
 MN3 • [TI.aE] • Tempio dell'isola - 2S /B  
 MN3 • [TI.aF] • Tempio dell'isola - 2S /C  
 MN3 • [TI.aI] • Tempio dell'isola - 1° piano  
 MN3 • [TI.aN] • Tempio dell'isola - 3° piano /A  
 MN3 • [TI.aO] • Tempio dell'isola - 4° piano  
 MN3 • [TI.aP] • Tempio dell'isola - 3° piano /B  
 MN3 • [TI.aR] • Tempio dell'isola - 6° piano

ABILITÀ

1. Attacco critico

Il dannato causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico de Il dannato.

.. Attacco fisico

Il dannato causa danni fisici ad un personaggio.

Facendo eliminare per la prima volta questo nemico ad un personaggio che sta svolgendo il lavoro Necromante, si imparerà l'arte nera Tocco parassita.

=====

INCOGNITO

=====

N° 831

Liv	>>	52	Forza	90	TIPO
PV	>>	7.000	Magia	0	Umanoide
PM	>>	1.000	Difesa	10	
----	+	----	Difesa Mg	10	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	25%	Ninja rosso
Guil	>>	0	%Schivata Mg	60%	
			Agilità	47	

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• immune	Acqua	<> --
Ade	• --	Rana	• immune	Aria	<> --
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<> --
Cecità	• --	Rigene	• --	Gelo	<> --
Confusione	• immune	Sentenza	• --	Sacro	<> --
Egida	• --	Sonno	• immune	Terra	<> immune
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<> --
Furia	• --	Vecchiaia	• immune	Veleno	<> --
Immagine	• --	Veleno	• immune		
Levitazione	• --	Zombie	• --		
Mini	• immune	~~~~~			
Mutismo	• immune	Corazza	• costante		
Paralisi	• --	Scan	• --		
Piaga	• --				

COMANDO !CONTROLLA

COMANDO !LIBERA

immune

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

COSA SI PUÒ RICEVERE

246 / 256 • Completo ninja

--

## DOVE SI TROVA

MN3 • [TI.aG] • Tempio dell'isola - 2S /D {Ba}

## ABILITÀ

## 1. Attacco critico

l'Incognito causa danni fisici doppi ad un personaggio.

## 2. Illusione!

come ultimo attacco prima di svanire, il primo Incognito evoca altri due Incognito, i quali però non possono eseguire questa tecnica.

## 3. Sfregio eolico

l'Incognito scaglia un grande tornado di lame bianche. La tecnica causa moderati danni fisici di Elemento Aria a tutti i personaggi.

## 4. Vampa

l'Incognito genera una colonna fiammeggiante. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Fuoco pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

## .. Attacco fisico

l'Incognito causa danni fisici ad un personaggio.

## =====

## IRA SOTTERRANEA

===== N° 186 =====

Liv	>>	48	Forza	100	TIPO
PV	>>	22.000	Magia	0	Bestia magica, Deserto
PM	>>	500	Difesa	20	
-----+-----			Difesa Mg	5	ASPETTO
Esp	>>	3.270	%Schivata	0%	Bestia di sabbia porpora
Guil	>>	576	%Schivata Mg	33%	
			Agilità	25	

## STATUS

Adagio	•	--
Ade	•	--
Bozzolo	•	--
Cecità	•	--
Confusione	•	--
Egida	•	--
Fretta	•	--
Furia	•	--
Immagine	•	--
Levitazione	•	--
Mini	•	immune
Mutismo	•	--
Paralisi	•	immune
Piaga	•	--

Pietra	•	immune
Rana	•	immune
Reflex	•	--
Rigene	•	--
Sentenza	•	--
Sonno	•	immune
Stop	•	--
Vecchiaia	•	--
Veleno	•	immune
Zombie	•	--
~~~~~		
Corazza	•	--
Scan	•	--

## ELEMENTI

Acqua	<>	--
Aria	<>	--
Fuoco	<>	--
Gelo	<>	--
Sacro	<>	--
Terra	<>	assorbe
Tuono	<>	--
Veleno	<>	--

## COMANDO !CONTROLLA

## a. Attacco fisico

l'Ira sotterranea causa danni fisici ad un nemico.

b. Frantumazione

l'Ira sotterranea causa danni fisici ad un nemico e gli infligge anche lo Status Confusione, il quale lo obbliga ad attaccare i suoi alleati oppure a curare i personaggi. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico dell'Ira sotterranea.

c. Occhio maligno

l'Ira sotterranea genera una serie di rocce. La tecnica infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un nemico.

COMANDO !LIBERA

.. Maelstrom

l'Ira sotterranea genera una serie di tornadi grigi. La tecnica infligge a tutti i nemici lo Status Critico, riducendo i loro PV attuali ad una sola cifra.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Spada antica  
10 / 256 • Difensore

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Elisir

DOVE SI TROVA

- MN3 * {W3.H2} * Area del Monte Nord
- MN3 * {W3.G3} * Area di Carwen
- MN3 • [CD.aB] • Crepa interdimensionale - Deserto

ABILITÀ

1. Frantumazione

l'Ira sotterranea causa danni fisici ad un personaggio e gli infligge anche lo Status Confusione, il quale lo obbliga ad attaccare i suoi alleati oppure a curare i nemici. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico dell'Ira sotterranea.

2. Maelstrom

l'Ira sotterranea genera una serie di tornadi grigi. La tecnica infligge a tutti i personaggi lo Status Critico, riducendo i loro PV attuali ad una sola cifra.

.. Attacco fisico

l'Ira sotterranea causa danni fisici ad un personaggio.

```

=====
JACKANAPES 1 (nemico comune)
===== N° 030 =====
Liv >> 20 Forza 50 TIPO
PV >> 666 Magia 50 --
PM >> 5.000 Difesa 50
-----+----- Difesa Mg 50 ASPETTO
Esp >> 0 %Schivata 50% Diavoletto grigio
Guil >> 1 %Schivata Mg 50%
 Agilità 35

```

STATUS

Adagio • --

ELEMENTI

Pietra • immune      Acqua <> assorbe

Ade	• immune	Rana	• immune	Aria	<>	assorbe
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<>	assorbe
Cecità	• immune	Rigene	• --	Gelo	<>	assorbe
Confusione	• immune	Sentenza	• --	Sacro	<>	assorbe
Egida	• --	Sonno	• immune	Terra	<>	assorbe
Fretta	• --	Stop	• immune	Tuono	<>	assorbe
Furia	• immune	Vecchiaia	• immune	Veleno	<>	assorbe
Immagine	• immune	Veleno	• immune			
Levitazione	• immune	Zombie	• immune			
Mini	• immune	~~~~~				
Mutismo	• immune	Corazza	• costante			
Paralisi	• immune	Scan	• --			
Piaga	• --					

#### COMANDO !CONTROLLA

##### a. Attacco fisico

il Jackanapes 1 causa danni fisici ad un nemico.

##### b. Accerchiamento

il Jackanapes 1 genera un cerchio giallo. La tecnica infligge lo Status Oblio, il quale rimuove completamente un nemico dal campo di battaglia.

#### COMANDO !LIBERA

##### .. Rovina

il Jackanapes 1 genera quattro fiammelle viola e dal bersaglio emerge uno spirito armato di falce. La tecnica infligge lo Status Sentenza, in grado di provocare con il passare del tempo lo Status Ade ad un nemico.

#### COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Infuso di difesa  
10 / 256 • Elisir

#### COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Coda di fenice

#### DOVE SI TROVA

MN1 • [CW.aM] • Castello Walz - 1S

~~~~~

MN3 • [TW.aC] • Torre di Walz - 2° piano

MN3 • [TW.aD] • Torre di Walz - 3° piano

MN3 • [TW.aG] • Torre di Walz - 6° piano

MN3 • [TW.aH] • Torre di Walz - 7° piano

MN3 • [TW.aL] • Torre di Walz - Cristallo d'Acqua

#### ABILITÀ

##### 1. Attacco critico

il Jackanapes 1 causa danni fisici doppi ad un personaggio.

##### 2. Flauto lunare < Magia Blu >

ogni volta che subisce danni, il Jackanapes 1 reagisce subito e scaglia una serie di note musicali gialli. La tecnica infligge a tutto il gruppo lo Status Furia, che aumenta del 50% la potenza offensiva dei personaggi, i quali potranno eseguire solo il semplice attacco fisico.

##### .. Attacco fisico

il Jackanapes 1 causa danni fisici ad un personaggio.

```

=====
JACKANAPES 2 (Castello Exdeath)
===== N° 822 =====
Liv >> 54 Forza 60 TIPO
PV >> 666 Magia 60 Bestia magica, Umanoide
PM >> 5.000 Difesa 65
-----+-----
Esp >> 0 %Schivata 50% ASPETTO
Guil >> 1 %Schivata Mg 50% Diavoletto grigio
 Agilità 40

```

STATUS

Adagio • --  
Ade • --  
Bozzolo • --  
Cecità • --  
Confusione • --  
Egida • --  
Fretta • --  
Furia • --  
Immagine • --  
Levitazione • --  
Mini • --  
Mutismo • --  
Paralisi • --  
Piaga • --

Pietra • --  
Rana • --  
Reflex • --  
Rigene • --  
Sentenza • --  
Sonno • --  
Stop • --  
Vecchiaia • --  
Veleno • --  
Zombie • --  
~~~~~  
Corazza • --  
Scan • --

ELEMENTI

Acqua <> --  
Aria <> --  
Fuoco <> --  
Gelo <> --  
Sacro <> assorbe  
Terra <> assorbe  
Tuono <> --  
Veleno <> --

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Jackanapes 2 causa danni fisici ad un nemico.

b. Caos

il Jackanapes 2 genera quattro piccoli chocobo volanti rosa. La tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga un nemico ad attaccare i suoi alleati oppure a curare gli eroi.

c. Parassita

il Jackanapes 2 estrae una serie di sfere arancioni e poi le assorbe. La tecnica sottrae PV ad un nemico e li dona al Jackanapes 2.

COMANDO !LIBERA

.. Vecchiaia

il Jackanapes 2 emette un fumo giallo. La tecnica infligge lo Status Vecchiaia, il quale diminuisce gradualmente i parametri Livello ed Agilità di un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pozione  
10 / 256 • Granpozione

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Elisir

DOVE SI TROVA

MN2 • [CE.a0] • Castello Exdeath - 6° piano /A

ABILITÀ

1. Attacco critico

il Jackanapes 2 causa danni fisici doppi ad un personaggio.

2. Flauto lunare < Magia Blu >

ogni volta che subisce danni, il Jackanapes 2 reagisce subito e scaglia una serie di note musicali gialli. La tecnica infligge a tutto il gruppo lo Status Furia, che aumenta del 50% la potenza offensiva dei personaggi, i quali potranno eseguire solo il semplice attacco fisico.

.. Attacco fisico

il Jackanapes 2 causa danni fisici ad un personaggio.

```

=====
JACKANAPES 3 (Chiostro dei morti)
===== N° 879 =====
Liv >> 20 Forza 100 TIPO
PV >> 6.000 Magia 60 --
PM >> 12.000 Difesa 60
-----+----- Difesa Mg 60 ASPETTO
Esp >> 0 %Schivata 60% Diavoletto grigio
Guil >> 1 %Schivata Mg 60%
 Agilità 56

```

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• immune	Acqua	<>	assorbe
Ade	• immune	Rana	• immune	Aria	<>	assorbe
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<>	assorbe
Cecità	• immune	Rigene	• --	Gelo	<>	assorbe
Confusione	• immune	Sentenza	• --	Sacro	<>	assorbe
Egida	• --	Sonno	• immune	Terra	<>	assorbe
Fretta	• --	Stop	• immune	Tuono	<>	assorbe
Furia	• immune	Vecchiaia	• immune	Veleno	<>	assorbe
Immagine	• immune	Veleno	• immune			
Levitazione	• immune	Zombie	• immune			
Mini	• immune	~~~~~				
Mutismo	• immune	Corazza	• costante			
Paralisi	• immune	Scan	• --			
Piaga	• --					

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Jackanapes 3 causa danni fisici ad un nemico.

b. Accerchiamento

il Jackanapes 3 genera un cerchio giallo. La tecnica infligge lo Status Oblio, il quale rimuove completamente un nemico dal campo di battaglia.

COMANDO !LIBERA

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

--

COSA SI PUÒ RICEVERE

--



DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bs] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 4° piano

ABILITÀ

1. Attacco critico

il Jackanapes 3 causa danni fisici doppi ad un personaggio.

2. Flauto lunare < Magia Blu >

ogni volta che subisce danni, il Jackanapes 3 reagisce subito e scaglia una serie di note musicali gialli. La tecnica infligge a tutto il gruppo lo Status Furia, che aumenta del 50% la potenza offensiva dei personaggi, i quali potranno eseguire solo il semplice attacco fisico.

.. Attacco fisico

il Jackanapes 3 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

KARLABOS

===== N° 244 =====

Liv	>>	5	Forza	10	TIPO
PV	>>	650	Magia	0	--
PM	>>	100	Difesa	0	
----	+	----	Difesa Mg	10	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	0%	Aragosta rossa
Guil	>>	0	%Schivata Mg	0%	
			Agilità	30	

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• immune	Acqua	<>	--
Ade	• immune	Rana	• immune	Aria	<>	--
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<>	--
Cecità	• immune	Rigene	• --	Gelo	<>	--
Confusione	• immune	Sentenza	• --	Sacro	<>	--
Egida	• --	Sonno	• immune	Terra	<>	--
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<>	debole
Furia	• immune	Vecchiaia	• immune	Veleno	<>	--
Immagine	• immune	Veleno	• immune			
Levitazione	• immune	Zombie	• immune			
Mini	• immune	~~~~~				
Mutismo	• immune	Corazza	• costante			
Paralisi	• immune	Scan	• --			
Piaga	• --					

COMANDO !CONTROLLA

immune

COMANDO !LIBERA

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pozione  
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • Tenda  
raro • --

DOVE SI TROVA

MN1 • [CT.aA] • Canale Tolna - Passaggio (Boss)

ABILITÀ

1. Antenna

il Karlabos causa danni fisici ad un personaggio e gli infligge anche lo Status Paralisi, il quale gli impedisce per diversi secondi di svolgere qualsiasi azione.

2. Coda avvitante

il Karlabos scaglia una serie di scintille. La tecnica infligge lo Status Critico, riducendo i PV attuali di un personaggio ad una sola cifra.

.. Attacco fisico

il Karlabos causa danni fisici ad un personaggio.

```

=====
KORNAGO
===== N° 096 =====
Liv >> 31 Forza 38 TIPO
PV >> 1.000 Magia 0 --
PM >> 300 Difesa 0 --
-----+-----
Esp >> 512 %Schivata 0% ASPETTO
Guil >> 285 %Schivata Mg 0% Rana rossa
 Agilità 30

```

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• --	Acqua	<> --
Ade	• --	Rana	• immune	Aria	<> --
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<> --
Cecità	• --	Rigene	• --	Gelo	<> debole
Confusione	• --	Sentenza	• --	Sacro	<> --
Egida	• --	Sonno	• --	Terra	<> --
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<> --
Furia	• --	Vecchiaia	• --	Veleno	<> --
Immagine	• --	Veleno	• --		
Levitazione	• --	Zombie	• --		
Mini	• immune	~~~~~			
Mutismo	• --	Corazza	• --		
Paralisi	• --	Scan	• --		
Piaga	• --				

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Kornago causa danni fisici ad un nemico.

b. Coro dello stagno < Magia Blu >

il Kornago genera una serie di note musicali verdi. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale riduce a 3 unità il parametro Attacco di un nemico mentre la Difesa, la Difesa magica e la possibilità di schivare totalmente un attacco fisico vengono azzerate.

COMANDO !LIBERA

.. Coro dello stagno

il Kornago genera una serie di note musicali verdi. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale riduce a 3 unità il parametro Attacco di un nemico mentre la Difesa, la Difesa magica e la possibilità di schivare totalmente un attacco fisico vengono azzerate.

COSA SI PUÒ RUBARE  
246 / 256 • Pozione  
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE  
sempre • --  
raro • Collirio

DOVE SI TROVA

MN2 * {W2.B2} * Zona del Lago solitario  
MN2 * {W2.C2} * Area della Caverna del lago e della Foresta dei chocobo  
MN2 * {W2.B3} * Palude più a nord ovest, rispetto al Castello Surgate  
MN2 * {W2.C3} * Deserti a nord del Castello Surgate  
MN2 * {W2.A4} * Area di Muur  
MN2 * {W2.B4} * Area della Gran foresta di Muur  
MN2 * {W2.C4} * Area del Castello Surgate  
MN2 * {W2.D4} * Area della Grotta di Ghido  
MN2 * {W2.A5} * Zona occidentale del deserto a sud di Muur  
MN2 * {W2.B5} * Zona orientale del deserto a sud di Muur  
MN2 * {W2.C5} * Area di Quelb e della Valle dei draghi  
MN2 * {W2.D5} * Zona orientale della foresta attorno alla Valle dei draghi  
MN2 * {W2.B6} * Zona inferiore della penisola a sud di Muur  
MN2 * {W2.C6} * Area del Castello di Bal  
MN2 * {W2.D6} * Area della Grotta Guil  
~~~~~  
MN3 \* {W3.B7} \* Area di Jakol  
MN3 \* {W3.E8} \* Pianure ad ovest del Paese fantasma  
MN3 \* {W3.F8} \* Area del Paese fantasma

ABILITÀ

1. Coro dello stagno < Magia Blu >  
il Kornago genera una serie di note musicali verdi. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale riduce a 3 unità il parametro Attacco di un personaggio mentre la Difesa, la Difesa magica e la possibilità di schivare totalmente un attacco fisico vengono azzerate.
  2. Fuga  
solo quando possiede meno di 300 PV, il Kornago fugge dalla battaglia.
- .. Attacco fisico  
il Kornago causa danni fisici ad un personaggio.

=====

KRAKENIOVRA

===== N° 192 =====

|      |    |    |              |    |              |
|------|----|----|--------------|----|--------------|
| Liv  | >> | 7  | Forza        | 8  | TIPO         |
| PV   | >> | 60 | Magia        | 0  | --           |
| PM   | >> | 0  | Difesa       | 0  |              |
| ---- |    |    | Difesa Mg    | 5  | ASPETTO      |
| Esp  | >> | 21 | %Schivata    | 0% | Piovra viola |
| Guil | >> | 45 | %Schivata Mg | 0% |              |
|      |    |    | Agilità      | 20 |              |

STATUS

Adagio • --  
Ade • --  
Bozzolo • --  
Cecità • --

ELEMENTI

Pietra • --  
Rana • --  
Reflex • --  
Rigene • --  
Acqua <> --  
Aria <> --  
Fuoco <> --  
Gelo <> --

|             |          |           |      |        |    |    |
|-------------|----------|-----------|------|--------|----|----|
| Confusione  | • --     | Sentenza  | • -- | Sacro  | <> | -- |
| Egida       | • --     | Sonno     | • -- | Terra  | <> | -- |
| Fretta      | • --     | Stop      | • -- | Tuono  | <> | -- |
| Furia       | • --     | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> | -- |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • -- |        |    |    |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • -- |        |    |    |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |      |        |    |    |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • -- |        |    |    |
| Paralisi    | • --     | Scan      | • -- |        |    |    |
| Piaga       | • --     |           |      |        |    |    |

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
--

COSA SI PUÒ RICEVERE  
sempre • --  
raro • Pozione

DOVE SI TROVA

MN1 • [CT.aA] • Canale Tolna - Passaggio

ABILITÀ

1. Fulminazione

la Krakeniovra genera una piccola scarica elettrica. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Tuono ad un personaggio femminile.

2. Otto tentacoli

la Krakeniovra causa danni fisici ad un personaggio femminile. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico della Krakeniovra.

.. Attacco fisico

la Krakeniovra causa danni fisici ad un personaggio femminile.

=====

LAMA DANZANTE

===== N° 216 =====

|      |    |       |              |    |                     |
|------|----|-------|--------------|----|---------------------|
| Liv  | >> | 48    | Forza        | 75 | TIPO                |
| PV   | >> | 3.000 | Magia        | 0  | Umanoide            |
| PM   | >> | 0     | Difesa       | 15 |                     |
| ---- | +  | ----  | Difesa Mg    | 0  | ASPETTO             |
| Esp  | >> | 2.400 | %Schivata    | 0% | Guerriero orientale |
| Guil | >> | 561   | %Schivata Mg | 0% | giallo              |
|      |    |       | Agilità      | 25 |                     |

STATUS

ELEMENTI

|            |      |           |      |        |    |    |
|------------|------|-----------|------|--------|----|----|
| Adagio     | • -- | Pietra    | • -- | Acqua  | <> | -- |
| Ade        | • -- | Rana      | • -- | Aria   | <> | -- |
| Bozzolo    | • -- | Reflex    | • -- | Fuoco  | <> | -- |
| Cecità     | • -- | Rigene    | • -- | Gelo   | <> | -- |
| Confusione | • -- | Sentenza  | • -- | Sacro  | <> | -- |
| Egida      | • -- | Sonno     | • -- | Terra  | <> | -- |
| Fretta     | • -- | Stop      | • -- | Tuono  | <> | -- |
| Furia      | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> | -- |

|             |      |         |      |
|-------------|------|---------|------|
| Immagine    | • -- | Veleno  | • -- |
| Levitazione | • -- | Zombie  | • -- |
| Mini        | • -- | ~~~~~   |      |
| Mutismo     | • -- | Corazza | • -- |
| Paralisi    | • -- | Scan    | • -- |
| Piaga       | • -- |         |      |

#### COMANDO !CONTROLLA

##### a. Attacco fisico

la Lama danzante causa danni fisici ad un nemico.

##### b. Danza macabra

la Lama danzante fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti.  
La tecnica infligge lo Status Zombie, il quale elimina istantaneamente un nemico.

#### COMANDO !LIBERA

##### .. Attacco fisico

la Lama danzante causa danni fisici ad un nemico.

#### COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Elmo di mithril  
10 / 256 • Stocco runico

#### COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Brando gelum

#### DOVE SI TROVA

MN3 • [CD.aU] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /A  
 MN3 • [CD.aV] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /B  
 MN3 • [CD.aZ] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /C  
 MN3 • [CD.bA] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /D  
 MN3 • [CD.bB] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /E  
 MN3 • [CD.bC] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /F  
 MN3 • [CD.bE] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /H  
 MN3 • [CD.bF] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /I  
 MN3 • [CD.bH] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /M  
 MN3 • [CD.bI] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /N  
 MN3 • [RO.aD] • Reame oscuro ----- Tempio sigillato, Scalinata  
 MN3 • [RO.aE] • Reame oscuro ----- Tempio sigillato, Prigioni  
 MN3 • [RO.aF] • Reame oscuro ----- Tempio sigillato, Corridoio

#### ABILITÀ

##### 1. Calcio volante

la Lama danzante causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico della Lama danzante.

##### 2. Danza macabra

la Lama danzante fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti.  
La tecnica infligge lo Status Zombie, il quale azzerà i PV di un personaggio e lo costringe ad attaccare in automatico i propri alleati, utilizzando il semplice attacco fisico.

##### .. Attacco fisico

la Lama danzante causa danni fisici ad un personaggio.

=====

LAMIA

=====

===== N° 066 =====

|      |    |      |              |    |                        |
|------|----|------|--------------|----|------------------------|
| Liv  | >> | 24   | Forza        | 35 | TIPO                   |
| PV   | >> | 900  | Magia        | 0  | Bestia magica          |
| PM   | >> | 100  | Difesa       | 0  |                        |
| ---- | +  | ---- | Difesa Mg    | 3  | ASPETTO                |
| Esp  | >> | 490  | %Schivata    | 0% | Donna serpente porpora |
| Guil | >> | 210  | %Schivata Mg | 0% |                        |
|      |    |      | Agilità      | 35 |                        |

STATUS

ELEMENTI

|             |   |        |           |   |        |        |    |         |
|-------------|---|--------|-----------|---|--------|--------|----|---------|
| Adagio      | • | --     | Pietra    | • | immune | Acqua  | <> | --      |
| Ade         | • | --     | Rana      | • | --     | Aria   | <> | --      |
| Bozzolo     | • | --     | Reflex    | • | --     | Fuoco  | <> | --      |
| Cecità      | • | --     | Rigene    | • | --     | Gelo   | <> | debole  |
| Confusione  | • | immune | Sentenza  | • | --     | Sacro  | <> | --      |
| Egida       | • | --     | Sonno     | • | --     | Terra  | <> | --      |
| Fretta      | • | --     | Stop      | • | --     | Tuono  | <> | --      |
| Furia       | • | --     | Vecchiaia | • | --     | Veleno | <> | assorbe |
| Immagine    | • | --     | Veleno    | • | --     |        |    |         |
| Levitazione | • | --     | Zombie    | • | --     |        |    |         |
| Mini        | • | immune | ~~~~~     |   |        |        |    |         |
| Mutismo     | • | --     | Corazza   | • | --     |        |    |         |
| Paralisi    | • | --     | Scan      | • | --     |        |    |         |
| Piaga       | • | --     |           |   |        |        |    |         |

COMANDO !CONTROLLA

- a. Attacco fisico  
la Lamia causa danni fisici ad un nemico.
- b. 1.000 aghi < Magia Blu >  
la Lamia scaglia una raffica di aculei. La tecnica causa 1.000 PV di danno fisico ad un nemico.
- c. Caos  
la Lamia genera quattro piccoli chocobo volanti rosa. La tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga un nemico ad attaccare i suoi alleati oppure a curare gli eroi.

COMANDO !LIBERA

- .. 1.000 aghi  
la Lamia scaglia una raffica di aculei. La tecnica causa 1.000 PV di danno fisico ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

COSA SI PUÒ RICEVERE

|                           |    |
|---------------------------|----|
| 246 / 256 • Dolce bacio   | -- |
| 10 / 256 • Tiara di Lamia |    |

DOVE SI TROVA

MN1 • [RR.aE] • Rovine di Ronka ----- Terzo livello  
 MN1 • [RR.aG] • Rovine di Ronka ----- Quarto livello  
 MN1 • [RR.aH] • Rovine di Ronka ----- Quinto livello  
 ~~~~~

ABILITÀ

1. Schiaffo

la Lamia causa danni fisici ad un personaggio e gli infligge anche lo Status Paralisi, il quale gli impedisce per diversi secondi di svolgere qualsiasi azione.

2. Tentazione

la Lamia scaglia una serie di cuori. La tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga un personaggio maschile ad attaccare i suoi alleati oppure a curare i nemici.

.. Attacco fisico

la Lamia causa danni fisici ad un personaggio.

=====

LAMIA REGINA

===== N° 143 =====

Liv	>>	40	Forza	54	TIPO
PV	>>	2.100	Magia	0	Bestia magica, Non-morto,
PM	>>	600	Difesa	10	Umanoide
----	+	----	Difesa Mg	5	
Esp	>>	700	%Schivata	0%	ASPETTO
Guil	>>	435	%Schivata Mg	10%	Donna serpente marrone
			Agilità	27	

STATUS

ELEMENTI

Adagio	•	--	Pietra	•	--	Acqua	<>	--
Ade	•	--	Rana	•	--	Aria	<>	--
Bozzolo	•	--	Reflex	•	--	Fuoco	<>	--
Cecità	•	--	Rigene	•	--	Gelo	<>	debole
Confusione	•	--	Sentenza	•	--	Sacro	<>	--
Egida	•	--	Sonno	•	--	Terra	<>	--
Fretta	•	--	Stop	•	--	Tuono	<>	--
Furia	•	--	Vecchiaia	•	--	Veleno	<>	--
Immagine	•	--	Veleno	•	--			
Levitazione	•	--	Zombie	•	--			
Mini	•	--	~~~~~					
Mutismo	•	--	Corazza	•	--			
Paralisi	•	--	Scan	•	--			
Piaga	•	--						

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

la Lamia regina causa danni fisici ad un nemico.

b. Danza stordente

la Lamia regina fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti. La tecnica infligge lo Status Sonno, il quale impedisce per diversi secondi ad un nemico di svolgere qualsiasi azione.

c. Tentazione

la Lamia regina scaglia una serie di cuori. La tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga un nemico ad attaccare i suoi alleati oppure a curare gli eroi.

COMANDO !LIBERA

.. Tentazione

la Lamia regina scaglia una serie di cuori. La tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga un nemico ad attaccare i suoi alleati oppure a curare gli eroi.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Dolce bacio  
10 / 256 • Corona di rovi

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Tiara di Lamia

DOVE SI TROVA

- MN3 • [PU.aB] • Piramide di Muur - Piano terra
- MN3 • [PU.aE] • Piramide di Muur - Interno
- MN3 • [PU.aG] • Piramide di Muur - 2° piano
- MN3 • [PU.aL] • Piramide di Muur - 4° piano
- MN3 • [PU.aN] • Piramide di Muur - 5° piano /B
- MN3 • [PU.aP] • Piramide di Muur - 6° piano /A
- MN3 • [PU.aQ] • Piramide di Muur - 7° piano /A
- MN3 • [PU.aR] • Piramide di Muur - 6° piano /B
- MN3 • [PU.aS] • Piramide di Muur - 7° piano /B
- MN3 • [RO.bE] • Reame oscuro ----- Tomba dei ricordi, Via del defunto
- MN3 • [TW.aD] • Torre di Walz ---- 3° piano
- MN3 • [TW.aE] • Torre di Walz ---- 4° piano
- MN3 • [TW.aG] • Torre di Walz ---- 6° piano
- MN3 • [TW.aL] • Torre di Walz ---- Cristallo d'Acqua

ABILITÀ

1. 1.000 aghi < Magia Blu >

la Lamia regina scaglia una raffica di aculei. La tecnica causa 1.000 PV di danno fisico ad un personaggio.

2. Attacco critico

la Lamia regina causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico della Lamia regina.

3. Tentazione

la Lamia regina scaglia una serie di cuori. La tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga un personaggio maschile ad attaccare i suoi alleati oppure a curare i nemici.

.. Attacco fisico

la Lamia regina causa danni fisici ad un personaggio.

=====  
LANCIAFIAMME

=====  
N° 804 ===

Liv	>>	22	Forza	7	TIPO
PV	>>	2.400	Magia	1	--
PM	>>	125	Difesa	15	
----	+	----	Difesa Mg	20	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	0%	Cannone laser
Guil	>>	0	%Schivata Mg	10%	





Levitazione	• immune	Zombie	• immune
Mini	• immune	~~~~~	
Mutismo	• immune	Corazza	• --
Paralisi	• immune	Scan	• --
Piaga	• --		

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
246 / 256 • Pozione  
10 / 256 • Etere

COSA SI PUÒ RICEVERE  
sempre • Infuso di difesa  
raro • --

DOVE SI TROVA

MN1 • [RR.aA] • Rovine di Ronka - Sistema di difesa

ABILITÀ

1. Missile < Magia Blu >  
il Lanciarazzi scaglia un missile. La tecnica causa danni magici pari ai 3/4 dei PV attuali di un personaggio.
2. Pugno missile  
il Lanciarazzi scaglia un missile a forma di pugno. La tecnica causa danni magici pari alla metà dei PV attuali di un personaggio inoltre gli infligge lo Status Confusione, il quale lo obbliga ad attaccare i suoi alleati oppure a curare i nemici.

=====

LANCIATORE CENTRALE 1 (Rovine di Ronka)

===== N° 261 =====

Liv	>> 50	Forza	7	TIPO
PV	>> 10.800	Magia	1	--
PM	>> 1.000	Difesa	0	
-----+-----		Difesa Mg	10	ASPETTO
Esp	>> 0	%Schivata	0%	Ugello centrale grigio
Guil	>> 0	%Schivata Mg	10%	
		Agilità	20	

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• immune	Acqua	<> immune
Ade	• immune	Rana	• immune	Aria	<> immune
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<> --
Cecità	• immune	Rigene	• --	Gelo	<> --
Confusione	• immune	Sentenza	• --	Sacro	<> --
Egida	• --	Sonno	• immune	Terra	<> --
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<> --
Furia	• immune	Vecchiaia	• immune	Veleno	<> immune
Immagine	• immune	Veleno	• immune		
Levitazione	• immune	Zombie	• immune		
Mini	• immune	~~~~~			
Mutismo	• immune	Corazza	• costante		
Paralisi	• immune	Scan	• immune		
Piaga	• --				

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
246 / 256 • Etere  
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE  
sempre • Granpozione  
raro • --

DOVE SI TROVA

MN1 • [RR.aA] • Rovine di Ronka - Sistema di difesa (Boss)

ABILITÀ

.. Missile speciale

il Lanciatore centrale 1 scaglia un missile. La tecnica causa danni magici pari alla metà dei PV attuali di un personaggio inoltre gli infligge lo Status Vecchiaia, il quale diminuisce gradualmente i suoi parametri fisici.

```
=====
LANCIATORE CENTRALE 2 (Reame oscuro)
===== N° 319 =====
Liv >> 97 Forza 110 TIPO
PV >> 20.000 Magia 50 --
PM >> 50.000 Difesa 20
-----+----- Difesa Mg 10 ASPETTO
Esp >> 0 %Schivata 0% Ugello centrale bianco
Guil >> 0 %Schivata Mg 10%
 Agilità 52
```

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• immune	Pietra	• immune	Acqua	<>	--
Ade	• immune	Rana	• immune	Aria	<>	--
Bozzolo	• immune	Reflex	• immune	Fuoco	<>	--
Cecità	• immune	Rigene	• immune	Gelo	<>	--
Confusione	• immune	Sentenza	• --	Sacro	<>	--
Egida	• immune	Sonno	• immune	Terra	<>	--
Fretta	• immune	Stop	• immune	Tuono	<>	assorbe
Furia	• immune	Vecchiaia	• immune	Veleno	<>	--
Immagine	• immune	Veleno	• immune			
Levitazione	• immune	Zombie	• immune			
Mini	• immune	~~~~~				
Mutismo	• immune	Corazza	• costante			
Paralisi	• immune	Scan	• --			
Piaga	• --					

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
246 / 256 • --  
10 / 256 • Colpo esplosivo

COSA SI PUÒ RICEVERE  
--

DOVE SI TROVA

ABILITÀ

1. Bomba speziata

il Lanciatore centrale 2 produce un'esplosione. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo.

2. Flash < Magia Blu >

il Lanciatore centrale 2 fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti. La tecnica infligge lo Status Cecità, il quale aumenta le probabilità che i successivi attacchi fisici di tutti i personaggi manchino il bersaglio.

3. Missile < Magia Blu >

il Lanciatore centrale 2 scaglia un missile. La tecnica causa danni magici pari ai 3/4 dei PV attuali di un personaggio.

.. Missile speciale

il Lanciatore centrale 2 scaglia un missile. La tecnica causa danni magici pari alla metà dei PV attuali di un personaggio inoltre gli infligge lo Status Vecchiaia, il quale diminuisce gradualmente i suoi parametri fisici.

=====

LANCIATORE CENTRALE 3 (Chiostro dei morti)

===== N° 860 =====

Liv	>>	50	Forza	100	TIPO
PV	>>	12.000	Magia	10	--
PM	>>	2.500	Difesa	0	
----	+	----	Difesa Mg	20	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	0%	Ugello centrale grigio
Guil	>>	0	%Schivata Mg	20%	
			Agilità	50	

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• immune	Acqua	<>	immune
Ade	• immune	Rana	• immune	Aria	<>	immune
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<>	--
Cecità	• immune	Rigene	• --	Gelo	<>	--
Confusione	• immune	Sentenza	• --	Sacro	<>	--
Egida	• --	Sonno	• immune	Terra	<>	--
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<>	--
Furia	• immune	Vecchiaia	• immune	Veleno	<>	immune
Immagine	• immune	Veleno	• immune			
Levitazione	• immune	Zombie	• immune			
Mini	• immune	~~~~~				
Mutismo	• immune	Corazza	• costante			
Paralisi	• immune	Scan	• --			
Piaga	• --					

COMANDO !CONTROLLA

COMANDO !LIBERA

immune

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

COSA SI PUÒ RICEVERE

--

--

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bQ] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 2° piano

ABILITÀ

.. Missile speciale

il Lanciatore centrale 3 scaglia un missile. La tecnica causa danni magici pari alla metà dei PV attuali di un personaggio inoltre gli infligge lo Status Vecchiaia, il quale diminuisce gradualmente i suoi parametri fisici.

=====

LANCIATORE SUPERIORE 1 (Rovine di Ronka)

===== N° 260 =====

Liv	>>	50	Forza	7	TIPO
PV	>>	10.800	Magia	1	--
PM	>>	1.000	Difesa	0	
----	+	----	Difesa Mg	10	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	0%	Ugello superiore grigio
Guil	>>	0	%Schivata Mg	10%	
			Agilità	20	

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• immune	Acqua	<> immune
Ade	• immune	Rana	• immune	Aria	<> immune
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<> --
Cecità	• immune	Rigene	• --	Gelo	<> --
Confusione	• immune	Sentenza	• --	Sacro	<> --
Egida	• --	Sonno	• immune	Terra	<> --
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<> --
Furia	• immune	Vecchiaia	• immune	Veleno	<> immune
Immagine	• immune	Veleno	• immune		
Levitazione	• immune	Zombie	• immune		
Mini	• immune	~~~~~			
Mutismo	• immune	Corazza	• costante		
Paralisi	• immune	Scan	• immune		
Piaga	• --				

COMANDO !CONTROLLA

COMANDO !LIBERA

immune

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

COSA SI PUÒ RICEVERE

246 / 256 • Etere

sempre • Granpozione

10 / 256 • --

raro • --

DOVE SI TROVA

MN1 • [RR.aA] • Rovine di Ronka - Sistema di difesa (Boss)

ABILITÀ

.. Missile speciale

il Lanciatore superiore 1 scaglia un missile. La tecnica causa danni magici pari alla metà dei PV attuali di un personaggio inoltre gli infligge lo

Status Vecchiaia, il quale diminuisce gradualmente i suoi parametri fisici.

```
=====
LANCIATORE SUPERIORE 2 (Reame oscuro)
===== N° 318 =====
Liv >> 97 Forza 110 TIPO
PV >> 20.000 Magia 50 --
PM >> 50.000 Difesa 20
-----+----- Difesa Mg 10 ASPETTO
Esp >> 0 %Schivata 0% Ugello superiore bianco
Guil >> 0 %Schivata Mg 10%
 Agilità 52
```

#### STATUS

Adagio • immune  
Ade • immune  
Bozzolo • immune  
Cecità • immune  
Confusione • immune  
Egida • immune  
Fretta • immune  
Furia • immune  
Immagine • immune  
Levitazione • immune  
Mini • immune  
Mutismo • immune  
Paralisi • immune  
Piaga • --

Pietra • immune  
Rana • immune  
Reflex • immune  
Rigene • immune  
Sentenza • --  
Sonno • immune  
Stop • immune  
Vecchiaia • immune  
Veleno • immune  
Zombie • immune  
~~~~~  
Corazza • costante  
Scan • --

#### ELEMENTI

Acqua <> --  
Aria <> --  
Fuoco <> --  
Gelo <> --  
Sacro <> --  
Terra <> --  
Tuono <> assorbe  
Veleno <> --

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
246 / 256 • --  
10 / 256 • Colpo esplosivo

COSA SI PUÒ RICEVERE  
--

#### DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bn] • Reame oscuro - Corte dell'oblio, Scalinata del fato (Boss)

#### ABILITÀ

1. Missile < Magia Blu >  
il Lanciatore superiore 2 scaglia un missile. La tecnica causa danni magici pari ai 3/4 dei PV attuali di un personaggio.
2. Pugno missile  
il Lanciatore superiore 2 scaglia un missile a forma di pugno. La tecnica causa danni magici pari alla metà dei PV attuali di un personaggio inoltre gli infligge lo Status Confusione, il quale lo obbliga ad attaccare i suoi alleati oppure a curare i nemici.
3. Vento d'iride  
il Lanciatore superiore 2 scaglia un piccolo tornado viola, seguito da una sfera rotante. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Cecità e lo Status Mutismo.

.. Missile speciale

il Lanciatore superiore 2 scaglia un missile. La tecnica causa danni magici pari alla metà dei PV attuali di un personaggio inoltre gli infligge lo Status Vecchiaia, il quale diminuisce gradualmente i suoi parametri fisici.

=====  
LANCIATORE SUPERIORE 3 (Chiostro dei morti)

=====  
N° 861

Liv >> 50                      Forza                      100                      TIPO  
PV >> 12.000                      Magia                      10                      --  
PM >> 2.500                      Difesa                      0  
-----  
Difesa Mg                      20                      ASPETTO  
Esp >> 0                      %Schivata                      0%                      Ugello superiore grigio  
Guil >> 0                      %Schivata Mg                      20%  
Agilità                      50

STATUS

ELEMENTI

|             |          |           |            |        |    |        |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|----|--------|
| Adagio      | • --     | Pietra    | • immune   | Acqua  | <> | immune |
| Ade         | • immune | Rana      | • immune   | Aria   | <> | immune |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --       | Fuoco  | <> | --     |
| Cecità      | • immune | Rigene    | • --       | Gelo   | <> | --     |
| Confusione  | • immune | Sentenza  | • --       | Sacro  | <> | --     |
| Egida       | • --     | Sonno     | • immune   | Terra  | <> | --     |
| Fretta      | • --     | Stop      | • --       | Tuono  | <> | --     |
| Furia       | • immune | Vecchiaia | • immune   | Veleno | <> | immune |
| Immagine    | • immune | Veleno    | • immune   |        |    |        |
| Levitazione | • immune | Zombie    | • immune   |        |    |        |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |            |        |    |        |
| Mutismo     | • immune | Corazza   | • costante |        |    |        |
| Paralisi    | • immune | Scan      | • --       |        |    |        |
| Piaga       | • --     |           |            |        |    |        |

COMANDO !CONTROLLA

COMANDO !LIBERA

immune

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

COSA SI PUÒ RICEVERE

--

--

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bQ] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 2° piano

ABILITÀ

.. Missile speciale

il Lanciatore superiore 3 scaglia un missile. La tecnica causa danni magici pari alla metà dei PV attuali di un personaggio inoltre gli infligge lo Status Vecchiaia, il quale diminuisce gradualmente i suoi parametri fisici.

=====  
LEMURE

=====  
N° 187

Liv >> 49                      Forza                      77                      TIPO  
PV >> 3.800                      Magia                      0                      Umanoide

|       |    |       |              |     |                         |
|-------|----|-------|--------------|-----|-------------------------|
| PM    | >> | 300   | Difesa       | 30  |                         |
| ----- |    |       | Difesa Mg    | 10  | ASPETTO                 |
| Esp   | >> | 1.500 | %Schivata    | 10% | Donna con fiori porpora |
| Guil  | >> | 579   | %Schivata Mg | 0%  |                         |
|       |    |       | Agilità      | 20  |                         |

STATUS

Adagio           • --  
Ade               • --  
Bozzolo          • --  
Cecità           • --  
Confusione       • --  
Egida            • --  
Fretta           • --  
Furia            • --  
Immagine         • --  
Levitazione      • --  
Mini             • --  
Mutismo          • --  
Paralisi         • --  
Piaga            • --

Pietra           • --  
Rana             • --  
Reflex           • --  
Rigene           • --  
Sentenza         • --  
Sonno            • --  
Stop             • --  
Vecchiaia        • --  
Veleno           • --  
Zombie           • --  
~~~~~  
Corazza          • --  
Scan             • --

ELEMENTI

Acqua   <>  --  
Aria     <>  --  
Fuoco   <>  --  
Gelo     <>  --  
Sacro   <>  --  
Terra   <>  immune  
Tuono   <>  --  
Veleno   <>  --

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

la Lemure causa danni fisici ad un nemico.

b. 1.000 aghi                   < Magia Blu >

la Lemure scaglia una raffica di aculei. La tecnica causa 1.000 PV di danno fisico ad un nemico.

c. Coro dello stagno   < Magia Blu >

la Lemure genera una serie di note musicali verdi. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale riduce a 3 unità il parametro Attacco di un nemico mentre la Difesa, la Difesa magica e la possibilità di schivare totalmente un attacco fisico vengono azzerate.

d. Tentazione

la Lemure scaglia una serie di cuori. La tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga un nemico ad attaccare i suoi alleati oppure a curare gli eroi.

COMANDO !LIBERA

.. Tentazione

la Lemure scaglia una serie di cuori. La tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga un nemico ad attaccare i suoi alleati oppure a curare gli eroi.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Anello Reflex  
10 / 256 • Fiocco

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Arpa di Lamia

DOVE SI TROVA

MN3 • [TE.aA] • Torre della fenice - Piano terra  
MN3 • [TE.aB] • Torre della fenice - 1° piano  
MN3 • [TE.aC] • Torre della fenice - 2° piano



MN3 • [TE.aD] • Torre della fenice - 3° piano  
MN3 • [TE.aE] • Torre della fenice - 4° piano  
MN3 • [TE.aF] • Torre della fenice - 5° piano  
MN3 • [TE.aG] • Torre della fenice - 6° piano  
MN3 • [TE.aH] • Torre della fenice - 7° piano  
MN3 • [TE.aI] • Torre della fenice - 8° piano  
MN3 • [TE.aL] • Torre della fenice - 9° piano  
MN3 • [TE.aM] • Torre della fenice - 10° piano  
MN3 • [TE.aN] • Torre della fenice - 11° piano

MN3 • [TE.aO] • Torre della fenice - 12° piano  
MN3 • [TE.aP] • Torre della fenice - 13° piano  
MN3 • [TE.aQ] • Torre della fenice - 14° piano  
MN3 • [TE.aR] • Torre della fenice - 15° piano  
MN3 • [TE.aS] • Torre della fenice - 16° piano  
MN3 • [TE.aT] • Torre della fenice - 17° piano  
MN3 • [TE.aU] • Torre della fenice - 18° piano  
MN3 • [TE.aV] • Torre della fenice - 19° piano  
MN3 • [TE.bD] • Torre della fenice - 24° piano  
MN3 • [TE.bE] • Torre della fenice - 25° piano  
MN3 • [TE.bF] • Torre della fenice - 26° piano  
MN3 • [TE.bG] • Torre della fenice - 27° piano  
MN3 • [TE.bH] • Torre della fenice - 28° piano

#### ABILITÀ

##### 1. Abbraccio

ogni volta che subisce il semplice attacco fisico, la Lemure reagisce subito, generando una serie di rocce. La tecnica infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un personaggio.

##### 2. Attacco critico

la Lemure causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico della Lemure.

##### 3. Coro dello stagno < Magia Blu >

ogni volta che subisce il semplice attacco fisico, la Lemure reagisce subito, generando una serie di note musicali verdi. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale riduce a 3 unità il parametro Attacco di un personaggio mentre la Difesa, la Difesa magica e la possibilità di schivare totalmente un attacco fisico vengono azzerate.

##### 4. Spora

la Lemure emette una serie di spore marroni. La tecnica infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere ad un personaggio 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari.

##### .. Attacco fisico

la Lemure causa danni fisici ad un personaggio.

Facendo eliminare per la prima volta questo nemico ad un personaggio che sta svolgendo il lavoro Necromante, si imparerà l'arte nera Nebbia oscura.

=====

LEPRE CURATIVA

===== N° 115 =====

Liv	>>	34	Forza	42	TIPO
PV	>>	1.000	Magia	0	--

PM	>>	100	Difesa	0	
-----			Difesa Mg	5	ASPETTO
Esp	>>	620	%Schivata	10%	Lepre verde
Guil	>>	333	%Schivata Mg	0%	
			Agilità	35	

#### STATUS

Adagio       • --  
Ade           • --  
Bozzolo      • --  
Cecità       • --  
Confusione   • --  
Egida        • --  
Fretta       • --  
Furia        • --  
Immagine     • --  
Levitazione  • --  
Mini         • --  
Mutismo      • --  
Paralisi     • --  
Piaga        • --

#### ELEMENTI

Pietra      • --  
Rana         • --  
Reflex      • --  
Rigene      • --  
Sentenza    • --  
Sonno       • --  
Stop        • --  
Vecchiaia   • --  
Veleno      • --  
Zombie      • --  
~~~~~  
Corazza     • --  
Scan        • --

#### COMANDO !CONTROLLA

##### a. Attacco fisico

la Lepre curativa causa danni fisici ad un nemico.

##### b. Antimagia

la Lepre curativa genera quattro fulmini affiancati. La tecnica rimuove gli status Adagio, Bozzolo, Egida, Fretta, Furia, Immagine, Levitazione, Reflex, Rigene e Stop ad un nemico.

##### c. Energiga

la Lepre curativa genera una serie di scintille rotanti verdi e blu. La tecnica ripristina una notevole quantità di PV a tutti i personaggi.

##### d. Esna

la Lepre curativa genera diverse colonne di luce blu. La tecnica rimuove ad un personaggio gli status Cecità, Confusione, Mini, Mutismo, Paralisi, Pietra, Rana, Sonno, Vecchiaia e Veleno.

#### COMANDO !LIBERA

##### .. Energiga

la Lepre curativa genera una serie di scintille rotanti verdi e blu. La tecnica ripristina una notevole quantità di PV a tutti i personaggi.

#### COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --  
10 / 256 • Granpozione

#### COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Elisir

#### DOVE SI TROVA

MN2 \* {W2.B2} \* Zona del Lago solitario  
MN2 \* {W2.C2} \* Area della Caverna del lago e della Foresta dei chocobo  
MN2 \* {W2.B3} \* Palude più a nord ovest, rispetto al Castello Surgate  
MN2 \* {W2.C3} \* Deserti a nord del Castello Surgate  
MN2 \* {W2.A4} \* Area di Muur

MN2 \* {W2.B4} \* Area della Gran foresta di Muur  
 MN2 \* {W2.C4} \* Area del Castello Surgate  
 MN2 \* {W2.A5} \* Zona occidentale del deserto a sud di Muur  
 MN2 \* {W2.B5} \* Zona orientale del deserto a sud di Muur  
 MN2 \* {W2.B6} \* Zona inferiore della penisola a sud di Muur  
 MN2 \* {W2.G6} \* Isole più a nord dell'arcipelago  
 MN2 \* {W2.F7} \* Palude più a sud est, rispetto al Castello Exdeath  
 MN2 \* {W2.G7} \* Isole centrali dell'arcipelago  
 MN2 \* {W2.F8} \* Isole meridionali dell'arcipelago

ABILITÀ

1. Attacco critico

la Lepre curativa causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico della Lepre curativa.

2. Energira

la Lepre curativa genera grandi scintille verdi e gialle. La tecnica ripristina una moderata quantità di PV a tutti i mostri alleati.

.. Attacco fisico

la Lepre curativa causa danni fisici ad un personaggio.

=====

LEPRE INFERNALE

===== N° 125 =====

|      |    |       |              |     |               |
|------|----|-------|--------------|-----|---------------|
| Liv  | >> | 34    | Forza        | 49  | TIPO          |
| PV   | >> | 1.050 | Magia        | 0   | Bestia magica |
| PM   | >> | 100   | Difesa       | 5   |               |
| ---- |    |       | Difesa Mg    | 5   | ASPETTO       |
| Esp  | >> | 750   | %Schivata    | 10% | Lepre rossa   |
| Guil | >> | 366   | %Schivata Mg | 0%  |               |
|      |    |       | Agilità      | 30  |               |

STATUS

ELEMENTI

|             |      |           |      |        |       |
|-------------|------|-----------|------|--------|-------|
| Adagio      | • -- | Pietra    | • -- | Acqua  | <> -- |
| Ade         | • -- | Rana      | • -- | Aria   | <> -- |
| Bozzolo     | • -- | Reflex    | • -- | Fuoco  | <> -- |
| Cecità      | • -- | Rigene    | • -- | Gelo   | <> -- |
| Confusione  | • -- | Sentenza  | • -- | Sacro  | <> -- |
| Egida       | • -- | Sonno     | • -- | Terra  | <> -- |
| Fretta      | • -- | Stop      | • -- | Tuono  | <> -- |
| Furia       | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> -- |
| Immagine    | • -- | Veleno    | • -- |        |       |
| Levitazione | • -- | Zombie    | • -- |        |       |
| Mini        | • -- | ~~~~~     |      |        |       |
| Mutismo     | • -- | Corazza   | • -- |        |       |
| Paralisi    | • -- | Scan      | • -- |        |       |
| Piaga       | • -- |           |      |        |       |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

la Lepre infernale causa danni fisici ad un nemico.

b. Medicamento

la Lepre infernale genera una serie di croci rosse. La tecnica rimuove gli status Cecità, Confusione, Furia, Mini, Mutismo, Paralisi, Pietra, Rana,

Sonno, Vecchiaia e Veleno a tutto il gruppo.

c. Miracolo

la Lepre infernale evoca un piccolo angelo. La tecnica riporta in vita un personaggio, ripristinandogli completamente i PV.

d. Vento bianco < Magia Blu >

la Lepre infernale genera cinque piccoli tornadi. La tecnica ripristina ad ogni personaggio una quantità di PV pari ai PV attuali della Lepre infernale.

COMANDO !LIBERA

.. Vento bianco

la Lepre infernale genera cinque piccoli tornadi. La tecnica ripristina ad ogni personaggio una quantità di PV pari ai PV attuali della Lepre infernale.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pozione  
10 / 256 • Granpozione

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Coda di fenice

DOVE SI TROVA

MN2 • [CE.aD] • Castello Exdeath ----- 1S  
MN2 • [CE.aH] • Castello Exdeath ----- 1° piano  
MN2 • [CE.aI] • Castello Exdeath ----- 2° piano  
MN2 • [CE.aL] • Castello Exdeath ----- 3° piano  
MN2 • [CE.aM] • Castello Exdeath ----- 4° piano  
MN2 • [CE.aR] • Castello Exdeath ----- 8° piano  
MN2 • [CE.aS] • Castello Exdeath ----- 9° piano /A  
MN2 • [CE.aU] • Castello Exdeath ----- 10° piano

~~~~~

MN3 • [CD.aV] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /B  
MN3 • [CD.aZ] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /C  
MN3 • [CD.bA] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /D  
MN3 • [CD.bB] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /E

ABILITÀ

1. Attacco critico

la Lepre infernale causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico della Lepre infernale.

2. Miracolo

come ultimo attacco prima di svanire, la Lepre infernale evoca un piccolo angelo. La tecnica riporta in vita un suo alleato e gli ripristina completamente i PV.

.. Attacco fisico

la Lepre infernale causa danni fisici ad un personaggio.

=====  
LESTOFANTE

=====  
N° 105 ==

Liv >> 24

Forza

39

TIPO

PV	>>	1.200	Magia	0	Bestia magica, Umanoide
PM	>>	100	Difesa	5	
-----+-----			Difesa Mg	5	ASPETTO
Esp	>>	890	%Schivata	15%	Folletto verde
Guil	>>	1.000	%Schivata Mg	0%	
			Agilità	25	

#### STATUS

Adagio	•	--
Ade	•	--
Bozzolo	•	--
Cecità	•	--
Confusione	•	--
Egida	•	--
Fretta	•	--
Furia	•	--
Immagine	•	--
Levitazione	•	--
Mini	•	--
Mutismo	•	--
Paralisi	•	--
Piaga	•	--

#### ELEMENTI

Acqua	<>	--
Aria	<>	--
Fuoco	<>	--
Gelo	<>	--
Sacro	<>	--
Terra	<>	--
Tuono	<>	--
Veleno	<>	--

~~~~~

|         |   |    |
|---------|---|----|
| Corazza | • | -- |
| Scan    | • | -- |

#### COMANDO !CONTROLLA

##### a. Attacco fisico

il Lestofante causa danni fisici ad un nemico.

##### b. Bomba speziata

il Lestofante produce un'esplosione. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un nemico con il passare del tempo.

#### COMANDO !LIBERA

##### .. Bomba speziata

il Lestofante produce un'esplosione. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un nemico con il passare del tempo.

#### COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pozione  
10 / 256 • Granpozione

#### COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Coda di fenice

#### DOVE SI TROVA

MN2 • [FX.aA] • Flotta di Xezat - Nave ammiraglia

#### ABILITÀ

##### 1. Attacco critico

il Lestofante causa danni fisici doppi ad un personaggio.

##### 2. Pugno goblin < Magia Blu >

il Lestofante attacca un bersaglio. La tecnica causa danni fisici non elementali ad un personaggio inoltre, se il Livello del bersaglio colpito è lo stesso di quello del Lestofante, i danni inflitti sono otto volte maggiori.

.. Attacco fisico  
il Lestofante causa danni fisici ad un personaggio.

=====

LEVIATANO

=====

N° 296 ===

|      |    |        |              |     |                 |
|------|----|--------|--------------|-----|-----------------|
| Liv  | >> | 37     | Forza        | 85  | TIPO            |
| PV   | >> | 40.000 | Magia        | 1   | Drago           |
| PM   | >> | 2.000  | Difesa       | 25  |                 |
| ---- | +  | ----   | Difesa Mg    | 15  | ASPETTO         |
| Esp  | >> | 0      | %Schivata    | 10% | Serpente divino |
| Guil | >> | 0      | %Schivata Mg | 70% |                 |
|      |    |        | Agilità      | 49  |                 |

STATUS

ELEMENTI

|             |          |           |            |        |    |         |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|----|---------|
| Adagio      | • --     | Pietra    | • immune   | Acqua  | <> | assorbe |
| Ade         | • immune | Rana      | • immune   | Aria   | <> | --      |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --       | Fuoco  | <> | immune  |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • --       | Gelo   | <> | --      |
| Confusione  | • immune | Sentenza  | • --       | Sacro  | <> | --      |
| Egida       | • --     | Sonno     | • immune   | Terra  | <> | immune  |
| Fretta      | • --     | Stop      | • immune   | Tuono  | <> | debole  |
| Furia       | • immune | Vecchiaia | • immune   | Veleno | <> | --      |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • immune   |        |    |         |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --       |        |    |         |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |            |        |    |         |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • costante |        |    |         |
| Paralisi    | • immune | Scan      | • --       |        |    |         |
| Piaga       | • --     |           |            |        |    |         |

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
246 / 256 • Elisir  
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE  
sempre • Anello Reflex  
raro • --

DOVE SI TROVA

MN3 • [CI.aI] • Cascade Istoria - 6S /A (Boss)

ABILITÀ

1. Coda  
il Leviatano causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo.
2. Idrorespiro < Magia Blu >  
il Leviatano genera una serie di bolle di sapone. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi.
3. Maremoto  
il Leviatano scaglia una serie di ondate. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Acqua a tutti i personaggi. Il nemico può eseguire il Maremoto anche come contrattacco automatico, ogni volta che subisce un

attacco magico.

#### 4. Trappola

ogni volta che subisce un attacco che non sia di tipo magico, il Leviatano può reagire subito, generando una serie di bande di energia verticali. La tecnica infligge lo Status Paralisi, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

.. Attacco fisico

il Leviatano causa danni fisici ad un personaggio.

=====  
LICAONE  
===== N° 101 =====

|             |    |     |              |    |               |
|-------------|----|-----|--------------|----|---------------|
| Liv         | >> | 32  | Forza        | 36 | TIPO          |
| PV          | >> | 500 | Magia        | 0  | Bestia magica |
| PM          | >> | 0   | Difesa       | 5  |               |
| -----+----- |    |     | Difesa Mg    | 0  | ASPETTO       |
| Esp         | >> | 300 | %Schivata    | 0% | Gatto marrone |
| Guil        | >> | 200 | %Schivata Mg | 0% |               |
|             |    |     | Agilità      | 30 |               |

#### STATUS

Adagio       • --  
Ade           • --  
Bozzolo      • --  
Cecità       • --  
Confusione   • --  
Egida        • --  
Fretta       • --  
Furia        • --  
Immagine     • --  
Levitazione  • --  
Mini         • immune  
Mutismo      • --  
Paralisi     • --  
Piaga        • --

#### ELEMENTI

Acqua <> --  
Aria <> --  
Fuoco <> debole  
Gelo <> --  
Sacro <> --  
Terra <> --  
Tuono <> --  
Veleno <> --

~~~~~

Corazza     • --  
Scan        • --

#### COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Licaone causa danni fisici ad un nemico.

b. Morso

il Licaone causa danni fisici ad un nemico. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Licaone.

#### COMANDO !LIBERA

.. Attacco fisico

il Licaone causa danni fisici ad un nemico.

#### COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --  
10 / 256 • Granpozione

#### COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Acqua santa

DOVE SI TROVA

MN2 • [VD.aA] • Valle dei draghi ----- Sentiero /A  
MN2 • [VD.aE] • Valle dei draghi ----- Sentiero /B  
MN2 • [VD.aG] • Valle dei draghi ----- Sentiero /C  
MN2 • [VD.aH] • Valle dei draghi ----- Grotta /F  
MN2 • [VD.aN] • Valle dei draghi ----- Sentiero /D  
~~~~~  
MN3 • [CD.aN] • Crepa interdimensionale - Grotta /B  
MN3 • [VD.aA] • Valle dei draghi ----- Sentiero /A  
MN3 • [VD.aE] • Valle dei draghi ----- Sentiero /B  
MN3 • [VD.aG] • Valle dei draghi ----- Sentiero /C  
MN3 • [VD.aH] • Valle dei draghi ----- Grotta /F  
MN3 • [VD.aN] • Valle dei draghi ----- Sentiero /D

ABILITÀ

1. Morso

il Licaone causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Licaone.

.. Attacco fisico

il Licaone causa danni fisici ad un personaggio.

=====

LOPRO MINORE

===== N° 091 =====

|      |    |       |              |    |           |
|------|----|-------|--------------|----|-----------|
| Liv  | >> | 32    | Forza        | 42 | TIPO      |
| PV   | >> | 2.300 | Magia        | 0  | Aegis     |
| PM   | >> | 200   | Difesa       | 30 |           |
| ---- | +  | ----  | Difesa Mg    | 15 | ASPETTO   |
| Esp  | >> | 888   | %Schivata    | 0% | Drago blu |
| Guil | >> | 273   | %Schivata Mg | 0% |           |
|      |    |       | Agilità      | 39 |           |

STATUS

ELEMENTI

|             |            |           |          |        |           |
|-------------|------------|-----------|----------|--------|-----------|
| Adagio      | • --       | Pietra    | • --     | Acqua  | <> --     |
| Ade         | • --       | Rana      | • immune | Aria   | <> --     |
| Bozzolo     | • --       | Reflex    | • --     | Fuoco  | <> debole |
| Cecità      | • --       | Rigene    | • --     | Gelo   | <> --     |
| Confusione  | • --       | Sentenza  | • --     | Sacro  | <> --     |
| Egida       | • --       | Sonno     | • immune | Terra  | <> --     |
| Fretta      | • --       | Stop      | • --     | Tuono  | <> --     |
| Furia       | • --       | Vecchiaia | • --     | Veleno | <> immune |
| Immagine    | • --       | Veleno    | • immune |        |           |
| Levitazione | • costante | Zombie    | • --     |        |           |
| Mini        | • immune   | ~~~~~     |          |        |           |
| Mutismo     | • --       | Corazza   | • --     |        |           |
| Paralisi    | • immune   | Scan      | • --     |        |           |
| Piaga       | • --       |           |          |        |           |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Lopro minore causa danni fisici ad un nemico.

b. Ala sospiro

il Lopro minore scaglia frontalmente un vortice d'aria. La tecnica causa a



tutti i nemici danni magici di Elemento Aria pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

#### COMANDO !LIBERA

.. Ala sospiro

il Lopro minore scaglia frontalmente un vortice d'aria. La tecnica causa a tutti i nemici danni magici di Elemento Aria pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

#### COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Granpozione  
10 / 256 • --

#### COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Granpozione

#### DOVE SI TROVA

MN2 • [CO.aA] • Canale sotterraneo - Fiume  
MN2 • [CO.aB] • Canale sotterraneo - Caverna

#### ABILITÀ

1. Ala sospiro

il Lopro minore scaglia frontalmente un vortice d'aria. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Aria pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

2. Attacco d'ala

il Lopro minore causa danni fisici ad un personaggio e gli infligge anche lo Status Veleno, il quale gli fa perdere 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari.

3. Gelata

il Lopro minore genera una serie di colonne rotanti di fiamme grigie. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

il Lopro minore causa danni fisici ad un personaggio.

=====

#### LUMACA

===== N° 154 =====

|      |    |       |              |     |                |
|------|----|-------|--------------|-----|----------------|
| Liv  | >> | 42    | Forza        | 62  | TIPO           |
| PV   | >> | 1.820 | Magia        | 0   | --             |
| PM   | >> | 100   | Difesa       | 10  |                |
| ---- | +  | ----  | Difesa Mg    | 5   | ASPETTO        |
| Esp  | >> | 1.100 | %Schivata    | 10% | Lumaca marrone |
| Guil | >> | 453   | %Schivata Mg | 0%  |                |
|      |    |       | Agilità      | 20  |                |

#### STATUS

Adagio • --  
Ade • --  
Bozzolo • --  
Cecità • --  
Confusione • --  
Egida • --

#### ELEMENTI

Pietra • --      Acqua <> --  
Rana • immune    Aria <> --  
Reflex • --      Fuoco <> debole  
Rigene • --      Gelo <> --  
Sentenza • --     Sacro <> --  
Sonno • --      Terra <> --

|             |          |           |      |        |       |
|-------------|----------|-----------|------|--------|-------|
| Fretta      | • --     | Stop      | • -- | Tuono  | <> -- |
| Furia       | • --     | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> -- |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • -- |        |       |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • -- |        |       |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |      |        |       |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • -- |        |       |
| Paralisi    | • --     | Scan      | • -- |        |       |
| Piaga       | • --     |           |      |        |       |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

la Lumaca causa danni fisici ad un nemico.

b. Muco

la Lumaca emette un getto di liquido azzurro. La tecnica infligge lo Status Adagio e lo Status Piaga ad un nemico.

COMANDO !LIBERA

.. Acido digerente

la Lumaca emette un getto di liquido azzurro. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un nemico con il passare del tempo.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pozione  
10 / 256 • Granpozione

COSA SI PUÒ RICEVERE

--

DOVE SI TROVA

MN3 \* {W3.A4} \* Area di Muur  
 MN3 \* {W3.A5} \* Zona del deserto a sud di Muur  
 MN3 \* {W3.B5} \* Zona inferiore del deserto della Piramide di Muur  
 MN3 \* {W3.C5} \* Area di Quelb e della Valle dei draghi  
 MN3 \* {W3.D5} \* Zona orientale della foresta attorno alla Valle dei draghi  
 MN3 \* {W3.G5} \* Penisola inferiore del Territorio di Nord Est  
 MN3 \* {W3.B6} \* Pianure a nord ovest di Jakol  
 MN3 \* {W3.C6} \* Area del Castello di Bal e della Grotta di Jakol  
 MN3 \* {W3.D6} \* Pianure ad est del Castello di Bal  
 MN3 \* {W3.G6} \* Pianura a nord di Mezzaluna  
 MN3 \* {W3.C7} \* Pianure ad est di Jakol  
 MN3 \* {W3.D7} \* Pianure a sud est del Castello di Bal  
 MN3 \* {W3.G7} \* Area di Mezzaluna e della Torre forca  
 MN3 \* {W3.D8} \* Pianura più a sud ovest, lungo la sottile cintura di terra  
 MN3 \* {W3.F8} \* Area del Paese fantasma  
 MN3 \* {W3.G8} \* Pianure a nord est del Paese fantasma

ABILITÀ

1. Attacco critico

la Lumaca causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico della Lumaca.

2. Muco

la Lumaca emette un getto di liquido azzurro. La tecnica infligge lo Status Adagio e lo Status Piaga ad un personaggio.

.. Attacco fisico  
la Lumaca causa danni fisici ad un personaggio.

=====

LUMACA DI PIETRA

=====

N° 021

|      |    |      |              |    |               |
|------|----|------|--------------|----|---------------|
| Liv  | >> | 11   | Forza        | 13 | TIPO          |
| PV   | >> | 120  | Magia        | 0  | --            |
| PM   | >> | 0    | Difesa       | 0  |               |
| ---- | +  | ---- | Difesa Mg    | 5  | ASPETTO       |
| Esp  | >> | 46   | %Schivata    | 0% | Lumaca grigia |
| Guil | >> | 69   | %Schivata Mg | 0% |               |
|      |    |      | Agilità      | 10 |               |

STATUS

ELEMENTI

|             |   |        |           |   |        |        |    |        |
|-------------|---|--------|-----------|---|--------|--------|----|--------|
| Adagio      | • | --     | Pietra    | • | --     | Acqua  | <> | --     |
| Ade         | • | --     | Rana      | • | immune | Aria   | <> | --     |
| Bozzolo     | • | --     | Reflex    | • | --     | Fuoco  | <> | debole |
| Cecità      | • | --     | Rigene    | • | --     | Gelo   | <> | --     |
| Confusione  | • | --     | Sentenza  | • | --     | Sacro  | <> | --     |
| Egida       | • | --     | Sonno     | • | --     | Terra  | <> | --     |
| Fretta      | • | --     | Stop      | • | --     | Tuono  | <> | --     |
| Furia       | • | --     | Vecchiaia | • | --     | Veleno | <> | --     |
| Immagine    | • | --     | Veleno    | • | --     |        |    |        |
| Levitazione | • | --     | Zombie    | • | --     |        |    |        |
| Mini        | • | immune | ~~~~~     |   |        |        |    |        |
| Mutismo     | • | --     | Corazza   | • | --     |        |    |        |
| Paralisi    | • | --     | Scan      | • | --     |        |    |        |
| Piaga       | • | --     |           |   |        |        |    |        |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

la Lumaca di pietra causa danni fisici ad un nemico.

b. Muco

la Lumaca di pietra emette un getto di liquido azzurro. La tecnica infligge lo Status Adagio e lo Status Piaga ad un nemico.

COMANDO !LIBERA

.. Muco

la Lumaca di pietra emette un getto di liquido azzurro. La tecnica infligge lo Status Adagio e lo Status Piaga ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

COSA SI PUÒ RICEVERE

246 / 256 • Pozione

--

10 / 256 • --

DOVE SI TROVA

MN1 • [MN.aA] • Monte Nord - Entrata  
MN1 • [MN.aB] • Monte Nord - Caverna /A  
MN1 • [MN.aC] • Monte Nord - Caverna /B  
MN1 • [MN.aD] • Monte Nord - Quinta stazione  
MN1 • [MN.aG] • Monte Nord - Cima

```

~~~~~
MN3 • [MN.aA] • Monte Nord - Entrata
MN3 • [MN.aB] • Monte Nord - Caverna /A
MN3 • [MN.aC] • Monte Nord - Caverna /B
MN3 • [MN.aD] • Monte Nord - Quinta stazione
MN3 • [MN.aG] • Monte Nord - Cima

```

ABILITÀ

```

.. Attacco fisico
   la Lumaca di pietra causa danni fisici ad un personaggio.

```

=====

LUPO CIECO

=====

N° 124

```

Liv  >> 33          Forza          54          TIPO
PV   >> 900         Magia           0          Bestia magica
PM   >> 0           Difesa          5
-----+-----
Esp  >> 500         %Schivata      20%        ASPETTO
Guil >> 363        %Schivata Mg   30%        Lupo nero
                                Agilità        25

```

STATUS

ELEMENTI

|             |            |           |      |        |           |
|-------------|------------|-----------|------|--------|-----------|
| Adagio      | • --       | Pietra    | • -- | Acqua  | <> --     |
| Ade         | • --       | Rana      | • -- | Aria   | <> --     |
| Bozzolo     | • --       | Reflex    | • -- | Fuoco  | <> debole |
| Cecità      | • costante | Rigene    | • -- | Gelo   | <> --     |
| Confusione  | • --       | Sentenza  | • -- | Sacro  | <> --     |
| Egida       | • --       | Sonno     | • -- | Terra  | <> --     |
| Fretta      | • --       | Stop      | • -- | Tuono  | <> --     |
| Furia       | • --       | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> --     |
| Immagine    | • --       | Veleno    | • -- |        |           |
| Levitazione | • --       | Zombie    | • -- |        |           |
| Mini        | • --       | ~~~~~     |      |        |           |
| Mutismo     | • --       | Corazza   | • -- |        |           |
| Paralisi    | • --       | Scan      | • -- |        |           |
| Piaga       | • --       |           |      |        |           |

COMANDO !CONTROLLA

```

a. Attacco fisico
   il Lupo cieco causa danni fisici ad un nemico.

```

b. Zanna

```

   il Lupo cieco causa danni fisici ed infligge lo Status Cecità, il quale
   aumenta le probabilità che i successivi attacchi fisici di un nemico
   manchino il bersaglio.

```

COMANDO !LIBERA

```

.. Attacco fisico
   il Lupo cieco causa danni fisici ad un nemico.

```

COSA SI PUÒ RUBARE

```

246 / 256 • --
10 / 256 • Collirio

```

COSA SI PUÒ RICEVERE

```

sempre • --
raro • Collirio

```

DOVE SI TROVA

MN2 • [CE.aA] • Castello Exdeath ----- Piano terra /A  
 MN2 • [CE.aC] • Castello Exdeath ----- Piano terra /C  
 MN2 • [CE.aE] • Castello Exdeath ----- 2S  
 MN2 • [CE.aF] • Castello Exdeath ----- 3S  
 MN2 • [CE.aG] • Castello Exdeath ----- Piano terra /D  
 MN2 • [CE.aH] • Castello Exdeath ----- 1° piano  
 MN2 • [CE.aI] • Castello Exdeath ----- 2° piano  
 MN2 • [CE.aL] • Castello Exdeath ----- 3° piano  
 MN2 • [CE.aN] • Castello Exdeath ----- 5° piano  
 MN2 • [CE.aO] • Castello Exdeath ----- 6° piano /A  
 MN2 • [CE.aS] • Castello Exdeath ----- 9° piano /A  
 MN2 • [CE.aV] • Castello Exdeath ----- 11° piano /A  
 MN2 • [CE.aZ] • Castello Exdeath ----- 11° piano /B

~~~~~

MN3 • [CD.aV] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /B
 MN3 • [CD.aZ] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /C
 MN3 • [CD.bA] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /D
 MN3 • [CD.bB] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /E

ABILITÀ

1. Zanna

il Lupo cieco causa danni fisici ed infligge lo Status Cecità, il quale aumenta le probabilità che i successivi attacchi fisici di un personaggio manchino il bersaglio.

.. Attacco fisico

il Lupo cieco causa danni fisici ad un personaggio.

=====

LYTHOS

===== N° 174 =====

| | | | | | |
|-------------|----|-------|--------------|-----|-----------------------|
| Liv | >> | 45 | Forza | 85 | TIPO |
| PV | >> | 2.300 | Magia | 0 | Bestia magica, Drago |
| PM | >> | 0 | Difesa | 30 | |
| -----+----- | | | Difesa Mg | 30 | ASPETTO |
| Esp | >> | 2.000 | %Schivata | 20% | Piccolo drago marrone |
| Guil | >> | 513 | %Schivata Mg | 90% | |
| | | | Agilità | 25 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | |
|-------------|----------|-----------|----------|--------|-------|
| Adagio | • -- | Pietra | • -- | Acqua | <> -- |
| Ade | • -- | Rana | • immune | Aria | <> -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> -- |
| Confusione | • -- | Sentenza | • -- | Sacro | <> -- |
| Egida | • -- | Sonno | • immune | Terra | <> -- |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • -- | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • -- | | |
| Paralisi | • immune | Scan | • -- | | |
| Piaga | • -- | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Lythos causa danni fisici ad un nemico.

b. Cometa

il Lythos scaglia una pioggia di meteore. La tecnica causa moderati danni magici non elementali ad un nemico.

c. Vampa

il Lythos genera una colonna fiammeggiante. La tecnica causa a tutti i nemici danni magici di Elemento Fuoco pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

COMANDO !LIBERA

.. Raggio atomico

il Lythos scaglia orizzontalmente una serie di fasci luminosi arancioni. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i nemici.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Antidoto

10 / 256 • Verga del giudizio

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --

raro • Zanna di drago

DOVE SI TROVA

- MN3 \* {W3.B1} \* Penisola appuntita, a nord delle Cascate Istoria
- MN3 \* {W3.F1} \* Foresta più a nord ovest, rispetto al Monte Nord
- MN3 \* {W3.G1} \* Foreste a nord ovest, rispetto al Monte Nord
- MN3 \* {W3.H1} \* Montagne a nord est del Monte Nord
- MN3 \* {W3.A2} \* Pianura più ad ovest, rispetto alle Cascate Istoria
- MN3 \* {W3.B2} \* Area delle Cascate Istoria e della Caverna del lago
- MN3 \* {W3.C2} \* Area della Caverna del lago
- MN3 \* {W3.D2} \* Zona del lago più ad est, rispetto alle Cascate Istoria
- MN3 \* {W3.E2} \* Area di Legor
- MN3 \* {W3.F2} \* Area del Tempio dell'Aria
- MN3 \* {W3.G2} \* Zona ad ovest del Monte Nord
- MN3 \* {W3.H2} \* Area del Monte Nord

ABILITÀ

1. Congelamento

il Lythos fa emergere una serie di aculei di ghiaccio dal pavimento. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

il Lythos causa danni fisici ad un personaggio.

| MAGISSA 1 | | (Monte Nord) | | ===== N° 246 ===== | |
|-----------|--------|--------------|----|--------------------|--|
| Liv | >> 8 | Forza | 14 | TIPO | |
| PV | >> 650 | Magia | 1 | Umanoide | |
| PM | >> 200 | Difesa | 0 | | |
| ---- | | Difesa Mg | 0 | ASPETTO | |
| Esp | >> 0 | %Schivata | 0% | Guerriera viola | |
| Guil | >> 0 | %Schivata Mg | 0% | | |

STATUS

Adagio • --
 Ade • immune
 Bozzolo • --
 Cecità • --
 Confusione • immune
 Egida • --
 Fretta • --
 Furia • immune
 Immagine • immune
 Levitazione • --
 Mini • immune
 Mutismo • --
 Paralisi • immune
 Piaga • --

Pietra • immune
 Rana • immune
 Reflex • --
 Rigene • --
 Sentenza • --
 Sonno • immune
 Stop • --
 Vecchiaia • immune
 Veleno • --
 Zombie • --
 ~~~~~  
 Corazza • --  
 Scan • --

ELEMENTI

Acqua <> --  
 Aria <> --  
 Fuoco <> --  
 Gelo <> --  
 Sacro <> --  
 Terra <> --  
 Tuono <> --  
 Veleno <> --

COMANDO !CONTROLLA

immune

COMANDO !LIBERA

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

--

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • Frusta  
 raro • --

DOVE SI TROVA

MN1 • [MN.aF] • Monte Nord - Ottava stazione (Boss)

ABILITÀ

1. Aero < Magia Blu >  
 Magissa 1 genera cinque piccoli tornadi. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Aria ad un personaggio.
2. Attacco critico  
 Magissa 1 causa danni fisici doppi ad un personaggio.
3. Bufera  
 Magissa 1 genera una serie di aculei di ghiaccio che emergono dal suolo. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Gelo ad un personaggio.
4. Fuoco  
 Magissa 1 genera una grande fiamma. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.
5. Parassita  
 Magissa 1 estrae una serie di sfere arancioni e poi le assorbe. La tecnica sottrae PV ad un personaggio e li dona al nemico.
6. Rigene  
 solo dopo l'arrivo di Forza 1, Magissa 1 lo circonda da una serie di scintille rotanti verdi e blu. La tecnica dona lo Status Rigene, il quale restituisce PV a Forza 1 ad intervalli regolari.
7. Tuono  
 Magissa 1 genera una piccola scarica elettrica. La tecnica causa lievi

danni magici di Elemento Tuono ad un personaggio.

```
=====
MAGISSA 2                (Chiostro dei morti)
===== N° 854 =====
Liv  >> 8                Forza          122          TIPO
PV   >> 13.000           Magia          30           Umanoide
PM   >> 3.000            Difesa         0
-----+-----         Difesa Mg      0           ASPETTO
Esp  >> 0                %Schivata     0%          Guerriera viola
Guil >> 0                %Schivata Mg  0%
                                Agilità       50
```

```
STATUS                                ELEMENTI
Adagio      •  --          Pietra      • immune    Acqua  <>  --
Ade         • immune       Rana        • immune    Aria   <>  --
Bozzolo     •  --          Reflex      •  --       Fuoco  <>  --
Cecità      •  --          Rigene      •  --       Gelo   <>  --
Confusione  • immune       Sentenza    •  --       Sacro  <>  --
Egida       •  --          Sonno       • immune    Terra  <>  --
Fretta      •  --          Stop        •  --       Tuono  <>  --
Furia       • immune       Vecchiaia   • immune    Veleno <>  --
Immagine    • immune       Veleno      •  --
Levitazione •  --          Zombie      •  --
Mini        • immune       ~~~~~
Mutismo     •  --          Corazza     •  --
Paralisi    • immune       Scan        •  --
Piaga       •  --
```

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
--

COSA SI PUÒ RICEVERE  
--

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bP] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 1° piano

ABILITÀ

1. Aeroga < Magia Blu >  
Magissa 2 scaglia tre colonne di scintille oscillanti. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Aria ad un personaggio.
2. Attacco critico  
Magissa 2 causa danni fisici doppi ad un personaggio.
3. Buferaga  
Magissa 2 genera una serie di aculei di ghiaccio che cadono dal cielo. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Gelo ad un personaggio.
4. Fuocoga  
Magissa 2 genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.



5. Parassita

Magissa 2 estrae una serie di sfere arancioni e poi le assorbe. La tecnica sottrae PV ad un personaggio e li dona al nemico.

6. Rigene

solo quando possiede meno di 6.000 PV, Magissa 2 circonda Forza 2 con una serie di scintille rotanti verdi e blu. La tecnica dona lo Status Rigene, il quale restituisce PV a Forza 2 ad intervalli regolari.

7. Tuonaga

Magissa 2 genera una forte scarica elettrica, seguita da una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Tuono ad un personaggio.

```

=====
MAGNETITE
===== N° 107 =====
Liv  >> 33          Forza          43          TIPO
PV   >> 1.200       Magia          0           --
PM   >> 100         Difesa         10
-----+-----
Esp  >> 610         %Schivata     40%         ASPETTO
Guil >> 315         %Schivata Mg  0%          Gatto con magnete verde
                                Agilità       35

```

STATUS

ELEMENTI

|             |            |           |            |        |           |
|-------------|------------|-----------|------------|--------|-----------|
| Adagio      | • --       | Pietra    | • --       | Acqua  | <> --     |
| Ade         | • --       | Rana      | • immune   | Aria   | <> --     |
| Bozzolo     | • --       | Reflex    | • --       | Fuoco  | <> --     |
| Cecità      | • --       | Rigene    | • --       | Gelo   | <> --     |
| Confusione  | • immune   | Sentenza  | • --       | Sacro  | <> --     |
| Egida       | • --       | Sonno     | • immune   | Terra  | <> immune |
| Fretta      | • --       | Stop      | • --       | Tuono  | <> debole |
| Furia       | • --       | Vecchiaia | • --       | Veleno | <> --     |
| Immagine    | • --       | Veleno    | • --       |        |           |
| Levitazione | • costante | Zombie    | • --       |        |           |
| Mini        | • immune   | ~~~~~     |            |        |           |
| Mutismo     | • --       | Corazza   | • costante |        |           |
| Paralisi    | • immune   | Scan      | • --       |        |           |
| Piaga       | • --       |           |            |        |           |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Magnetite causa danni fisici ad un nemico.

b. Raggio gamma

il Magnetite genera una serie di bande di energia verticali. La tecnica infligge lo Status Stop, il quale impedisce per diversi secondi ad un nemico di svolgere qualsiasi azione.

COMANDO !LIBERA

.. Raggio gamma

il Magnetite genera una serie di bande di energia verticali. La tecnica infligge lo Status Stop, il quale impedisce per diversi secondi ad un nemico di svolgere qualsiasi azione.

COSA SI PUÒ RUBARE

--

COSASI PUÒ RICEVERE

sempre • --

raro • Granpozione

DOVE SI TROVA

- MN2 • [TB.aB] • Torre barriera - Piano terra
- MN2 • [TB.aE] • Torre barriera - 1° piano /B
- MN2 • [TB.aF] • Torre barriera - 2° piano
- MN2 • [TB.aG] • Torre barriera - 3° piano
- MN2 • [TB.aH] • Torre barriera - 4° piano
- MN2 • [TB.aI] • Torre barriera - 5° piano
- MN2 • [TB.aL] • Torre barriera - 6° piano
- MN2 • [TB.aM] • Torre barriera - 7° piano
- MN2 • [TB.aN] • Torre barriera - 8° piano
- MN2 • [TB.aO] • Torre barriera - 9° piano /A
- MN2 • [TB.aP] • Torre barriera - 9° piano /B
- MN2 • [TB.aQ] • Torre barriera - Antenna

ABILITÀ

1. Magnete

il Magnetite genera una serie di bande di energia magnetica. La tecnica sposta in prima fila un personaggio situato nelle retrovie: nel caso in cui il bersaglio si trovi già in prima linea, il Magnete non produrrà alcun effetto.

.. Attacco fisico

il Magnetite causa danni fisici ad un personaggio.

=====

MAGO REFLEX

===== N° 126 =====

|      |    |       |              |    |             |
|------|----|-------|--------------|----|-------------|
| Liv  | >> | 36    | Forza        | 52 | TIPO        |
| PV   | >> | 1.300 | Magia        | 0  | Umanoide    |
| PM   | >> | 100   | Difesa       | 5  |             |
| ---- |    |       | Difesa Mg    | 0  | ASPETTO     |
| Esp  | >> | 900   | %Schivata    | 0% | Mago grigio |
| Guil | >> | 369   | %Schivata Mg | 0% |             |
|      |    |       | Agilità      | 28 |             |

STATUS

ELEMENTI

|             |      |           |            |        |       |
|-------------|------|-----------|------------|--------|-------|
| Adagio      | • -- | Pietra    | • --       | Acqua  | <> -- |
| Ade         | • -- | Rana      | • --       | Aria   | <> -- |
| Bozzolo     | • -- | Reflex    | • costante | Fuoco  | <> -- |
| Cecità      | • -- | Rigene    | • --       | Gelo   | <> -- |
| Confusione  | • -- | Sentenza  | • --       | Sacro  | <> -- |
| Egida       | • -- | Sonno     | • --       | Terra  | <> -- |
| Fretta      | • -- | Stop      | • --       | Tuono  | <> -- |
| Furia       | • -- | Vecchiaia | • --       | Veleno | <> -- |
| Immagine    | • -- | Veleno    | • --       |        |       |
| Levitazione | • -- | Zombie    | • --       |        |       |
| Mini        | • -- | ~~~~~     |            |        |       |
| Mutismo     | • -- | Corazza   | • --       |        |       |
| Paralisi    | • -- | Scan      | • --       |        |       |
| Piaga       | • -- |           |            |        |       |

## COMANDO !CONTROLLA

### a. Attacco fisico

il Mago reflex causa danni fisici ad un nemico.

### b. Adagioga

il Mago reflex genera una serie di sfere grigie rotanti. La tecnica infligge lo Status Adagio, il quale raddoppia il tempo necessario per caricare la barra del turno di tutti i nemici.

### c. Reflex

il Mago reflex genera una serie di lame di energia blu. La tecnica dona lo Status Reflex, il quale respinge automaticamente alcuni attacchi magici lanciati contro un personaggio.

### d. Tuonaga

il Mago reflex genera una forte scarica elettrica, seguita da una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Tuono ad un nemico.

## COMANDO !LIBERA

### .. Tuonaga

il Mago reflex genera una forte scarica elettrica, seguita da una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Tuono ad un nemico.

## COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --  
10 / 256 • Anello Reflex

## COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Etere

## DOVE SI TROVA

MN2 • [CE.aA] • Castello Exdeath - Piano terra /A  
MN2 • [CE.aD] • Castello Exdeath - 1S  
MN2 • [CE.aE] • Castello Exdeath - 2S  
MN2 • [CE.aG] • Castello Exdeath - Piano terra /D  
MN2 • [CE.aH] • Castello Exdeath - 1° piano  
MN2 • [CE.aI] • Castello Exdeath - 2° piano  
MN2 • [CE.aL] • Castello Exdeath - 3° piano  
MN2 • [CE.aM] • Castello Exdeath - 4° piano  
MN2 • [CE.aN] • Castello Exdeath - 5° piano  
MN2 • [CE.aQ] • Castello Exdeath - 7° piano  
MN2 • [CE.aS] • Castello Exdeath - 9° piano /A  
MN2 • [CE.aU] • Castello Exdeath - 10° piano  
MN2 • [CE.aV] • Castello Exdeath - 11° piano /A  
MN2 • [CE.aZ] • Castello Exdeath - 11° piano /B

## ABILITÀ

### 1. Bufera

il Mago reflex genera una serie di aculei di ghiaccio che emergono dal suolo. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Gelo ad un personaggio.

### 2. Buferara

il Mago reflex genera una serie di aculei di ghiaccio che poi emergono dal suolo. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo ad un personaggio.

3. Fuoca

il Mago reflex genera una colonna rotante infiammata. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

4. Fuoco

il Mago reflex scaglia una grande fiamma. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

5. Tuona

il Mago reflex genera una forte scarica elettrica. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Tuono ad un personaggio.

6. Tuono

il Mago reflex genera una piccola scarica elettrica. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Tuono ad un personaggio.

Il Mago reflex scaglia le tecniche sempre su sè stesso, in modo tale che, rimbalzando tramite lo Status Reflex, colpiscono un personaggio.

=====  
MANDRAGORA

|                    |    |       |              |    |               |
|--------------------|----|-------|--------------|----|---------------|
| ===== N° 084 ===== |    |       |              |    |               |
| Liv                | >> | 28    | Forza        | 36 | TIPO          |
| PV                 | >> | 1.000 | Magia        | 0  | Non-morto     |
| PM                 | >> | 100   | Difesa       | 0  |               |
| -----+-----        |    |       | Difesa Mg    | 5  | ASPETTO       |
| Esp                | >> | 385   | %Schivata    | 0% | Fungo marrone |
| Guil               | >> | 249   | %Schivata Mg | 0% |               |
|                    |    |       | Agilità      | 25 |               |

STATUS

ELEMENTI

|             |          |           |          |        |           |
|-------------|----------|-----------|----------|--------|-----------|
| Adagio      | • --     | Pietra    | • --     | Acqua  | <> --     |
| Ade         | • --     | Rana      | • immune | Aria   | <> --     |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --     | Fuoco  | <> debole |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • --     | Gelo   | <> --     |
| Confusione  | • --     | Sentenza  | • --     | Sacro  | <> --     |
| Egida       | • --     | Sonno     | • immune | Terra  | <> --     |
| Fretta      | • --     | Stop      | • --     | Tuono  | <> --     |
| Furia       | • --     | Vecchiaia | • --     | Veleno | <> --     |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • --     |        |           |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --     |        |           |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |          |        |           |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • --     |        |           |
| Paralisi    | • immune | Scan      | • --     |        |           |
| Piaga       | • --     |           |          |        |           |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

la Mandragora causa danni fisici ad un nemico.

b. Attacco critico

la Mandragora causa danni fisici ad un nemico. La tecnica possiede una

potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico della Mandragora.

c. Spora

la Mandragora emette una serie di spore marroni. La tecnica infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere ad un nemico 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari.

COMANDO !LIBERA

.. Acido digerente

la Mandragora emette un getto di liquido azzurro. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un nemico con il passare del tempo.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Collirio  
10 / 256 • Antidoto

COSA SI PUÒ RICEVERE

--

DOVE SI TROVA

MN2 \* {W2.D2} \* Zona paludosa più ad ovest, rispetto a Legor  
MN2 \* {W2.E2} \* Area di Legor  
MN2 \* {W2.E3} \* Area del Castello dei sigilli  
MN2 \* {W2.E4} \* Zona della palude più a sud, rispetto al Castello dei sigilli  
MN2 \* {W2.F4} \* Zona est della grande palude a sud del Castello dei sigilli

ABILITÀ

1. Acido digerente

la Mandragora emette un getto di liquido azzurro. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo.

2. Attacco critico

la Mandragora causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico della Mandragora.

.. Attacco fisico

la Mandragora causa danni fisici ad un personaggio.

=====

MANGIAMOGURI

===== N° 090 =====

|      |    |       |              |    |              |
|------|----|-------|--------------|----|--------------|
| Liv  | >> | 23    | Forza        | 39 | TIPO         |
| PV   | >> | 1.000 | Magia        | 0  | --           |
| PM   | >> | 50    | Difesa       | 5  |              |
| ---- |    |       | Difesa Mg    | 5  | ASPETTO      |
| Esp  | >> | 665   | %Schivata    | 0% | Piovra verde |
| Guil | >> | 270   | %Schivata Mg | 0% |              |
|      |    |       | Agilità      | 30 |              |

STATUS

Adagio • --  
Ade • --  
Bozzolo • --  
Cecità • --  
Confusione • --  
Egida • --  
Fretta • --

Pietra • --  
Rana • --  
Reflex • --  
Rigene • --  
Sentenza • --  
Sonno • --  
Stop • --

ELEMENTI

Acqua <> --  
Aria <> --  
Fuoco <> --  
Gelo <> --  
Sacro <> --  
Terra <> --  
Tuono <> debole

|             |          |           |      |        |       |
|-------------|----------|-----------|------|--------|-------|
| Furia       | • --     | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> -- |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • -- |        |       |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • -- |        |       |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |      |        |       |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • -- |        |       |
| Paralisi    | • --     | Scan      | • -- |        |       |
| Piaga       | • --     |           |      |        |       |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Mangiamoguri causa danni fisici ad un nemico.

b. Acido digerente

il Mangiamoguri emette un getto di liquido azzurro. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un nemico con il passare del tempo.

COMANDO !LIBERA

.. Idrorespiro

il Mangiamoguri genera una serie di bolle di sapone. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i nemici.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --  
10 / 256 • Granpozione

COSA SI PUÒ RICEVERE

--

DOVE SI TROVA

MN2 • [CO.aA] • Canale sotterraneo - Fiume  
MN2 • [CO.aB] • Canale sotterraneo - Caverna

ABILITÀ

1. Otto tentacoli

il Mangiamoguri causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Mangiamoguri.

.. Attacco fisico

il Mangiamoguri causa danni fisici ad un personaggio.

=====

MANGIATESCHI

===== N° 057 =====

|      |    |      |              |     |                   |
|------|----|------|--------------|-----|-------------------|
| Liv  | >> | 32   | Forza        | 50  | TIPO              |
| PV   | >> | 1    | Magia        | 90  | Bestia magica     |
| PM   | >> | 100  | Difesa       | 90  |                   |
| ---- | +  | ---- | Difesa Mg    | 90  | ASPETTO           |
| Esp  | >> | 300  | %Schivata    | 90% | Scoiattolo grigio |
| Guil | >> | 100  | %Schivata Mg | 90% |                   |
|      |    |      | Agilità      | 50  |                   |

STATUS

Adagio • --  
Ade • --

ELEMENTI

Pietra • --  
Rana • --  
Acqua <> --  
Aria <> --

|             |      |           |      |        |    |    |
|-------------|------|-----------|------|--------|----|----|
| Bozzolo     | • -- | Reflex    | • -- | Fuoco  | <> | -- |
| Cecità      | • -- | Rigene    | • -- | Gelo   | <> | -- |
| Confusione  | • -- | Sentenza  | • -- | Sacro  | <> | -- |
| Egida       | • -- | Sonno     | • -- | Terra  | <> | -- |
| Fretta      | • -- | Stop      | • -- | Tuono  | <> | -- |
| Furia       | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> | -- |
| Immagine    | • -- | Veleno    | • -- |        |    |    |
| Levitazione | • -- | Zombie    | • -- |        |    |    |
| Mini        | • -- | ~~~~~     |      |        |    |    |
| Mutismo     | • -- | Corazza   | • -- |        |    |    |
| Paralisi    | • -- | Scan      | • -- |        |    |    |
| Piaga       | • -- |           |      |        |    |    |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Mangiateschi causa danni fisici ad un nemico.

b. Incisivo

il Mangiateschi causa danni fisici ad un nemico e gli infligge anche lo Status Veleno, il quale gli fa perdere 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari. La tecnica va sempre a segno inoltre ignora il parametro Difesa del bersaglio.

COMANDO !LIBERA

.. Attacco fisico

il Mangiateschi causa danni fisici ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Tenda  
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Elisir

DOVE SI TROVA

MN1 • [GJ.aA] • Grotta di Jakol - 1S  
 MN1 • [GJ.aB] • Grotta di Jakol - 2S  
 ~~~~~  
 MN3 • [GJ.aA] • Grotta di Jakol - 1S
 MN3 • [GJ.aB] • Grotta di Jakol - 2S
 MN3 • [RO.aL] • Reame oscuro ---- Fiume delle anime, 1S

ABILITÀ

1. Incisivo

il Mangiateschi causa danni fisici ad un personaggio e gli infligge anche lo Status Veleno, il quale gli fa perdere 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari. La tecnica va sempre a segno inoltre ignora il parametro Difesa del bersaglio.

2. Fuga

il Mangiateschi fugge dalla battaglia.

.. Attacco fisico

il Mangiateschi causa danni fisici ad un personaggio.

.. Evocazione

se viene colpito da un attacco magico, il Mangiateschi evoca altri cinque

esemplari della sua stessa razza.

=====

MANISTREGONE

=====

N° 011 ===

| | | | | | |
|-------|----|----|--------------|----|--------------------------|
| Liv | >> | 5 | Forza | 5 | TIPO |
| PV | >> | 20 | Magia | 0 | Umanoide |
| PM | >> | 7 | Difesa | 0 | |
| ----- | | | Difesa Mg | 5 | ASPETTO |
| Esp | >> | 20 | %Schivata | 0% | Pagliaccio rosso e viola |
| Guil | >> | 30 | %Schivata Mg | 0% | |
| | | | Agilità | 7 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | | | | |
|-------------|---|----|-----------|---|----|--------|----|----|
| Adagio | • | -- | Pietra | • | -- | Acqua | <> | -- |
| Ade | • | -- | Rana | • | -- | Aria | <> | -- |
| Bozzolo | • | -- | Reflex | • | -- | Fuoco | <> | -- |
| Cecità | • | -- | Rigene | • | -- | Gelo | <> | -- |
| Confusione | • | -- | Sentenza | • | -- | Sacro | <> | -- |
| Egida | • | -- | Sonno | • | -- | Terra | <> | -- |
| Fretta | • | -- | Stop | • | -- | Tuono | <> | -- |
| Furia | • | -- | Vecchiaia | • | -- | Veleno | <> | -- |
| Immagine | • | -- | Veleno | • | -- | | | |
| Levitazione | • | -- | Zombie | • | -- | | | |
| Mini | • | -- | ~~~~~ | | | | | |
| Mutismo | • | -- | Corazza | • | -- | | | |
| Paralisi | • | -- | Scan | • | -- | | | |
| Piaga | • | -- | | | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Manistregone causa danni fisici ad un nemico.

b. Morte

il Manistregone genera un grosso teschio umano sul bersaglio. La tecnica infligge lo Status Ade, il quale elimina un nemico istantaneamente.

c. Osmosi

il Manistregone colpisce il bersaglio con una serie di sfere celesti che poi vengono assorbite dal Manistregone. La tecnica sottrae PM al nemico e li dona al Manistregone.

d. Vampalia

il Manistregone colpisce il bersaglio con una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali ad un nemico.

COMANDO !LIBERA

.. Morte

il Manistregone genera un grosso teschio umano sul bersaglio. La tecnica infligge lo Status Ade, il quale elimina un nemico istantaneamente.

COSA SI PUÒ RUBARE

unico • Pozione

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Ferula

DOVE SI TROVA

MN1 • [TA.aD] • Tempio dell'Aria - 2° piano /A
MN1 • [TA.aG] • Tempio dell'Aria - 3° piano
~~~~~  
MN3 • [TA.aD] • Tempio dell'Aria - 2° piano /A  
MN3 • [TA.aG] • Tempio dell'Aria - 3° piano  
MN3 • [TF.aB] • Torre forca ----- Torre nera, piano terra  
MN3 • [TF.aC] • Torre forca ----- Torre nera, 1° piano  
MN3 • [TF.aF] • Torre forca ----- Torre nera, 3° piano /B  
MN3 • [TF.aG] • Torre forca ----- Torre nera, 4° piano  
MN3 • [TF.aH] • Torre forca ----- Torre nera, 5° piano /A  
MN3 • [TF.aM] • Torre forca ----- Torre nera, 7° piano /A

ABILITÀ

1. Bufera

il Manistregone genera una serie di aculei di ghiaccio che emergono dal suolo. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Gelo a tutti i personaggi.

2. Fuoco

il Manistregone scaglia una grande fiamma. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

3. Stecco magico

il Manistregone causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Manistregone.

4. Tuono

il Manistregone genera una piccola scarica elettrica. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Tuono a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

il Manistregone causa danni fisici ad un personaggio.

=====

MANTA CORNUTA

=====  
N° 073  
=====

|      |    |      |              |    |               |
|------|----|------|--------------|----|---------------|
| Liv  | >> | 26   | Forza        | 37 | TIPO          |
| PV   | >> | 600  | Magia        | 0  | Bestia magica |
| PM   | >> | 50   | Difesa       | 0  |               |
| ---- | +  | ---- | Difesa Mg    | 5  | ASPETTO       |
| Esp  | >> | 330  | %Schivata    | 0% | Manta celeste |
| Guil | >> | 222  | %Schivata Mg | 0% |               |
|      |    |      | Agilità      | 25 |               |

STATUS

ELEMENTI

|             |   |    |           |   |    |        |    |         |
|-------------|---|----|-----------|---|----|--------|----|---------|
| Adagio      | • | -- | Pietra    | • | -- | Acqua  | <> | assorbe |
| Ade         | • | -- | Rana      | • | -- | Aria   | <> | --      |
| Bozzolo     | • | -- | Reflex    | • | -- | Fuoco  | <> | --      |
| Cecità      | • | -- | Rigene    | • | -- | Gelo   | <> | --      |
| Confusione  | • | -- | Sentenza  | • | -- | Sacro  | <> | --      |
| Egida       | • | -- | Sonno     | • | -- | Terra  | <> | --      |
| Fretta      | • | -- | Stop      | • | -- | Tuono  | <> | debole  |
| Furia       | • | -- | Vecchiaia | • | -- | Veleno | <> | --      |
| Immagine    | • | -- | Veleno    | • | -- |        |    |         |
| Levitazione | • | -- | Zombie    | • | -- |        |    |         |

```

Mini      • immune      ~~~~~
Mutismo   • --           Corazza   • --
Paralisi  • --           Scan     • --
Piaga     • --

```

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

la Manta cornuta causa danni fisici ad un nemico.

b. Trasfusione < Magia Blu >

la Manta cornuta fa brillare di bianco lo schermo per alcuni istanti.

La tecnica ripristina tutti i PV ed i PM di un personaggio, sacrificando la vita della Manta cornuta.

COMANDO !LIBERA

.. Trasfusione

la Manta cornuta fa brillare di bianco lo schermo per alcuni istanti.

La tecnica ripristina tutti i PV ed i PM di un personaggio, sacrificando la vita della Manta cornuta.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --  
 10 / 256 • Etere

COSA SI PUÒ RICEVERE

--

DOVE SI TROVA

```

MN2 * {W2.E5} * Area del Ponte magno
MN2 * {W2.F5} * Area del Castello Exdeath
MN2 * {W2.E6} * Paludi a sud ovest del Castello Exdeath
MN2 * {W2.F6} * Area della Flotta di Xezat e della Torre barriera

```

ABILITÀ

1. Acido digerente

la Manta cornuta emette un getto di liquido azzurro. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo.

.. Attacco fisico

la Manta cornuta causa danni fisici ad un personaggio.

=====

MANTICORA 1 (Meteorite di Gohn)

=====  
 N° 265

```

Liv  >> 19           Forza           40           TIPO
PV   >> 3.300        Magia           1           Bestia magica
PM   >> 1.000        Difesa          10
-----+-----      Difesa Mg       20           ASPETTO
Esp  >> 0            %Schivata       10%          Chimera grigia
Guil >> 0            %Schivata Mg    0%
                                Agilità         35

```

STATUS

Adagio • --  
 Ade • --

ELEMENTI

Pietra • --      Acqua <> --  
 Rana • immune    Aria <> --

|             |          |           |          |        |    |         |
|-------------|----------|-----------|----------|--------|----|---------|
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --     | Fuoco  | <> | --      |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • --     | Gelo   | <> | assorbe |
| Confusione  | • immune | Sentenza  | • --     | Sacro  | <> | --      |
| Egida       | • --     | Sonno     | • immune | Terra  | <> | --      |
| Fretta      | • --     | Stop      | • --     | Tuono  | <> | --      |
| Furia       | • --     | Vecchiaia | • --     | Veleno | <> | --      |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • --     |        |    |         |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --     |        |    |         |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |          |        |    |         |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • --     |        |    |         |
| Paralisi    | • immune | Scan      | • --     |        |    |         |
| Piaga       | • --     |           |          |        |    |         |

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
246 / 256 • Zanna di drago  
10 / 256 • Lancia di vento

COSA SI PUÒ RICEVERE  
sempre • Coda di fenice  
raro • --

DOVE SI TROVA

MN1 • [MG.aC] • Meteorite di Gohn - Interno (Boss)

ABILITÀ

1. Attacco critico  
la Manticora 1 causa danni fisici doppi ad un personaggio.
  2. Gelata  
la Manticora 1 genera una serie di colonne rotanti di fiamme grigie.  
La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo a tutti i personaggi ed infligge anche lo Status Piaga, il quale fa perdere loro costantemente PV con il passare del tempo.
  3. Idrorespiro < Magia Blu >  
la Manticora 1 genera una serie di bolle di sapone. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi.
- .. Attacco fisico  
la Manticora 1 causa danni fisici ad un personaggio.

```
=====
MANTICORA 2 (Chiostro dei morti)
===== N° 877 =====
Liv >> 19 Forza 111 TIPO
PV >> 13.000 Magia 10 Bestia magica
PM >> 1.800 Difesa 20
----+---- Difesa Mg 30 ASPETTO
Esp >> 0 %Schivata 20% Chimera grigia
Guil >> 0 %Schivata Mg 0%
Agilità 60
```

|        |      |          |          |
|--------|------|----------|----------|
| STATUS |      | ELEMENTI |          |
| Adagio | • -- | Pietra   | • --     |
| Ade    | • -- | Rana     | • immune |
|        |      | Acqua    | <> --    |
|        |      | Aria     | <> --    |

|             |          |           |          |        |            |
|-------------|----------|-----------|----------|--------|------------|
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --     | Fuoco  | <> --      |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • --     | Gelo   | <> assorbe |
| Confusione  | • immune | Sentenza  | • --     | Sacro  | <> --      |
| Egida       | • --     | Sonno     | • immune | Terra  | <> --      |
| Fretta      | • --     | Stop      | • --     | Tuono  | <> --      |
| Furia       | • --     | Vecchiaia | • --     | Veleno | <> --      |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • --     |        |            |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --     |        |            |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |          |        |            |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • --     |        |            |
| Paralisi    | • immune | Scan      | • --     |        |            |
| Piaga       | • --     |           |          |        |            |

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
--

COSA SI PUÒ RICEVERE  
--

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bs] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 4° piano

ABILITÀ

1. Attacco critico  
la Manticora 2 causa danni fisici doppi ad un personaggio.
  
2. Gelata  
la Manticora 2 genera una serie di colonne rotanti di fiamme grigie.  
La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo a tutti i personaggi ed infligge anche lo Status Piaga, il quale fa perdere loro costantemente PV con il passare del tempo.
  
3. Idrorespiro < Magia Blu >  
la Manticora 2 genera una serie di bolle di sapone. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi.
  
- .. Attacco fisico  
la Manticora 2 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

MECCANOTRAPPOLA

=====

N° 040 ===

|             |    |     |              |    |                    |
|-------------|----|-----|--------------|----|--------------------|
| Liv         | >> | 17  | Forza        | 24 | TIPO               |
| PV          | >> | 240 | Magia        | 0  | --                 |
| PM          | >> | 100 | Difesa       | 10 |                    |
| -----+----- |    |     | Difesa Mg    | 0  | ASPETTO            |
| Esp         | >> | 150 | %Schivata    | 0% | Marionetta celeste |
| Guil        | >> | 126 | %Schivata Mg | 0% |                    |
|             |    |     | Agilità      | 20 |                    |

STATUS

ELEMENTI

|         |      |        |          |       |       |
|---------|------|--------|----------|-------|-------|
| Adagio  | • -- | Pietra | • immune | Acqua | <> -- |
| Ade     | • -- | Rana   | • immune | Aria  | <> -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • --     | Fuoco | <> -- |

|             |            |           |          |        |    |        |
|-------------|------------|-----------|----------|--------|----|--------|
| Cecità      | • immune   | Rigene    | • --     | Gelo   | <> | --     |
| Confusione  | • immune   | Sentenza  | • --     | Sacro  | <> | --     |
| Egida       | • --       | Sonno     | • immune | Terra  | <> | immune |
| Fretta      | • --       | Stop      | • --     | Tuono  | <> | debole |
| Furia       | • --       | Vecchiaia | • immune | Veleno | <> | --     |
| Immagine    | • --       | Veleno    | • immune |        |    |        |
| Levitazione | • costante | Zombie    | • immune |        |    |        |
| Mini        | • immune   | ~~~~~     |          |        |    |        |
| Mutismo     | • --       | Corazza   | • --     |        |    |        |
| Paralisi    | • immune   | Scan      | • --     |        |    |        |
| Piaga       | • --       |           |          |        |    |        |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

la Meccanotrappola causa danni fisici ad un nemico.

b. Missile < Magia Blu >

la Meccanotrappola scaglia un missile. La tecnica causa danni magici pari ai 3/4 dei PV attuali di un nemico.

c. Raggio gamma

la Meccanotrappola genera una serie di bande di energia verticali.

La tecnica infligge lo Status Stop, il quale impedisce per diversi secondi ad un nemico di svolgere qualsiasi azione.

COMANDO !LIBERA

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Etere

10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE

--

DOVE SI TROVA

MN1 • [NC.aD] • Nave a calore - Paratia /A {Ev}

MN1 • [NC.aF] • Nave a calore - Paratia /B {Ev}

MN1 • [NC.aG] • Nave a calore - Paratia /C {Ev}

MN1 • [NC.aM] • Nave a calore - Paratia /D {Ev}

MN1 • [NC.aP] • Nave a calore - Paratia /F {Ev}

MN1 • [NC.aS] • Nave a calore - Paratia /G {Ev}

MN1 • [NC.aV] • Nave a calore - Paratia /H {Ev}

~~~~~

MN3 • [NC.aD] • Nave a calore - Paratia /A {Ev}

MN3 • [NC.aF] • Nave a calore - Paratia /B {Ev}

MN3 • [NC.aG] • Nave a calore - Paratia /C {Ev}

MN3 • [NC.aM] • Nave a calore - Paratia /D {Ev}

MN3 • [NC.aP] • Nave a calore - Paratia /F {Ev}

MN3 • [NC.aS] • Nave a calore - Paratia /G {Ev}

MN3 • [NC.aV] • Nave a calore - Paratia /H {Ev}

ABILITÀ

1. Attacco critico

la Meccanotrappola causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico della Meccanotrappola.

2. Autodistruzione < Magia Blu >

nel caso in cui subisca danni di Elemento Tuono, la Meccanotrappola reagisce subito, producendo un'esplosione. La tecnica causa ad un personaggio danni fisici non elementali pari alla quantità di PV attuali del nemico, il quale perde la vita.

3. Raggio gamma

la Meccanotrappola genera una serie di bande di energia verticali. La tecnica infligge lo Status Stop, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

.. Attacco fisico

la Meccanotrappola causa danni fisici ad un personaggio.

Questo mostro compare nelle battaglie dove si elimina un Conquistatore come ultimo nemico.

```
=====
MEDUSA
===== N° 238 =====
Liv  >> 69          Forza          99          TIPO
PV   >> 7.500       Magia         50          Bestia magica, Non-morto,
PM   >> 800         Difesa        30          Umanoide
-----+-----
Esp  >> 15.000      %Schivata    0%          ASPETTO
Guil >> 762        %Schivata Mg 20%          Donna serpente verde
                                Agilità      55
```

STATUS

Adagio • --
Ade • immune
Bozzolo • --
Cecità • immune
Confusione • immune
Egida • --
Fretta • --
Furia • immune
Immagine • --
Levitazione • immune
Mini • immune
Mutismo • immune
Paralisi • immune
Piaga • --

ELEMENTI

Pietra • --
Rana • --
Reflex • --
Rigene • --
Sentenza • --
Sonno • immune
Stop • --
Vecchiaia • immune
Veleno • immune
Zombie • immune
~~~~~  
Corazza • costante  
Scan • --

## COMANDO !CONTROLLA

### a. Attacco fisico

la Medusa causa danni fisici ad un nemico.

### b. Danza stordente

la Medusa fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti. La tecnica infligge lo Status Sonno, il quale impedisce per diversi secondi ad un nemico di svolgere qualsiasi azione.

### c. Tentazione

la Medusa scaglia una serie di cuori. La tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga un nemico ad attaccare i suoi alleati oppure a curare gli eroi.

COMANDO !LIBERA

.. Tentazione

la Medusa scaglia una serie di cuori. La tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga un nemico ad attaccare i suoi alleati oppure a curare gli eroi.

COSA SI PUÒ RUBARE

unico • Ago dorato

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Ago dorato

DOVE SI TROVA

- MN3 • [RO.bD] • Reame oscuro - Tomba dei ricordi, Via dell'incubo
- MN3 • [RO.bE] • Reame oscuro - Tomba dei ricordi, Via del defunto
- MN3 • [RO.bF] • Reame oscuro - Tomba dei ricordi, Via dell'iniquità
- MN3 • [RO.bG] • Reame oscuro - Tomba dei ricordi, Sala del trono

ABILITÀ

1. Abbraccio

la Medusa genera una serie di rocce. La tecnica infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un personaggio.

2. Danza stordente

la Medusa fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti. La tecnica infligge lo Status Sonno, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

3. Occhio maligno

la Medusa genera una serie di rocce. La tecnica infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un personaggio. Il nemico può eseguire questa tecnica anche come contrattacco automatico, ogni volta che subisce danni.

4. Raggio

la Medusa causa danni fisici ad un personaggio e gli infligge anche lo Status Paralisi, il quale gli impedisce per diversi secondi di svolgere qualsiasi azione.

5. Tentazione

la Medusa scaglia una serie di cuori. La tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga un personaggio ad attaccare i suoi alleati oppure a curare i nemici.

.. Attacco fisico

la Medusa causa danni fisici ad un personaggio.

```

=====
MELUSINE 1                (Albero guardiano: debole al Fuoco)
===== N° 287-1 =====
Liv  >> 29                 Forza          49           TIPO
PV   >> 20.000             Magia          5            --
PM   >> 500                Difesa        90
-----+-----           Difesa Mg     0            ASPETTO
Esp  >> 0                  %Schivata    10%         Donna con serpenti

```

Guil >> 0 %Schivata Mg 10%  
Agilità 50

STATUS

Adagio • --  
Ade • immune  
Bozzolo • --  
Cecità • --  
Confusione • --  
Egida • --  
Fretta • --  
Furia • immune  
Immagine • --  
Levitazione • --  
Mini • immune  
Mutismo • --  
Paralisi • --  
Piaga • --

Pietra • immune  
Rana • immune  
Reflex • --  
Rigene • --  
Sentenza • --  
Sonno • --  
Stop • --  
Vecchiaia • immune  
Veleno • immune  
Zombie • --  
~~~~~  
Corazza • costante
Scan • --

ELEMENTI

Acqua <> immune
Aria <> immune
Fuoco <> debole
Gelo <> assorbe
Sacro <> immune
Terra <> immune
Tuono <> assorbe
Veleno <> immune

COMANDO !CONTROLLA

immune

COMANDO !LIBERA

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Giubba di pelle
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Dolce bacio

DOVE SI TROVA

MN3 • [AG.aA] • Albero guardiano - Foresta (Boss)

ABILITÀ

1. Buferaga

Melusine 1 genera una serie di aculei di ghiaccio che cadono dal cielo. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Gelo ad uno oppure a tutti i personaggi.

2. Cambio barriera

dopo aver usato la tecnica Buferaga su tutti i personaggi, Melusine 1 fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti, in seguito esce dallo schermo per poi rientrarvi. Il Cambio barriera sostituisce sul campo di battaglia Melusine 1 con un'altra forma del boss scelta casualmente dal gioco.

3. Tuonaga

Melusine 1 genera una forte scarica elettrica, seguita da una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Tuono ad uno oppure a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

Melusine 1 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

MELUSINE 2 (Albero guardiano: debole al Gelo)

===== N° 287-2 =====

Liv >> 29 Forza 49 TIPO

| | | | | | |
|-------------|----|--------|--------------|-----|--------------------|
| PV | >> | 20.000 | Magia | 5 | -- |
| PM | >> | 500 | Difesa | 90 | |
| -----+----- | | | Difesa Mg | 0 | ASPETTO |
| Esp | >> | 0 | %Schivata | 10% | Donna con serpenti |
| Guil | >> | 0 | %Schivata Mg | 10% | |
| | | | Agilità | 50 | |

STATUS

| | | |
|-------------|---|--------|
| Adagio | • | -- |
| Ade | • | immune |
| Bozzolo | • | -- |
| Cecità | • | -- |
| Confusione | • | -- |
| Egida | • | -- |
| Fretta | • | -- |
| Furia | • | immune |
| Immagine | • | -- |
| Levitazione | • | -- |
| Mini | • | immune |
| Mutismo | • | -- |
| Paralisi | • | -- |
| Piaga | • | -- |

ELEMENTI

| | | | | | |
|-----------|---|----------|--------|----|---------|
| Pietra | • | immune | Acqua | <> | immune |
| Rana | • | immune | Aria | <> | immune |
| Reflex | • | -- | Fuoco | <> | assorbe |
| Rigene | • | -- | Gelo | <> | debole |
| Sentenza | • | -- | Sacro | <> | immune |
| Sonno | • | -- | Terra | <> | immune |
| Stop | • | -- | Tuono | <> | assorbe |
| Vecchiaia | • | immune | Veleno | <> | immune |
| Veleno | • | immune | | | |
| Zombie | • | -- | | | |
| ~~~~~ | | | | | |
| Corazza | • | costante | | | |
| Scan | • | -- | | | |

COMANDO !CONTROLLA

immune

COMANDO !LIBERA

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Berretto di pelle
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Dolce bacio

DOVE SI TROVA

MN3 • [AG.aA] • Albero guardiano - Foresta (Boss)

ABILITÀ

1. Cambio barriera

dopo aver usato la tecnica Tuonaga su tutti i personaggi, Melusine 2 fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti, in seguito esce dallo schermo per poi rientrarvi. Il Cambio barriera sostituisce sul campo di battaglia Melusine 2 con un'altra forma del boss scelta casualmente dal gioco.

2. Fuocoga

Melusine 2 genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad uno oppure a tutti i personaggi.

3. Tuonaga

Melusine 2 genera una forte scarica elettrica, seguita da una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Tuono ad uno oppure a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

Melusine 2 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

| | | | | | |
|-------|----|--------|--------------|-----|--------------------|
| Liv | >> | 29 | Forza | 49 | TIPO |
| PV | >> | 20.000 | Magia | 5 | -- |
| PM | >> | 500 | Difesa | 90 | |
| ----- | | | Difesa Mg | 0 | ASPETTO |
| Esp | >> | 0 | %Schivata | 10% | Donna con serpenti |
| Guil | >> | 0 | %Schivata Mg | 10% | |
| | | | Agilità | 50 | |

STATUS

| | | |
|-------------|---|--------|
| Adagio | • | -- |
| Ade | • | immune |
| Bozzolo | • | -- |
| Cecità | • | -- |
| Confusione | • | -- |
| Egida | • | -- |
| Fretta | • | -- |
| Furia | • | immune |
| Immagine | • | -- |
| Levitazione | • | -- |
| Mini | • | immune |
| Mutismo | • | -- |
| Paralisi | • | -- |
| Piaga | • | -- |

ELEMENTI

| | | | | | |
|-----------|---|----------|--------|----|---------|
| Pietra | • | immune | Acqua | <> | immune |
| Rana | • | immune | Aria | <> | immune |
| Reflex | • | -- | Fuoco | <> | assorbe |
| Rigene | • | -- | Gelo | <> | assorbe |
| Sentenza | • | -- | Sacro | <> | immune |
| Sonno | • | -- | Terra | <> | immune |
| Stop | • | -- | Tuono | <> | debole |
| Vecchiaia | • | immune | Veleno | <> | immune |
| Veleno | • | immune | | | |
| Zombie | • | -- | | | |
| ~~~~~ | | | | | |
| Corazza | • | costante | | | |
| Scan | • | -- | | | |

COMANDO !CONTROLLA

immune

COMANDO !LIBERA

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Scarpe di pelle
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Dolce bacio

DOVE SI TROVA

MN3 • [AG.aA] • Albero guardiano - Foresta (Boss)

ABILITÀ

1. Buferaga

Melusine 3 genera una serie di aculei di ghiaccio che cadono dal cielo. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Gelo ad uno oppure a tutti i personaggi.

2. Cambio barriera

dopo aver usato la tecnica Fuocoga su tutti i personaggi, Melusine 3 fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti, in seguito esce dallo schermo per poi rientrarvi. Il Cambio barriera sostituisce sul campo di battaglia Melusine 3 con un'altra forma del boss scelta casualmente dal gioco.

3. Fuocoga

Melusine 3 genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad uno oppure a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

Melusine 3 causa danni fisici ad un personaggio.

```

=====
MELUSINE 4 (Albero guardiano: nessuna debolezza)
===== N° 287-4 =====
Liv >> 33 Forza 65 TIPO
PV >> 20.000 Magia 0 --
PM >> 500 Difesa 0
-----+-----
Esp >> 0 Difesa Mg 90 ASPETTO
Guil >> 0 %Schivata 0% Donna con serpenti
%Schivata Mg 90%
Agilità 50

```

STATUS

Adagio • --
Ade • immune
Bozzolo • --
Cecità • --
Confusione • --
Egida • --
Fretta • --
Furia • immune
Immagine • --
Levitazione • --
Mini • immune
Mutismo • --
Paralisi • --
Piaga • --

ELEMENTI

Pietra • immune
Rana • immune
Reflex • --
Rigene • --
Sentenza • --
Sonno • --
Stop • --
Vecchiaia • immune
Veleno • immune
Zombie • --
~~~~~  
Corazza • costante  
Scan • --

Acqua <> immune  
Aria <> immune  
Fuoco <> assorbe  
Gelo <> assorbe  
Sacro <> immune  
Terra <> immune  
Tuono <> assorbe  
Veleno <> immune

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
246 / 256 • Scudo di pelle  
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE  
sempre • --  
raro • Dolce bacio

DOVE SI TROVA

MN3 • [AG.aA] • Albero guardiano - Foresta (Boss)

ABILITÀ

1. Buferaga

Melusine 4 genera una serie di aculei di ghiaccio che cadono dal cielo. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Gelo ad uno oppure a tutti i personaggi.

2. Cambio barriera

dopo aver usato la tecnica Tentazione su un personaggio, Melusine 4 fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti, in seguito esce dallo schermo per poi rientrarvi. Il Cambio barriera sostituisce sul campo di battaglia Melusine 4 con un'altra forma del boss scelta casualmente dal gioco.

3. Fuocoga

Melusine 4 genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad uno oppure a tutti i personaggi.

#### 4. Tentazione

Melusine 4 scaglia una serie di cuori. La tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga un personaggio ad attaccare i suoi alleati oppure a curare i nemici.

#### 5. Tuonaga

Melusine 4 genera una forte scarica elettrica, seguita da una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Tuono ad uno oppure a tutti i personaggi.

#### .. Attacco fisico

Melusine 4 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

|            |                                       |
|------------|---------------------------------------|
| MELUSINE 5 | (Chiostro dei morti: debole al Fuoco) |
|------------|---------------------------------------|

===== N° 893 =====

|      |    |        |              |     |                    |
|------|----|--------|--------------|-----|--------------------|
| Liv  | >> | 29     | Forza        | 97  | TIPO               |
| PV   | >> | 24.000 | Magia        | 10  | --                 |
| PM   | >> | 1.200  | Difesa       | 120 |                    |
| ---- | +  | ----   | Difesa Mg    | 0   | ASPETTO            |
| Esp  | >> | 0      | %Schivata    | 20% | Donna con serpenti |
| Guil | >> | 0      | %Schivata Mg | 20% |                    |
|      |    |        | Agilità      | 70  |                    |

#### STATUS

|             |   |        |
|-------------|---|--------|
| Adagio      | • | --     |
| Ade         | • | immune |
| Bozzolo     | • | --     |
| Cecità      | • | --     |
| Confusione  | • | --     |
| Egida       | • | --     |
| Fretta      | • | --     |
| Furia       | • | immune |
| Immagine    | • | --     |
| Levitazione | • | --     |
| Mini        | • | immune |
| Mutismo     | • | --     |
| Paralisi    | • | --     |
| Piaga       | • | --     |

#### ELEMENTI

|        |    |         |
|--------|----|---------|
| Acqua  | <> | immune  |
| Aria   | <> | immune  |
| Fuoco  | <> | debole  |
| Gelo   | <> | assorbe |
| Sacro  | <> | immune  |
| Terra  | <> | immune  |
| Tuono  | <> | assorbe |
| Veleno | <> | immune  |

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
--

COSA SI PUÒ RICEVERE  
--

#### DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bU] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 6° piano

#### ABILITÀ

##### 1. Buferaga

Melusine 5 genera una serie di aculei di ghiaccio che cadono dal cielo. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Gelo ad uno oppure a

tutti i personaggi.

2. Cambio barriera

dopo aver usato la tecnica Buferaga su tutti i personaggi, Melusine 5 fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti, in seguito esce dallo schermo per poi rientrarvi. Il Cambio barriera sostituisce sul campo di battaglia Melusine 5 con un'altra forma del boss scelta casualmente dal gioco.

3. Tuonaga

Melusine 5 genera una forte scarica elettrica, seguita da una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Tuono ad uno oppure a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

Melusine 5 causa danni fisici ad un personaggio.

```

=====
MELUSINE 6                (Chiostro dei morti: debole al Gelo)
===== N° 894 =====

```

```

Liv  >> 29                Forza          97          TIPO
PV   >> 24.000           Magia          10          --
PM   >> 1.200            Difesa         120
-----+-----          Difesa Mg      0          ASPETTO
Esp  >> 0                %Schivata      20%         Donna con serpenti
Guil >> 0                %Schivata Mg   20%
                                Agilità        70

```

STATUS

```

Adagio      • --
Ade         • immune
Bozzolo    • --
Cecità     • --
Confusione • --
Egida      • --
Fretta     • --
Furia      • immune
Immagine   • --
Levitazione • --
Mini       • immune
Mutismo    • --
Paralisi   • --
Piaga      • --

```

ELEMENTI

```

Pietra     • immune
Rana       • immune
Reflex     • --
Rigene     • --
Sentenza   • --
Sonno      • --
Stop       • --
Vecchiaia • immune
Veleno     • immune
Zombie     • --
~~~~~
Corazza • costante
Scan • --

```

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
--

COSA SI PUÒ RICEVERE  
--

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bU] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 6° piano

ABILITÀ

1. Cambio barriera

dopo aver usato la tecnica Tuonaga su tutti i personaggi, Melusine 6 fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti, in seguito esce dallo schermo per poi rientrarvi. Il Cambio barriera sostituisce sul campo di battaglia Melusine 6 con un'altra forma del boss scelta casualmente dal gioco.

2. Fuocoga

Melusine 6 genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad uno oppure a tutti i personaggi.

3. Tuonaga

Melusine 6 genera una forte scarica elettrica, seguita da una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Tuono ad uno oppure a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

Melusine 6 causa danni fisici ad un personaggio.

```

=====
MELUSINE 7 (Chiostro dei morti: debole al Tuono)
===== N° 895 =====

```

```

Liv >> 29 Forza 97 TIPO
PV >> 24.000 Magia 10 --
PM >> 1.200 Difesa 120
-----+----- Difesa Mg 20 ASPETTO
Esp >> 0 %Schivata 20% Donna con serpenti
Guil >> 0 %Schivata Mg 20%
 Agilità 70

```

STATUS

ELEMENTI

|             |          |           |            |        |            |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|------------|
| Adagio      | • --     | Pietra    | • immune   | Acqua  | <> immune  |
| Ade         | • immune | Rana      | • immune   | Aria   | <> immune  |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --       | Fuoco  | <> assorbe |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • --       | Gelo   | <> assorbe |
| Confusione  | • --     | Sentenza  | • --       | Sacro  | <> immune  |
| Egida       | • --     | Sonno     | • --       | Terra  | <> immune  |
| Fretta      | • --     | Stop      | • --       | Tuono  | <> debole  |
| Furia       | • immune | Vecchiaia | • immune   | Veleno | <> immune  |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • immune   |        |            |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --       |        |            |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |            |        |            |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • costante |        |            |
| Paralisi    | • --     | Scan      | • --       |        |            |
| Piaga       | • --     |           |            |        |            |

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
--

COSA SI PUÒ RICEVERE  
--

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bU] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 6° piano

ABILITÀ

1. Buferaga

Melusine 7 genera una serie di aculei di ghiaccio che cadono dal cielo. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Gelo ad uno oppure a tutti i personaggi.

2. Cambio barriera

dopo aver usato la tecnica Fuocoga su tutti i personaggi, Melusine 7 fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti, in seguito esce dallo schermo per poi rientrarvi. Il Cambio barriera sostituisce sul campo di battaglia Melusine 7 con un'altra forma del boss scelta casualmente dal gioco.

3. Fuocoga

Melusine 7 genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad uno oppure a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

Melusine 7 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

MELUSINE 8 (Chiostro dei morti: nessuna debolezza) N° 896 ===

|      |    |        |              |      |                    |
|------|----|--------|--------------|------|--------------------|
| Liv  | >> | 33     | Forza        | 97   | TIPO               |
| PV   | >> | 24.000 | Magia        | 0    | --                 |
| PM   | >> | 1.200  | Difesa       | 0    |                    |
| ---- | +  | ----   | Difesa Mg    | 120  | ASPETTO            |
| Esp  | >> | 0      | %Schivata    | 0%   | Donna con serpenti |
| Guil | >> | 0      | %Schivata Mg | 120% |                    |
|      |    |        | Agilità      | 70   |                    |

STATUS

|             |   |        |
|-------------|---|--------|
| Adagio      | • | --     |
| Ade         | • | immune |
| Bozzolo     | • | --     |
| Cecità      | • | --     |
| Confusione  | • | --     |
| Egida       | • | --     |
| Fretta      | • | --     |
| Furia       | • | immune |
| Immagine    | • | --     |
| Levitazione | • | --     |
| Mini        | • | immune |
| Mutismo     | • | --     |
| Paralisi    | • | --     |
| Piaga       | • | --     |

ELEMENTI

|           |   |          |        |    |         |
|-----------|---|----------|--------|----|---------|
| Pietra    | • | immune   | Acqua  | <> | immune  |
| Rana      | • | immune   | Aria   | <> | immune  |
| Reflex    | • | --       | Fuoco  | <> | assorbe |
| Rigene    | • | --       | Gelo   | <> | assorbe |
| Sentenza  | • | --       | Sacro  | <> | immune  |
| Sonno     | • | --       | Terra  | <> | immune  |
| Stop      | • | --       | Tuono  | <> | assorbe |
| Vecchiaia | • | immune   | Veleno | <> | immune  |
| Veleno    | • | immune   |        |    |         |
| Zombie    | • | --       |        |    |         |
| ~~~~~     |   |          |        |    |         |
| Corazza   | • | costante |        |    |         |
| Scan      | • | --       |        |    |         |

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
--

COSA SI PUÒ RICEVERE  
--

DOVE SI TROVA

ABILITÀ

1. Buferaga

Melusine 8 genera una serie di aculei di ghiaccio che cadono dal cielo. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Gelo ad uno oppure a tutti i personaggi.

2. Cambio barriera

dopo aver usato la tecnica Tentazione su un personaggio, Melusine 8 fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti, in seguito esce dallo schermo per poi rientrarvi. Il Cambio barriera sostituisce sul campo di battaglia Melusine 8 con un'altra forma del boss scelta casualmente dal gioco.

3. Fuocoga

Melusine 8 genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad uno oppure a tutti i personaggi.

4. Tentazione

Melusine 8 scaglia una serie di cuori. La tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga un personaggio ad attaccare i suoi alleati oppure a curare i nemici.

5. Tuonaga

Melusine 8 genera una forte scarica elettrica, seguita da una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Tuono ad uno oppure a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

Melusine 8 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

MERCUSTRELLO

===== N° 178 =====

|      |    |       |              |     |                   |
|------|----|-------|--------------|-----|-------------------|
| Liv  | >> | 46    | Forza        | 65  | TIPO              |
| PV   | >> | 500   | Magia        | 0   | --                |
| PM   | >> | 500   | Difesa       | 10  |                   |
| ---- | +  | ----  | Difesa Mg    | 0   | ASPETTO           |
| Esp  | >> | 1.020 | %Schivata    | 50% | Pipistrello verde |
| Guil | >> | 531   | %Schivata Mg | 0%  |                   |
|      |    |       | Agilità      | 20  |                   |

STATUS

ELEMENTI

|             |            |           |      |        |           |
|-------------|------------|-----------|------|--------|-----------|
| Adagio      | • --       | Pietra    | • -- | Acqua  | <> --     |
| Ade         | • --       | Rana      | • -- | Aria   | <> --     |
| Bozzolo     | • --       | Reflex    | • -- | Fuoco  | <> --     |
| Cecità      | • --       | Rigene    | • -- | Gelo   | <> --     |
| Confusione  | • --       | Sentenza  | • -- | Sacro  | <> --     |
| Egida       | • --       | Sonno     | • -- | Terra  | <> immune |
| Fretta      | • --       | Stop      | • -- | Tuono  | <> --     |
| Furia       | • --       | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> --     |
| Immagine    | • --       | Veleno    | • -- |        |           |
| Levitazione | • costante | Zombie    | • -- |        |           |
| Mini        | • --       | ~~~~~     |      |        |           |
| Mutismo     | • --       | Corazza   | • -- |        |           |
| Paralisi    | • --       | Scan      | • -- |        |           |



COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Mercustrello causa danni fisici ad un nemico.

b. Vampiro < Magia Blu >

il bersaglio viene colpito da una serie di sfere arancioni che poi vengono assorbite dall'Aspic oscuro. La tecnica sottrae ad un nemico una quantità di PV pari alla differenza tra i PV massimi ed i PV attuali del Mercustrello e li dona a quest'ultimo: meno PV esso possiede, maggiore è la quantità persa dal nemico.

COMANDO !LIBERA

.. Vampiro

il bersaglio viene colpito da una serie di sfere arancioni che poi vengono assorbite dal personaggio. La tecnica sottrae al nemico una quantità di PV pari alla differenza tra i PV massimi ed i PV attuali del personaggio e li dona a quest'ultimo: meno PV si possiedono, maggiore è la quantità assorbita.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pozione  
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Granpozione

DOVE SI TROVA

- MN3 • [CI.aA] • Cascate Istoria - 1S /A
- MN3 • [CI.aB] • Cascate Istoria - 1S /B
- MN3 • [CI.aC] • Cascate Istoria - 2S
- MN3 • [CI.aD] • Cascate Istoria - 3S
- MN3 • [CI.aF] • Cascate Istoria - 4S /B
- MN3 • [CI.aG] • Cascate Istoria - 4S /C

ABILITÀ

1. Artiglio

il Mercustrello causa danni fisici ed infligge anche lo Status Vecchiaia, il quale diminuisce gradualmente i parametri fisici di un personaggio.

2. Vampiro < Magia Blu >

il bersaglio viene colpito da una serie di sfere arancioni che poi vengono assorbite dal Mercustrello. La tecnica sottrae ad un personaggio una quantità di PV pari alla differenza tra i PV massimi ed i PV attuali del nemico e li dona a quest'ultimo: meno PV possiede il Mercustrello, maggiore è la quantità persa dal personaggio.

.. Attacco fisico

il Mercustrello causa danni fisici ad un personaggio.

=====

MERROW

===== N° 076 =====

|     |    |     |       |    |      |
|-----|----|-----|-------|----|------|
| Liv | >> | 25  | Forza | 40 | TIPO |
| PV  | >> | 400 | Magia | 0  | --   |

|      |    |      |              |    |                    |
|------|----|------|--------------|----|--------------------|
| PM   | >> | 0    | Difesa       | 0  |                    |
| ---- | +  | ---- | Difesa Mg    | 0  | ASPETTO            |
| Esp  | >> | 300  | %Schivata    | 0% | Uomo lucertola blu |
| Guil | >> | 200  | %Schivata Mg | 0% |                    |
|      |    |      | Agilità      | 25 |                    |

STATUS

|             |   |        |
|-------------|---|--------|
| Adagio      | • | --     |
| Ade         | • | --     |
| Bozzolo     | • | --     |
| Cecità      | • | --     |
| Confusione  | • | --     |
| Egida       | • | --     |
| Fretta      | • | --     |
| Furia       | • | --     |
| Immagine    | • | --     |
| Levitazione | • | --     |
| Mini        | • | immune |
| Mutismo     | • | --     |
| Paralisi    | • | --     |
| Piaga       | • | --     |

ELEMENTI

|        |    |         |
|--------|----|---------|
| Acqua  | <> | assorbe |
| Aria   | <> | --      |
| Fuoco  | <> | --      |
| Gelo   | <> | --      |
| Sacro  | <> | --      |
| Terra  | <> | --      |
| Tuono  | <> | debole  |
| Veleno | <> | --      |

|           |   |    |
|-----------|---|----|
| Pietra    | • | -- |
| Rana      | • | -- |
| Reflex    | • | -- |
| Rigene    | • | -- |
| Sentenza  | • | -- |
| Sonno     | • | -- |
| Stop      | • | -- |
| Vecchiaia | • | -- |
| Veleno    | • | -- |
| Zombie    | • | -- |
| ~~~~~     |   |    |
| Corazza   | • | -- |
| Scan      | • | -- |

COMANDO !CONTROLLA

- a. Attacco fisico  
il Merrow causa danni fisici ad un nemico.
- b. Attacco critico  
il Merrow causa danni fisici doppi ad un nemico.

COMANDO !LIBERA

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

--

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Pozione

DOVE SI TROVA

MN2 • [PM.aC] • Ponte magno - Zona inferiore  
MN2 • [PM.aE] • Ponte magno - Zona superiore

ABILITÀ

- 1. Attacco critico  
il Merrow causa danni fisici doppi ad un personaggio.
- .. Attacco fisico  
il Merrow causa danni fisici ad un personaggio.

=====

MIETITORE

===== N° 052 =====

|     |    |     |        |    |      |
|-----|----|-----|--------|----|------|
| Liv | >> | 22  | Forza  | 30 | TIPO |
| PV  | >> | 580 | Magia  | 0  | --   |
| PM  | >> | 0   | Difesa | 0  |      |

```

-----+-----
Esp >> 300 Difesa Mg 5 ASPETTO
Guil >> 171 %Schivata 0% Uomo con falci nero
 %Schivata Mg 0%
 Agilità 20

```

STATUS

```

Adagio • --
Ade • --
Bozzolo • --
Cecità • --
Confusione • --
Egida • --
Fretta • --
Furia • --
Immagine • --
Levitazione • --
Mini • --
Mutismo • --
Paralisi • --
Piaga • --

```

ELEMENTI

```

Pietra • --
Rana • --
Reflex • --
Rigene • --
Sentenza • --
Sonno • --
Stop • --
Vecchiaia • --
Veleno • --
Zombie • --
~~~~~
Corazza     •  --
Scan        •  --

```

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Mietitore causa danni fisici ad un nemico.

b. Sfregio eolico

il Mietitore scaglia un grande tornado di lame bianche. La tecnica causa moderati danni fisici di Elemento Aria a tutti i nemici.

COMANDO !LIBERA

.. Sfregio eolico

il Mietitore scaglia un grande tornado di lame bianche. La tecnica causa moderati danni fisici di Elemento Aria a tutti i nemici.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Arco d'argento  
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Falce mortale

DOVE SI TROVA

MN1 \* {W1.G7} \* Area di Mezzaluna

~~~~~

MN3 \* {W3.F7} \* Penisola a sud della Crepa interdimensionale

ABILITÀ

1. Falce

il Mietitore causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Mietitore.

.. Attacco fisico

il Mietitore causa danni fisici ad un personaggio.

=====

MINIDIABOLO

===== N° 229 =====

```

Liv  >>  71          Forza      100          TIPO
PV   >>  6.500       Magia        40           Bestia magica
PM   >>  1.000       Difesa       0
-----
Esp  >>  12.000      %Schivata   50%         ASPETTO
Guil >>  785         %Schivata Mg 60%         Diavoletto giallo
                                     Agilità     60
    
```

STATUS

ELEMENTI

```

Adagio      • --      Pietra      • immune    Acqua <>  --
Ade         • immune   Rana        • immune    Aria  <>  --
Bozzolo     • --      Reflex      • --        Fuoco <>  --
Cecità      • --      Rigene      • --        Gelo  <>  --
Confusione  • immune   Sentenza    • --        Sacro <>  --
Egida       • --      Sonno       • immune    Terra <>  --
Fretta      • --      Stop        • --        Tuono <>  --
Furia       • immune   Vecchiaia   • immune    Veleno <>  --
Immagine    • --      Veleno      • immune
Levitazione • costante  Zombie      • --
Mini        • --      ~~~~~
Mutismo     • immune   Corazza     • costante
Paralisi    • immune   Scan        • --
Piaga       • --
    
```

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Minidiavolo causa danni fisici ad un nemico.

b. Caos

il Minidiavolo genera quattro piccoli chocobo volanti rosa. La tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga un nemico ad attaccare i suoi alleati oppure a curare gli eroi.

c. Tuonaga

il Minidiavolo genera una forte scarica elettrica, seguita da una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Tuono ad un nemico.

COMANDO !LIBERA

.. Caos

il Minidiavolo genera quattro piccoli chocobo volanti rosa. La tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga un nemico ad attaccare i suoi alleati oppure a curare gli eroi.

COSA SI PUÒ RUBARE

unico • Granpozione

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Granpozione

DOVE SI TROVA

```

MN3 • [RO.aE] • Reame oscuro - Tempio sigillato, Prigioni
MN3 • [RO.aO] • Reame oscuro - Tempio in rovina, Sala delle anime
MN3 • [RO.aP] • Reame oscuro - Tempio in rovina, Sala del dubbio
MN3 • [RO.aQ] • Reame oscuro - Tempio sigillato, Arena
    
```

- MN3 • [RO.aZ] • Reame oscuro - Cascate abissali, 2S
- MN3 • [RO.bD] • Reame oscuro - Tomba dei ricordi, Via dell'incubo
- MN3 • [RO.bE] • Reame oscuro - Tomba dei ricordi, Via del defunto
- MN3 • [RO.bF] • Reame oscuro - Tomba dei ricordi, Via dell'iniquità

ABILITÀ

1. Caos

solo quando possiede lo Status Reflex, il Minidiavolo fa rimbalzare su di sè quattro piccoli chocobo volanti rosa. La tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga un personaggio ad attaccare i suoi alleati oppure a curare i nemici.

2. Piaga

il Minidiavolo causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo.

3. Reflex

il Minidiavolo genera una serie di lame di energia blu. La tecnica dona lo Status Reflex, il quale respinge automaticamente alcuni attacchi magici lanciati contro il nemico.

4. Sonno

solo quando possiede lo Status Reflex, il Minidiavolo fa rimbalzare su di sè un fumo grigio. La tecnica infligge lo Status Sonno, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

5. Tuonaga

solo quando possiede lo Status Reflex, il Minidiavolo fa rimbalzare su di sè una forte scarica elettrica, seguita da una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Tuono ad un personaggio.

.. Attacco fisico

il Minidiavolo causa danni fisici ad un personaggio.

Facendo eliminare per la prima volta questo nemico ad un personaggio che sta svolgendo il lavoro Necromante, si imparerà l'arte nera Furia del caos.

MINIDRAGO

==== N° 055 ====

| | | | | | |
|------|----|-------|--------------|-----|---------------------|
| Liv | >> | 22 | Forza | 30 | TIPO |
| PV | >> | 1.000 | Magia | 50 | Drago |
| PM | >> | 100 | Difesa | 30 | |
| ---- | + | ---- | Difesa Mg | 20 | ASPETTO |
| Esp | >> | 900 | %Schivata | 30% | Piccolo drago verde |
| Guil | >> | 180 | %Schivata Mg | 0% | |
| | | | Agilità | 20 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | |
|------------|----------|-----------|----------|--------|-------|
| Adagio | • -- | Pietra | • immune | Acqua | <> -- |
| Ade | • immune | Rana | • -- | Aria | <> -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> -- |
| Cecità | • immune | Rigene | • -- | Gelo | <> -- |
| Confusione | • immune | Sentenza | • -- | Sacro | <> -- |
| Egida | • -- | Sonno | • immune | Terra | <> -- |
| Fretta | • -- | Stop | • immune | Tuono | <> -- |
| Furia | • immune | Vecchiaia | • immune | Veleno | <> -- |
| Immagine | • immune | Veleno | • immune | | |

| | | | |
|-------------|----------|---------|----------|
| Levitazione | • immune | Zombie | • immune |
| Mini | • immune | ~~~~~ | |
| Mutismo | • immune | Corazza | • -- |
| Paralisi | • immune | Scan | • -- |
| Piaga | • -- | | |

COMANDO !CONTROLLA

- a. Attacco fisico
il Minidrago causa danni fisici ad un nemico.
- b. Vampa
il Minidrago genera una colonna fiammeggiante. La tecnica causa a tutti i nemici danni magici di Elemento Fuoco pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

COMANDO !LIBERA

- .. Sancta
il Minidrago scaglia una serie di sfere bianche. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Sacro ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --
10 / 256 • Zanna di drago

COSA SI PUÒ RICEVERE

--

DOVE SI TROVA

MN1 \* {W1.B2} \* Pianura di Istoria

ABILITÀ

- 1. Congelamento
il Minidrago fa emergere una serie di aculei di ghiaccio dal pavimento. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo a tutti i personaggi.
- .. Attacco fisico
il Minidrago causa danni fisici ad un personaggio.

=====

MINIMAGO

===== N° 118 =====

| | | | | | |
|------|----|-------|--------------|----|------------------|
| Liv | >> | 11 | Forza | 30 | TIPO |
| PV | >> | 1.100 | Magia | 1 | Umanoide |
| PM | >> | 10 | Difesa | 5 | |
| ---- | | | Difesa Mg | 0 | ASPETTO |
| Esp | >> | 600 | %Schivata | 0% | Maghetto celeste |
| Guil | >> | 345 | %Schivata Mg | 0% | |
| | | | Agilità | 30 | |

STATUS

Adagio • --
Ade • --
Bozzolo • --
Cecità • --
Confusione • --
Egida • --

ELEMENTI

Pietra • --
Rana • --
Reflex • --
Rigene • --
Sentenza • --
Sonno • --
Acqua <> --
Aria <> --
Fuoco <> --
Gelo <> --
Sacro <> --
Terra <> --

| | | | | | |
|-------------|----------|-----------|------|--------|-------|
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • -- | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • -- | | |
| Paralisi | • -- | Scan | • -- | | |
| Piaga | • -- | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Minimago causa danni fisici ad un nemico.

b. Novox

il Minimago genera un sigillo magico celeste. La tecnica infligge lo Status Mutismo, il quale impedisce ad un nemico di utilizzare le magie.

c. Ritorno

lo schermo si oscura per qualche istante mentre i nemici diventano sgranati. La tecnica fa ricominciare lo scontro dall'inizio ed ignora quanto sia successo in precedenza. I PV posseduti, i PM consumati, gli Oggetti utilizzati e così via verranno riportati al valore che avevano all'inizio della battaglia.

d. Vecchiaia

il Minimago emette un fumo giallo. La tecnica infligge lo Status Vecchiaia, il quale diminuisce gradualmente i parametri Livello ed Agilità di un nemico.

COMANDO !LIBERA

.. Fuocoga

il Minimago genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --
 10 / 256 • Magicappello

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
 raro • Magicappello

DOVE SI TROVA

MN2 • [GM.aA] • Gran foresta di Muur ---- Ingresso
 MN2 • [GM.aB] • Gran foresta di Muur ---- Sottosuolo /A
 MN2 • [GM.aC] • Gran foresta di Muur ---- Interno /A
 MN2 • [GM.aD] • Gran foresta di Muur ---- Sottosuolo /B
 MN2 • [GM.aE] • Gran foresta di Muur ---- Interno /B
 MN2 • [GM.aG] • Gran foresta di Muur ---- Radura bruciata

~~~~~

MN3 • [CD.aU] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /A  
 MN3 • [TW.aA] • Torre di Walz ----- Piano terra  
 MN3 • [TW.aB] • Torre di Walz ----- 1° piano  
 MN3 • [TW.aC] • Torre di Walz ----- 2° piano  
 MN3 • [TW.aD] • Torre di Walz ----- 3° piano  
 MN3 • [TW.aH] • Torre di Walz ----- 7° piano  
 MN3 • [TW.aI] • Torre di Walz ----- 8° piano

## ABILITÀ

### 1. Osmosi

il Minimago colpisce il bersaglio con una serie di sfere celesti che poi vengono assorbite dal nemico. La tecnica sottrae PM ad un personaggio e li dona al Minimago.

### 2. Poema minuscolo < Magia Blu >

il Minimago emette una serie di note musicali gialle. La tecnica infligge lo Status Mini, il quale riduce a 3 unità il parametro Attacco di un personaggio mentre la sua Difesa viene azzerata.

```
=====
MINOTAURO 1                (Torre forca)
===== N° 291 =====
Liv  >> 37                Forza                99                TIPO
PV   >> 19.850            Magia                0                Umanoide
PM   >> 0                  Difesa               0
-----+-----            Difesa Mg            0                ASPETTO
Esp  >> 0                  %Schivata            0%               Minotauro viola
Guil >> 0                  %Schivata Mg         0%
                                Agilità              35
```

## STATUS

Adagio • immune  
Ade • immune  
Bozzolo • immune  
Cecità • immune  
Confusione • immune  
Egida • immune  
Fretta • immune  
Furia • immune  
Immagine • immune  
Levitazione • immune  
Mini • immune  
Mutismo • immune  
Paralisi • immune  
Piaga • --

Pietra • immune  
Rana • immune  
Reflex • immune  
Rigene • immune  
Sentenza • --  
Sonno • immune  
Stop • immune  
Vecchiaia • immune  
Veleno • immune  
Zombie • immune  
~~~~~  
Corazza • costante
Scan • --

ELEMENTI

Acqua <> assorbe
Aria <> --
Fuoco <> --
Gelo <> --
Sacro <> assorbe
Terra <> assorbe
Tuono <> --
Veleno <> assorbe

COMANDO !CONTROLLA

immune

COMANDO !LIBERA

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Scarpe di pelle
10 / 256 • Shuriken di Fuuma

COSA SI PUÒ RICEVERE

--

DOVE SI TROVA

MN3 • [TF.bd] • Torre forca - Torre bianca, 8° piano (Boss)

ABILITÀ

1. Attacco critico

il Minotauro 1 causa danni fisici doppi ad un personaggio.

2. Sancta

il Minotauro 1 scaglia una serie di sfere bianche. La tecnica causa

notevoli danni magici di Elemento Sacro ad un personaggio.

.. Attacco fisico

il Minotauro 1 causa danni fisici ad un personaggio.

```
=====
MINOTAURO 2                (Chiostro dei morti)
===== N° 863 =====
Liv  >> 37                 Forza          130          TIPO
PV   >> 24.000             Magia          0            Umanoide
PM   >> 0                   Difesa         0
-----+-----            Difesa Mg      0            ASPETTO
Esp  >> 0                   %Schivata     0%           Minotauro viola
Guil >> 0                   %Schivata Mg  0%
                                Agilità       55
```

STATUS

Adagio • immune
Ade • immune
Bozzolo • immune
Cecità • immune
Confusione • immune
Egida • immune
Fretta • immune
Furia • immune
Immagine • immune
Levitazione • immune
Mini • immune
Mutismo • immune
Paralisi • immune
Piaga • --

Pietra • immune
Rana • immune
Reflex • immune
Rigene • immune
Sentenza • --
Sonno • immune
Stop • immune
Vecchiaia • immune
Veleno • immune
Zombie • immune
~~~~~  
Corazza • costante  
Scan • --

ELEMENTI

Acqua <> assorbe  
Aria <> --  
Fuoco <> --  
Gelo <> --  
Sacro <> assorbe  
Terra <> assorbe  
Tuono <> --  
Veleno <> assorbe

COMANDO !CONTROLLA

immune

COMANDO !LIBERA

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

--

COSA SI PUÒ RICEVERE

--

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bQ] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 2° piano

ABILITÀ

1. Attacco critico

il Minotauro 2 causa danni fisici doppi ad un personaggio.

2. Sancta

il Minotauro 2 scaglia una serie di sfere bianche. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Sacro ad un personaggio.

.. Attacco fisico

il Minotauro 2 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

## MITRAGLIATORE

===== N° 016 =====

|      |    |    |              |    |                          |
|------|----|----|--------------|----|--------------------------|
| Liv  | >> | 7  | Forza        | 9  | TIPO                     |
| PV   | >> | 80 | Magia        | 0  | Bestia magica            |
| PM   | >> | 0  | Difesa       | 0  |                          |
| ---- |    |    | Difesa Mg    | 5  | ASPETTO                  |
| Esp  | >> | 30 | %Schivata    | 0% | Conchiglia spinosa verde |
| Guil | >> | 42 | %Schivata Mg | 0% |                          |
|      |    |    | Agilità      | 20 |                          |

## STATUS

## ELEMENTI

|             |   |        |           |   |    |        |    |    |
|-------------|---|--------|-----------|---|----|--------|----|----|
| Adagio      | • | --     | Pietra    | • | -- | Acqua  | <> | -- |
| Ade         | • | --     | Rana      | • | -- | Aria   | <> | -- |
| Bozzolo     | • | --     | Reflex    | • | -- | Fuoco  | <> | -- |
| Cecità      | • | --     | Rigene    | • | -- | Gelo   | <> | -- |
| Confusione  | • | --     | Sentenza  | • | -- | Sacro  | <> | -- |
| Egida       | • | --     | Sonno     | • | -- | Terra  | <> | -- |
| Fretta      | • | --     | Stop      | • | -- | Tuono  | <> | -- |
| Furia       | • | --     | Vecchiaia | • | -- | Veleno | <> | -- |
| Immagine    | • | --     | Veleno    | • | -- |        |    |    |
| Levitazione | • | --     | Zombie    | • | -- |        |    |    |
| Mini        | • | immune | ~~~~~     |   |    |        |    |    |
| Mutismo     | • | --     | Corazza   | • | -- |        |    |    |
| Paralisi    | • | --     | Scan      | • | -- |        |    |    |
| Piaga       | • | --     |           |   |    |        |    |    |

## COMANDO !CONTROLLA

## a. Attacco fisico

il Mitragliatore causa danni fisici ad un nemico.

## b. Ago

il Mitragliatore causa danni fisici ad un nemico. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Mitragliatore.

## COMANDO !LIBERA

## .. Ago

il Mitragliatore causa danni fisici ad un nemico. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Mitragliatore.

## COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --  
10 / 256 • Ago dorato

## COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Ago dorato

DOVE SI TROVA

MN1 \* {W1.G2} \* Area del Cimitero navale  
 MN1 \* {W1.H2} \* Foresta del Monte Nord  
 MN1 \* {W1.F3} \* Area del Canale Tolna  
 MN1 \* {W1.G3} \* Area di Carwen, della Torre di Walz e del Meteorite di Walz  
 MN1 \* {W1.H3} \* Pianura ad est di Carwen  
 MN1 \* {W1.G4} \* Area di Walz e del Castello Walz  
 MN1 \* {W1.H4} \* Pianura ad est di Walz  
 ~~~~~  
 MN3 \* {W3.F5} \* Area della Crepa interdimensionale

ABILITÀ

1. Ago

ogni volta che viene colpito un attacco fisico, il Mitragliatore può reagire subito, causando danni fisici ad un nemico. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Mitragliatore.

.. Attacco fisico

il Mitragliatore causa danni fisici ad un personaggio.

=====

MUFFA

===== N° 209 =====

| | | | | | |
|------|----|-------|--------------|-----|------------------------|
| Liv | >> | 48 | Forza | 75 | TIPO |
| PV | >> | 5.000 | Magia | 0 | Bestia magica |
| PM | >> | 200 | Difesa | 15 | |
| ---- | + | ---- | Difesa Mg | 0 | ASPETTO |
| Esp | >> | 1.520 | %Schivata | 0% | Gruppo di funghi rosso |
| Guil | >> | 591 | %Schivata Mg | 66% | |
| | | | Agilità | 25 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | |
|-------------|------|-----------|----------|--------|------------|
| Adagio | • -- | Pietra | • -- | Acqua | <> debole |
| Ade | • -- | Rana | • -- | Aria | <> -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> debole |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> -- |
| Confusione | • -- | Sentenza | • -- | Sacro | <> -- |
| Egida | • -- | Sonno | • -- | Terra | <> -- |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> assorbe |
| Immagine | • -- | Veleno | • immune | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | |
| Mini | • -- | ~~~~~ | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • -- | | |
| Paralisi | • -- | Scan | • -- | | |
| Piaga | • -- | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

la Muffa causa danni fisici ad un nemico.

b. Spora

la Muffa emette una serie di spore marroni. La tecnica infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere ad un nemico 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari.

c. Vento d'iride

la Muffa scaglia un piccolo tornado viola, seguito da una sfera rotante. La tecnica infligge ad un nemico lo Status Cecità e lo Status Mutismo.

COMANDO !LIBERA

.. Oblio

la Muffa genera una pozza nera. La tecnica infligge lo Status Oblio, il quale rimuove completamente un nemico dal campo di battaglia.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Granpozione
 10 / 256 • Pugnale d'aria

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
 raro • Antidoto

DOVE SI TROVA

MN3 • [CD.aL] • Crepa interdimensionale - Foresta
 MN3 • [RO.aU] • Reame oscuro ----- Area teletrasporto

ABILITÀ

1. Ragnatela

la Muffa genera una serie di ragnatele. La tecnica infligge lo Status Adagio, il quale raddoppia il tempo necessario per caricare la barra del turno di un personaggio.

2. Spora

solo quando rimane l'ultimo nemico presente, la Muffa emette una serie di spore marroni. La tecnica infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere ad un personaggio 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari.

3. Vento d'iride

ogni volta che viene colpito dal comando !Drakonen, la Muffa può reagire subito, scagliando un piccolo tornado viola, seguito da una sfera rotante. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Cecità e lo Status Mutismo.

.. Attacco fisico

la Muffa causa danni fisici ad un personaggio.

=====

MUMMIA

===== N° 148 =====

| | | | | | |
|-------------|----|-------|--------------|-----|---------------------|
| Liv | >> | 27 | Forza | 48 | TIPO |
| PV | >> | 2.900 | Magia | 0 | Non-morto, Umanoide |
| PM | >> | 50 | Difesa | 25 | |
| -----+----- | | | Difesa Mg | 20 | ASPETTO |
| Esp | >> | 0 | %Schivata | 10% | Mummia grigia |
| Guil | >> | 500 | %Schivata Mg | 10% | |
| | | | Agilità | 50 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | |
|-------------|----------|-----------|----------|--------|-----------|
| Adagio | • -- | Pietra | • -- | Acqua | <> -- |
| Ade | • -- | Rana | • immune | Aria | <> -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> debole |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> -- |
| Confusione | • immune | Sentenza | • -- | Sacro | <> -- |
| Egida | • -- | Sonno | • immune | Terra | <> -- |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • immune | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | |
| Mini | • -- | ~~~~~ | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • -- | | |
| Paralisi | • immune | Scan | • -- | | |
| Piaga | • -- | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

la Mummia causa danni fisici ad un nemico.

b. Energiga

la Mummia genera una serie di scintille rotanti verdi e blu. La tecnica ripristina una notevole quantità di PV ad un personaggio.

COMANDO !LIBERA

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pozione
10 / 256 • Granpozione

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Acqua santa

DOVE SI TROVA

MN3 • [PU.aH] • Piramide di Muur - 3° piano /A (Boss)

ABILITÀ

1. Attacco critico

la Mummia causa danni fisici doppi ad un personaggio.

2. Danza macabra

solo quando rimane l'ultimo nemico presente, la Mummia fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti. La tecnica infligge lo Status Zombie, il quale azzerà i PV di un personaggio e lo costringe ad attaccare in automatico i propri alleati, utilizzando il semplice attacco fisico.

.. Attacco fisico

la Mummia causa danni fisici ad un personaggio.

=====

MUSCOLI D'ACCIAIO

===== N° 166 =====

| | | | | | |
|------|----|-------|--------------|----|------------------|
| Liv | >> | 44 | Forza | 80 | TIPO |
| PV | >> | 2.140 | Magia | 0 | Umanoide |
| PM | >> | 0 | Difesa | 25 | |
| ---- | + | ---- | Difesa Mg | 0 | ASPETTO |
| Esp | >> | 1.200 | %Schivata | 0% | Lottatore grigio |
| Guil | >> | 492 | %Schivata Mg | 0% | |
| | | | Agilità | 20 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | |
|-------------|----------|-----------|----------|--------|-------|
| Adagio | • -- | Pietra | • immune | Acqua | <> -- |
| Ade | • immune | Rana | • -- | Aria | <> -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> -- |
| Confusione | • -- | Sentenza | • -- | Sacro | <> -- |
| Egida | • -- | Sonno | • -- | Terra | <> -- |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • -- | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | |

```

Mini      •  --      ~~~~~
Mutismo  •  --      Corazza •  --
Paralisi •  --      Scan   •  --
Piaga    •  --

```

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Muscoli d'acciaio causa danni fisici ad un nemico.

b. Sgambetto

il Muscoli d'acciaio causa danni fisici ad un nemico. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Muscoli d'acciaio.

COMANDO !LIBERA

.. Scuotiterra

il Muscoli d'acciaio genera un'onda sismica. La tecnica causa notevoli danni fisici di Elemento Terra a tutti i nemici.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Infuso di Golia
 10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
 raro • Infuso di Golia

DOVE SI TROVA

```

MN3 • [TF.aP] • Torre forca - Torre bianca, piano terra
MN3 • [TF.aQ] • Torre forca - Torre bianca, 1° piano
MN3 • [TF.aR] • Torre forca - Torre bianca, 2° piano
MN3 • [TF.aS] • Torre forca - Torre bianca, 3° piano /A
MN3 • [TF.aT] • Torre forca - Torre bianca, 3° piano /B
MN3 • [TF.aU] • Torre forca - Torre bianca, 4° piano
MN3 • [TF.aV] • Torre forca - Torre bianca, 5° piano /A
MN3 • [TF.aZ] • Torre forca - Torre bianca, 5° piano /B
MN3 • [TF.bA] • Torre forca - Torre bianca, 6° piano
MN3 • [TF.bB] • Torre forca - Torre bianca, 7° piano /A
MN3 • [TF.bD] • Torre forca - Torre bianca, 8° piano

```

ABILITÀ

1. Sgambetto

il Muscoli d'acciaio causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Muscoli d'acciaio.

.. Attacco fisico

il Muscoli d'acciaio causa danni fisici ad un personaggio.

=====

MUTAFORME

===== N° 114 =====

```

Liv  >>  43          Forza          40          TIPO
PV   >>  7.000       Magia           10          Umanoide
PM   >>  10.000      Difesa          10
-----+-----  Difesa Mg       5           ASPETTO
Esp  >>  20          %Schivata       0%          Anziano mago rosso

```

| STATUS | | ELEMENTI | | | |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|-----------|
| Adagio | • -- | Pietra | • immune | Acqua | <> debole |
| Ade | • immune | Rana | • immune | Aria | <> debole |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> -- |
| Confusione | • -- | Sentenza | • -- | Sacro | <> -- |
| Egida | • -- | Sonno | • -- | Terra | <> -- |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • immune | Veleno | <> -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • immune | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | |
| Mini | • -- | ~~~~~ | | | |
| Mutismo | • immune | Corazza | • costante | | |
| Paralisi | • -- | Scan | • -- | | |
| Piaga | • -- | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

- a. Attacco fisico
 il Mutaforme causa danni fisici ad un nemico.
- b. Bozzolo
 il Mutaforme genera due lame di energia e scintille verdi. La tecnica dona lo Status Bozzolo, il quale permette ad un personaggio di subire la metà dei danni dagli attacchi magici.
- c. Buferaga
 il Mutaforme genera una serie di aculei di ghiaccio che cadono dal cielo. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Gelo ad un nemico.
- d. Vecchiaia
 il Mutaforme emette un fumo giallo. La tecnica infligge lo Status Vecchiaia, il quale diminuisce gradualmente i parametri Livello ed Agilità di un nemico.

COMANDO !LIBERA

- .. Vecchiaia
 il Mutaforme emette un fumo giallo. La tecnica infligge lo Status Vecchiaia, il quale diminuisce gradualmente i parametri Livello ed Agilità di un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Verga
 10 / 256 • Granpozione

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
 raro • Verga della Luce

DOVE SI TROVA

- MN2 • [GG.aB] • Grotta di Ghido ----- 2S /A
- MN2 • [GG.aC] • Grotta di Ghido ----- 2S /B
- MN2 • [GG.aD] • Grotta di Ghido ----- 3S
- MN2 • [GG.aE] • Grotta di Ghido ----- 4S
- ~~~~~
- MN3 • [CD.aO] • Crepa interdimensionale - Grotta /C
- MN3 • [CD.aP] • Crepa interdimensionale - Grotta /D

ABILITÀ

1. Trasformazione!

il Mutaforme cambia il suo aspetto, assumendo le sembianze ed i parametri di un altro mostro. A seconda della stanza in cui si affronta il nemico, questi può trasformarsi in un:

- .Drago zombie 3 .Shiva 2
- .Gaeligatto 2 .Sole maligno 2
- .Ifrit 2 .Spirito di polvere 2
- .Ramuh 2 .Viverna 2
- .Rana elfica 2

Dopo aver eseguito la tecnica della creatura di cui ha assunto l'aspetto, il Mutaforme riprende le sue sembianze originali.

=====

MYKALE

===== N° 156 =====

| | | | | | |
|------|----|-------|--------------|-----|-----------------------|
| Liv | >> | 42 | Forza | 65 | TIPO |
| PV | >> | 2.000 | Magia | 0 | Umanoide |
| PM | >> | 200 | Difesa | 10 | |
| ---- | + | ---- | Difesa Mg | 5 | ASPETTO |
| Esp | >> | 1.200 | %Schivata | 0% | Strega con luna rossa |
| Guil | >> | 459 | %Schivata Mg | 10% | |
| | | | Agilità | 25 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | |
|-------------|------------|-----------|------------|--------|-----------|
| Adagio | • -- | Pietra | • -- | Acqua | <> -- |
| Ade | • -- | Rana | • immune | Aria | <> -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> -- |
| Confusione | • -- | Sentenza | • -- | Sacro | <> -- |
| Egida | • -- | Sonno | • -- | Terra | <> immune |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • -- | | |
| Levitazione | • costante | Zombie | • -- | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • costante | | |
| Paralisi | • -- | Scan | • -- | | |
| Piaga | • -- | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

la Mykale causa danni fisici ad un nemico.

b. 1.000 aghi < Magia Blu >

la Mykale scaglia una raffica di aculei. La tecnica causa 1.000 PV di danno fisico ad un nemico.

c. Flauto lunare < Magia Blu >

la Mykale scaglia una serie di note musicali gialli. La tecnica infligge a tutti i nemici lo Status Furia, che aumenta del 50% la loro potenza offensiva ma poi essi potranno eseguire solo il semplice attacco fisico.

d. Poema minuscolo < Magia Blu >

la Mykale emette una serie di note musicali gialle. La tecnica infligge lo Status Mini, il quale riduce a 3 unità il parametro Attacco di un nemico mentre la sua Difesa viene azzerata.

COMANDO !LIBERA

.. Fuori tempo

la Mykale genera un orologio che ruota molto rapidamente. La tecnica infligge ad un nemico lo Status Sonno e lo Status Vecchiaia.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Veste di seta

10 / 256 • Falce mortale

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --

raro • Veste luminosa

DOVE SI TROVA

MN3 \* {W3.A4} \* Area di Muur

MN3 \* {W3.A5} \* Zona del deserto a sud di Muur

MN3 \* {W3.B5} \* Zona inferiore del deserto della Piramide di Muur

MN3 \* {W3.C5} \* Area di Quelb e della Valle dei draghi

MN3 \* {W3.D5} \* Zona orientale della foresta attorno alla Valle dei draghi

MN3 \* {W3.G5} \* Penisola inferiore del Territorio di Nord Est

MN3 \* {W3.B6} \* Pianure a nord ovest di Jakol

MN3 \* {W3.C6} \* Area del Castello di Bal e della Grotta di Jakol

MN3 \* {W3.D6} \* Pianure ad est del Castello di Bal

MN3 \* {W3.G6} \* Pianura a nord di Mezzaluna

MN3 \* {W3.C7} \* Pianure ad est di Jakol

MN3 \* {W3.D7} \* Pianure a sud est del Castello di Bal

MN3 \* {W3.G7} \* Area di Mezzaluna e della Torre forca

MN3 \* {W3.D8} \* Pianura più a sud ovest, lungo la sottile cintura di terra

MN3 \* {W3.F8} \* Area del Paese fantasma

MN3 \* {W3.G8} \* Pianure a nord est del Paese fantasma

ABILITÀ

1. Aero < Magia Blu >

la Mykale genera cinque piccoli tornadi. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Aria a tutti i personaggi.

2. Attacco critico

la Mykale causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico della Mykale.

3. Flauto lunare < Magia Blu >

la Mykale scaglia una serie di note musicali gialli. La tecnica infligge a tutto il gruppo lo Status Furia, che aumenta del 50% la potenza offensiva dei personaggi, i quali potranno eseguire solo il semplice attacco fisico.

4. Fuoca

la Mykale genera una colonna rotante infiammata. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

la Mykale causa danni fisici ad un personaggio.

=====

NAKK FURIOSO 1

(nemico comune)

=====
===== N° 043 =====

| | | | | | |
|-------|----|-----|--------------|-----|---------------|
| Liv | >> | 19 | Forza | 20 | TIPO |
| PV | >> | 140 | Magia | 0 | Bestia magica |
| PM | >> | 0 | Difesa | 0 | |
| ----- | | | Difesa Mg | 0 | ASPETTO |
| Esp | >> | 140 | %Schivata | 10% | Lupo verde |
| Guil | >> | 141 | %Schivata Mg | 20% | |
| | | | Agilità | 10 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | | | | |
|-------------|---|--------|-----------|---|----|--------|----|----|
| Adagio | • | -- | Pietra | • | -- | Acqua | <> | -- |
| Ade | • | -- | Rana | • | -- | Aria | <> | -- |
| Bozzolo | • | -- | Reflex | • | -- | Fuoco | <> | -- |
| Cecità | • | -- | Rigene | • | -- | Gelo | <> | -- |
| Confusione | • | -- | Sentenza | • | -- | Sacro | <> | -- |
| Egida | • | -- | Sonno | • | -- | Terra | <> | -- |
| Fretta | • | -- | Stop | • | -- | Tuono | <> | -- |
| Furia | • | -- | Vecchiaia | • | -- | Veleno | <> | -- |
| Immagine | • | -- | Veleno | • | -- | | | |
| Levitazione | • | -- | Zombie | • | -- | | | |
| Mini | • | immune | ~~~~~ | | | | | |
| Mutismo | • | -- | Corazza | • | -- | | | |
| Paralisi | • | -- | Scan | • | -- | | | |
| Piaga | • | -- | | | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Nakk furioso 1 causa danni fisici ad un nemico.

b. Fuga

il Nakk furioso 1 fugge dalla battaglia.

c. Morso

il Nakk furioso 1 causa danni fisici ad un nemico. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Nakk furioso 1.

COMANDO !LIBERA

.. Attacco fisico

il Nakk furioso 1 causa danni fisici ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pozione
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE

--

DOVE SI TROVA

| | | | | | |
|-----|---|---------|---|---------------------------------------|------|
| MN1 | • | [CK.aB] | • | Castello Karnak - Piano terra /A | {Ba} |
| MN1 | • | [CK.aC] | • | Castello Karnak - Camera della regina | |
| MN1 | • | [CK.aD] | • | Castello Karnak - 1S /A | |
| MN1 | • | [CK.aE] | • | Castello Karnak - 2S | |
| MN1 | • | [CK.aF] | • | Castello Karnak - 3S | |
| MN1 | • | [CK.aG] | • | Castello Karnak - 4S | {Ba} |
| MN1 | • | [CK.aM] | • | Castello Karnak - 1° piano /A | {Ba} |
| MN1 | • | [CK.aN] | • | Castello Karnak - 1° piano /B | |

MN1 • [CK.aO] • Castello Karnak - Piano terra /B
 MN1 • [CK.aP] • Castello Karnak - 1S /B {Ba}
 MN1 • [CK.aQ] • Castello Karnak - 1° piano /C
 MN1 • [CK.aR] • Castello Karnak - Piano terra /C
 MN1 • [CK.aS] • Castello Karnak - 1S /C

ABILITÀ

1. Fuga

solo quando rimane l'ultimo nemico presente, il Nakk furioso 1 fugge dalla battaglia.

2. Morso

quando il Sergente 1 esclama 'Fatevi sotto!', il Nakk furioso 1 causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Nakk furioso 1.

.. Attacco fisico

il Nakk furioso 1 causa danni fisici ad un personaggio.

```
=====
NAKK FURIOSO 2          (scontro con l'Artiglio di ferro)
===== N° 801 =====
Liv  >> 19              Forza          18          TIPO
PV   >> 140             Magia           0          Bestia magica
PM   >> 25              Difesa          0
-----+-----         Difesa Mg       0          ASPETTO
Esp  >> 140             %Schivata      0%         Lupo verde
Guil >> 141            %Schivata Mg   20%
                               Agilità        10
```

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | | |
|-------------|----------|-----------|------|--------|----|----|
| Adagio | • -- | Pietra | • -- | Acqua | <> | -- |
| Ade | • -- | Rana | • -- | Aria | <> | -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> | -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> | -- |
| Confusione | • -- | Sentenza | • -- | Sacro | <> | -- |
| Egida | • -- | Sonno | • -- | Terra | <> | -- |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> | -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> | -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • -- | | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • -- | | | |
| Paralisi | • -- | Scan | • -- | | | |
| Piaga | • -- | | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

COMANDO !LIBERA

immune

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

COSA SI PUÒ RICEVERE

246 / 256 • Pozione
 10 / 256 • --

sempre • --
 raro • Pozione

DOVE SI TROVA

ABILITÀ

1. Fuga

solo quando rimane l'ultimo nemico presente, il Nakk furioso 2 fugge dalla battaglia.

2. Attacco critico

quando il Sergente 2 esclama 'Fatevi sotto!', il Nakk furioso 2 causa danni fisici doppi ad un personaggio.

.. Attacco fisico

il Nakk furioso 2 causa danni fisici ad un personaggio.

```

=====
NAKK SELVAGGIO
===== N° 033 =====
Liv  >> 15          Forza          20          TIPO
PV   >> 95          Magia          0           Bestia magica
PM   >> 100         Difesa         0
-----+-----   Difesa Mg     10          ASPETTO

Esp  >> 70          %Schivata     0%          Lupo blu
Guil >> 125         %Schivata Mg  40%
                          Agilità       10
    
```

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | |
|-------------|----------|-----------|------|--------|-----------|
| Adagio | • -- | Pietra | • -- | Acqua | <> -- |
| Ade | • -- | Rana | • -- | Aria | <> -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> debole |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> -- |
| Confusione | • -- | Sentenza | • -- | Sacro | <> -- |
| Egida | • -- | Sonno | • -- | Terra | <> -- |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • -- | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • -- | | |
| Paralisi | • -- | Scan | • -- | | |
| Piaga | • -- | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Nakk selvaggio causa danni fisici ad un nemico.

b. Fuga

il Nakk selvaggio fugge dalla battaglia.

COMANDO !LIBERA

.. Attacco fisico

il Nakk selvaggio causa danni fisici ad un nemico.

DOVE SI TROVA

MN1 \* {W1.C2} \* Foresta a nord di Karnak
 MN1 \* {W1.D2} \* Pianura con il lago, a nord est di Karnak
 MN1 \* {W1.C3} \* Area di Karnak e del Castello Karnak
 MN1 \* {W1.D3} \* Area del Meteorite di Karnak
 ~~~~~  
 MN3 \* {W3.E6} \* Pianure a sud est del Tempio dell'isola  
 MN3 • [TW.aD] • Torre di Walz ---- 3° piano  
 MN3 • [TW.aE] • Torre di Walz ---- 4° piano  
 MN3 • [TW.aG] • Torre di Walz ---- 6° piano  
 MN3 • [TW.aL] • Torre di Walz ---- Cristallo d'Acqua

## ABILITÀ

1. ??? < Magia Blu >  
 il Nakk selvaggio causa ad un personaggio danni magici non elementali pari alla differenza tra i PV massimi ed i PV attuali del nemico: meno PV attuali il Nakk selvaggio possiede, più aumenta la quantità di danni subita. Stranamente, quando il nemico esegue questa tecnica, non appare il rispettivo nome sullo schermo.
2. Morso  
 il Nakk selvaggio causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Nakk selvaggio.
- .. Attacco fisico  
 il Nakk selvaggio causa danni fisici ad un personaggio.

```
=====
NECROFOBO 1                (Crepa interdimensionale)
===== N° 308 =====
```

|      |    |        |              |     |               |
|------|----|--------|--------------|-----|---------------|
| Liv  | >> | 66     | Forza        | 99  | TIPO          |
| PV   | >> | 44.044 | Magia        | 50  | --            |
| PM   | >> | 10.000 | Difesa       | 50  |               |
| ---- | +  | ----   | Difesa Mg    | 50  | ASPETTO       |
| Esp  | >> | 0      | %Schivata    | 10% | Demone nobile |
| Guil | >> | 0      | %Schivata Mg | 75% |               |
|      |    |        | Agilità      | 47  |               |

## STATUS

## ELEMENTI

|             |          |           |            |        |    |        |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|----|--------|
| Adagio      | • --     | Pietra    | • immune   | Acqua  | <> | debole |
| Ade         | • immune | Rana      | • immune   | Aria   | <> | debole |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --       | Fuoco  | <> | debole |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • --       | Gelo   | <> | debole |
| Confusione  | • immune | Sentenza  | • --       | Sacro  | <> | debole |
| Egida       | • --     | Sonno     | • immune   | Terra  | <> | debole |
| Fretta      | • --     | Stop      | • immune   | Tuono  | <> | debole |
| Furia       | • immune | Vecchiaia | • immune   | Veleno | <> | debole |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • immune   |        |    |        |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --       |        |    |        |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |            |        |    |        |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • costante |        |    |        |
| Paralisi    | • immune | Scan      | • --       |        |    |        |
| Piaga       | • --     |           |            |        |    |        |

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
246 / 256 • Elisir  
10 / 256 • Guanti malandrini

COSA SI PUÒ RICEVERE  
sempre • --  
raro • Veste luminosa

DOVE SI TROVA

MN3 • [CD.bo] • Crepa interdimensionale - Ultimo piano /D (Boss)

ABILITÀ

1. Flash < Magia Blu >

solo quando rimane l'ultimo nemico presente, il Necrofobo 1 fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti. La tecnica infligge lo Status Cecità, il quale aumenta le probabilità che i successivi attacchi fisici di tutti i personaggi manchino il bersaglio.

2. Morte

solo quando rimane l'ultimo nemico presente, il Necrofobo 1 genera un grosso teschio umano sul bersaglio. La tecnica infligge lo Status Ade, il quale elimina un personaggio istantaneamente.

3. Onda vuota

solo quando rimane l'ultimo nemico presente, il Necrofobo 1 causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Necrofobo 1.

4. Uragano

solo quando rimane l'ultimo nemico presente, il Necrofobo 1 genera un tornado grigio. La tecnica infligge lo Status Critico, riducendo i PV attuali di un personaggio ad una sola cifra.

.. Attacco fisico

solo quando rimane l'ultimo nemico presente, il Necrofobo 1 causa danni fisici ad un personaggio.

```
=====
NECROFOBO 2                (Chiostro dei morti)
===== N° 899 =====
Liv  >> 66                 Forza          141          TIPO
PV   >> 55.055             Magia          55           --
PM   >> 10.000             Difesa         50
-----+-----            Difesa Mg      55           ASPETTO
Esp  >> 0                  %Schivata      20%          Demone nobile
Guil >> 0                  %Schivata Mg   80%
                                Agilità        52
```

STATUS

Adagio • --  
Ade • immune  
Bozzolo • --

ELEMENTI

Pietra • immune  
Rana • immune  
Reflex • --  
Acqua <> debole  
Aria <> debole  
Fuoco <> debole

|             |          |           |            |        |    |        |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|----|--------|
| Cecità      | • --     | Rigene    | • --       | Gelo   | <> | debole |
| Confusione  | • immune | Sentenza  | • --       | Sacro  | <> | debole |
| Egida       | • --     | Sonno     | • immune   | Terra  | <> | debole |
| Fretta      | • --     | Stop      | • immune   | Tuono  | <> | debole |
| Furia       | • immune | Vecchiaia | • immune   | Veleno | <> | debole |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • immune   |        |    |        |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --       |        |    |        |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |            |        |    |        |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • costante |        |    |        |
| Paralisi    | • immune | Scan      | • --       |        |    |        |
| Piaga       | • --     |           |            |        |    |        |

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
--

COSA SI PUÒ RICEVERE  
--

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bU] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 6° piano

ABILITÀ +- TECNICHE STANDARD

1. Onda vuota

solo quando rimane l'ultimo nemico presente, il Necrofobo 2 causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Necrofobo 2.

.. Attacco fisico

solo quando rimane l'ultimo nemico presente, il Necrofobo 2 causa danni fisici ad un personaggio.

ABILITÀ +- A +- QUANDO IL NEMICO POSSIEDE PIÙ DI 30.000 PV

2. Flash < Magia Blu >

solo quando rimane l'ultimo nemico presente, il Necrofobo 2 fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti. La tecnica infligge lo Status Cecità, il quale aumenta le probabilità che i successivi attacchi fisici di tutti i personaggi manchino il bersaglio.

3. Morte

solo quando rimane l'ultimo nemico presente, il Necrofobo 2 genera un grosso teschio umano sul bersaglio. La tecnica infligge lo Status Ade, il quale elimina un personaggio istantaneamente.

4. Uragano

solo quando rimane l'ultimo nemico presente, il Necrofobo 2 genera un tornado grigio. La tecnica infligge lo Status Critico, riducendo i PV attuali di un personaggio ad una sola cifra.

ABILITÀ +- B +- QUANDO IL NEMICO POSSIEDE MENO DI 30.000 PV

5. Buferaga

il Necrofobo 2 genera una serie di aculei di ghiaccio che cadono dal cielo.

La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Gelo ad un personaggio.

6. Fuocoga

il Necrofobo 2 genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

7. Tuonaga

il Necrofobo 2 genera una forte scarica elettrica, seguita da una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Tuono ad un personaggio.

8. Vampalia

il Necrofobo 2 colpisce il bersaglio con una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali ad un personaggio.

=====

NECROMANTE

===== N° 223 =====

|       |    |       |              |     |                   |
|-------|----|-------|--------------|-----|-------------------|
| Liv   | >> | 54    | Forza        | 79  | TIPO              |
| PV    | >> | 6.900 | Magia        | 0   | Non-morto         |
| PM    | >> | 300   | Difesa       | 15  |                   |
| ----- |    |       | Difesa Mg    | 30  | ASPETTO           |
| Esp   | >> | 0     | %Schivata    | 0%  | Evocatore porpora |
| Guil  | >> | 1.000 | %Schivata Mg | 50% |                   |
|       |    |       | Agilità      | 27  |                   |

STATUS

ELEMENTI

|             |   |    |           |   |    |        |    |        |
|-------------|---|----|-----------|---|----|--------|----|--------|
| Adagio      | • | -- | Pietra    | • | -- | Acqua  | <> | debole |
| Ade         | • | -- | Rana      | • | -- | Aria   | <> | --     |
| Bozzolo     | • | -- | Reflex    | • | -- | Fuoco  | <> | --     |
| Cecità      | • | -- | Rigene    | • | -- | Gelo   | <> | --     |
| Confusione  | • | -- | Sentenza  | • | -- | Sacro  | <> | --     |
| Egida       | • | -- | Sonno     | • | -- | Terra  | <> | immune |
| Fretta      | • | -- | Stop      | • | -- | Tuono  | <> | --     |
| Furia       | • | -- | Vecchiaia | • | -- | Veleno | <> | --     |
| Immagine    | • | -- | Veleno    | • | -- |        |    |        |
| Levitazione | • | -- | Zombie    | • | -- |        |    |        |
| Mini        | • | -- | ~~~~~     |   |    |        |    |        |
| Mutismo     | • | -- | Corazza   | • | -- |        |    |        |
| Paralisi    | • | -- | Scan      | • | -- |        |    |        |
| Piaga       | • | -- |           |   |    |        |    |        |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Necromante causa danni fisici ad un nemico.

b. Botto

il Necromante emette un raggio di luce grigia. La tecnica infligge ad un nemico lo Status Ade oppure lo Status Paralisi.

COMANDO !LIBERA

.. Vento bianco

il Necromante genera cinque piccoli tornadi. La tecnica ripristina ad ogni personaggio una quantità di PV pari ai PV attuali del Necromante.



246 / 256 • Acqua santa  
10 / 256 • Maglia ossea

sempre • --  
raro • Acqua santa

#### DOVE SI TROVA

MN3 • [CD.bM] • Crepa interdimensionale - Ultimo piano /B  
MN3 • [CD.bO] • Crepa interdimensionale - Ultimo piano /D  
MN3 • [RO.bD] • Reame oscuro ----- Tomba dei ricordi, Via dell'incubo  
MN3 • [RO.bE] • Reame oscuro ----- Tomba dei ricordi, Via del defunto  
MN3 • [RO.bG] • Reame oscuro ----- Tomba dei ricordi, Sala del trono

#### ABILITÀ

##### 1. Attacco critico

il Necromante causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Necromante.

##### 2. Bozzolo

ogni volta che subisce un attacco di tipo magico, il Necromante reagisce subito, circondandosi con due lame di energia e con scintille verdi.  
La tecnica dona lo Status Bozzolo, il quale permette al nemico di subire la metà dei danni dagli attacchi magici.

##### 3. Egida

ogni volta che subisce il semplice attacco fisico, il Necromante reagisce subito, circondandosi con un mirino giallo, seguito da sfere gialle.  
La tecnica dona lo Status Egida, il quale permette al nemico di subire la metà dei danni dagli attacchi fisici.

##### 4. Polvere zombie

il Necromante emette una nube di polvere dorata. La tecnica infligge lo Status Zombie, il quale azzerava i PV di tutti i personaggi e li costringe ad attaccare in automatico i propri alleati, utilizzando il semplice attacco fisico.

##### .. Attacco fisico

il Necromante causa danni fisici ad un personaggio.

=====

#### NEO EXDEATH - DRAGONE

===== N° 314-2 =====

|      |    |        |              |     |                         |
|------|----|--------|--------------|-----|-------------------------|
| Liv  | >> | 67     | Forza        | 99  | TIPO                    |
| PV   | >> | 55.000 | Magia        | 21  | Bestia magica           |
| PM   | >> | 65.000 | Difesa       | 30  |                         |
| ---- | +  | ----   | Difesa Mg    | 19  | ASPETTO                 |
| Esp  | >> | 0      | %Schivata    | 10% | Agglomerato di creature |
| Guil | >> | 0      | %Schivata Mg | 80% |                         |
|      |    |        | Agilità      | 35  |                         |

#### STATUS

Adagio • immune  
Ade • immune  
Bozzolo • --  
Cecità • --  
Confusione • immune  
Egida • --  
Fretta • --

Pietra • --  
Rana • immune  
Reflex • --  
Rigene • --  
Sentenza • --  
Sonno • immune  
Stop • --

#### ELEMENTI

Acqua <> --  
Aria <> --  
Fuoco <> --  
Gelo <> --  
Sacro <> --  
Terra <> --  
Tuono <> --

|             |          |           |            |        |       |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|-------|
| Furia       | • immune | Vecchiaia | • --       | Veleno | <> -- |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • immune   |        |       |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --       |        |       |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |            |        |       |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • costante |        |       |
| Paralisi    | • immune | Scan      | • --       |        |       |
| Piaga       | • --     |           |            |        |       |

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
246 / 256 • Shuriken di Fuuma  
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE  
--

DOVE SI TROVA

MN3 • [CD.bP] • Crepa interdimensionale - Ultimo piano /E (Boss)

ABILITÀ

1. Almagesto

Neo Exdeath - Dragone genera un'onda sismica. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Sacro a tutti i personaggi ed infligge loro anche lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV con il passare del tempo.

=====

NEO EXDEATH - LEONE

===== N° 314-3 =====

|             |           |              |     |                         |  |
|-------------|-----------|--------------|-----|-------------------------|--|
| Liv         | >> 83     | Forza        | 99  | TIPO                    |  |
| PV          | >> 55.000 | Magia        | 10  | Drago                   |  |
| PM          | >> 65.000 | Difesa       | 30  |                         |  |
| -----+----- |           | Difesa Mg    | 20  | ASPETTO                 |  |
| Esp         | >> 0      | %Schivata    | 10% | Agglomerato di creature |  |
| Guil        | >> 0      | %Schivata Mg | 75% |                         |  |
|             |           | Agilità      | 27  |                         |  |

STATUS

ELEMENTI

|             |          |           |            |        |       |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|-------|
| Adagio      | • --     | Pietra    | • immune   | Acqua  | <> -- |
| Ade         | • immune | Rana      | • immune   | Aria   | <> -- |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --       | Fuoco  | <> -- |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • --       | Gelo   | <> -- |
| Confusione  | • immune | Sentenza  | • --       | Sacro  | <> -- |
| Egida       | • --     | Sonno     | • immune   | Terra  | <> -- |
| Fretta      | • --     | Stop      | • --       | Tuono  | <> -- |
| Furia       | • immune | Vecchiaia | • immune   | Veleno | <> -- |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • immune   |        |       |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --       |        |       |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |            |        |       |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • costante |        |       |
| Paralisi    | • --     | Scan      | • --       |        |       |
| Piaga       | • --     |           |            |        |       |

COMANDO !CONTROLLA

COMANDO !LIBERA

immune

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

COSA SI PUÒ RICEVERE

246 / 256 • --  
10 / 256 • Lancia dragone

--

DOVE SI TROVA

MN3 • [CD.bP] • Crepa interdimensionale - Ultimo piano /E (Boss)

ABILITÀ

1. Antimagia

Neo Exdeath - Leone genera quattro fulmini affiancati. La tecnica rimuove gli status Adagio, Bozzolo, Egida, Fretta, Furia, Immagine, Levitazione, Reflex, Rigene e Stop ad un personaggio.

2. Gran croce

Neo Exdeath - Leone genera una serie di fulmini, seguiti da numerose esplosioni. La tecnica infligge ad ogni personaggio uno dei seguenti status negativi: Adagio, Ade, Cecità, Confusione, Critico, Furia, Mini, Mutismo, Paralisi, Piaga, Pietra, Rana, Sentenza, Sonno, Stop, Vecchiaia, Veleno oppure Zombie.

3. Meteora

Neo Exdeath - Leone genera una pioggia di meteore. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

Neo Exdeath - Leone causa danni fisici ad un personaggio.

=====

NEO EXDEATH - MINOTAURO

===== N° 314-1 =====

|      |    |        |              |     |                         |
|------|----|--------|--------------|-----|-------------------------|
| Liv  | >> | 81     | Forza        | 99  | TIPO                    |
| PV   | >> | 50.000 | Magia        | 10  | --                      |
| PM   | >> | 65.000 | Difesa       | 30  |                         |
| ---- | +  | ----   | Difesa Mg    | 25  | ASPETTO                 |
| Esp  | >> | 0      | %Schivata    | 10% | Agglomerato di creature |
| Guil | >> | 0      | %Schivata Mg | 76% |                         |
|      |    |        | Agilità      | 55  |                         |

STATUS

ELEMENTI

|             |          |           |            |        |    |    |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|----|----|
| Adagio      | • --     | Pietra    | • immune   | Acqua  | <> | -- |
| Ade         | • immune | Rana      | • immune   | Aria   | <> | -- |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --       | Fuoco  | <> | -- |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • --       | Gelo   | <> | -- |
| Confusione  | • immune | Sentenza  | • --       | Sacro  | <> | -- |
| Egida       | • --     | Sonno     | • immune   | Terra  | <> | -- |
| Fretta      | • --     | Stop      | • --       | Tuono  | <> | -- |
| Furia       | • immune | Vecchiaia | • immune   | Veleno | <> | -- |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • immune   |        |    |    |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --       |        |    |    |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |            |        |    |    |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • costante |        |    |    |
| Paralisi    | • immune | Scan      | • --       |        |    |    |
| Piaga       | • --     |           |            |        |    |    |

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
246 / 256 • --  
10 / 256 • Murakumo

COSA SI PUÒ RICEVERE  
--

DOVE SI TROVA

MN3 • [CD.bP] • Crepa interdimensionale - Ultimo piano /E (Boss)

ABILITÀ

1. Antimagia

Neo Exdeath - Minotauro genera quattro fulmini affiancati. La tecnica rimuove gli status Adagio, Bozzolo, Egida, Fretta, Furia, Immagine, Levitazione, Reflex, Rigene e Stop ad un personaggio.

2. Onda vuota

Neo Exdeath - Minotauro causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico di Neo Exdeath - Minotauro.

.. Attacco fisico

Neo Exdeath - Minotauro causa danni fisici ad un personaggio.

=====

NEO EXDEATH - SCHELETRI

===== N° 314-4 =====

|      |    |        |              |     |                         |
|------|----|--------|--------------|-----|-------------------------|
| Liv  | >> | 86     | Forza        | 99  | TIPO                    |
| PV   | >> | 60.000 | Magia        | 15  | Umanoide                |
| PM   | >> | 65.000 | Difesa       | 30  |                         |
| ---- | +  | ----   | Difesa Mg    | 20  | ASPETTO                 |
| Esp  | >> | 0      | %Schivata    | 10% | Agglomerato di creature |
| Guil | >> | 0      | %Schivata Mg | 66% |                         |
|      |    |        | Agilità      | 35  |                         |

STATUS

ELEMENTI

|             |          |           |          |        |    |    |
|-------------|----------|-----------|----------|--------|----|----|
| Adagio      | • --     | Pietra    | • immune | Acqua  | <> | -- |
| Ade         | • immune | Rana      | • immune | Aria   | <> | -- |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --     | Fuoco  | <> | -- |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • --     | Gelo   | <> | -- |
| Confusione  | • immune | Sentenza  | • --     | Sacro  | <> | -- |
| Egida       | • --     | Sonno     | • immune | Terra  | <> | -- |
| Fretta      | • --     | Stop      | • --     | Tuono  | <> | -- |
| Furia       | • immune | Vecchiaia | • immune | Veleno | <> | -- |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • --     |        |    |    |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --     |        |    |    |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |          |        |    |    |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • --     |        |    |    |
| Paralisi    | • immune | Scan      | • --     |        |    |    |
| Piaga       | • --     |           |          |        |    |    |

COMANDO !CONTROLLA

COMANDO !LIBERA

immune

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --  
10 / 256 • Ragnarok

COSA SI PUÒ RICEVERE

--

DOVE SI TROVA

MN3 • [CD.bP] • Crepa interdimensionale - Ultimo piano /E (Boss)

ABILITÀ

1. Aeroga < Magia Blu >  
Neo Exdeath - Scheletri scaglia tre colonne di scintille oscillanti.  
La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Aria ad un personaggio.
  2. Antimagia  
Neo Exdeath - Scheletri genera quattro fulmini affiancati. La tecnica rimuove gli status Adagio, Bozzolo, Egida, Fretta, Furia, Immagine, Levitazione, Reflex, Rigene e Stop ad un personaggio.
  3. Attacco delta  
Neo Exdeath - Scheletri genera un triangolo di energia che scaglia contro il bersaglio. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un personaggio.
  4. Buferaga  
Neo Exdeath - Scheletri genera una serie di aculei di ghiaccio che cadono dal cielo. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Gelo ad un personaggio.
  5. Fuocoga  
Neo Exdeath - Scheletri genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.
  6. Sancta  
Neo Exdeath - Scheletri scaglia una serie di sfere bianche. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Sacro ad un personaggio.
  7. Tuonaga  
Neo Exdeath - Scheletri genera una forte scarica elettrica, seguita da una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Tuono ad un personaggio.
  8. Vampalia  
Neo Exdeath - Scheletri colpisce il bersaglio con una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali ad un personaggio.
- .. Attacco fisico  
Neo Exdeath - Scheletri causa danni fisici ad un personaggio.

=====  
NEO GARULA

=====  
N° 079

|     |    |       |        |    |               |
|-----|----|-------|--------|----|---------------|
| Liv | >> | 27    | Forza  | 40 | TIPO          |
| PV  | >> | 980   | Magia  | 0  | Bestia magica |
| PM  | >> | 1.000 | Difesa | 0  |               |

```

-----+-----
Esp >> 300      Difesa Mg      0      ASPETTO
Guil >> 500     %Schivata    0%      Mammut arancione
                %Schivata Mg 0%
                Agilità      25

```

STATUS

```

Adagio      • --
Ade         • --
Bozzolo     • --
Cecità      • --
Confusione  • --
Egida       • --
Fretta      • --
Furia       • --
Immagine    • --
Levitazione • --
Mini        • immune
Mutismo     • --
Paralisi    • --
Piaga       • --

```

ELEMENTI

```

Acqua <> --
Aria  <> --
Fuoco <> --
Gelo  <> --
Sacro <> --
Terra <> --
Tuono <> assorbe
Veleno <> --

```

```

Pietra • --
Rana   • --
Reflex • --
Rigene • --
Sentenza • --
Sonno  • --
Stop   • --
Vecchiaia • --
Veleno • --
Zombie • --
~~~~~
Corazza • --
Scan • --

```

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
--

COSA SI PUÒ RICEVERE  
sempre • --  
raro • Testo d'acqua

DOVE SI TROVA

MN2 • [PM.aE] • Ponte magno - Zona superiore

ABILITÀ

1. Carica

il Neo Garula causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Neo Garula.

.. Attacco fisico

il Neo Garula causa danni fisici ad un personaggio.

=====

NEO SHINRYU

=====

N° 322 ===

```

Liv >> 97 Forza 200 TIPO
PV >> 65.000 Magia 8 Drago
PM >> 60.000 Difesa 100
-----+-----
Esp >> 0 Difesa Mg 100 ASPETTO
Guil >> 0 %Schivata 20% Drago demoniaco dorato
 %Schivata Mg 120%
 Agilità 95

```

STATUS

```

Adagio • --
Ade • immune

```

ELEMENTI

```

Acqua <> --
Aria <> --

```

```

Pietra • immune
Rana • immune

```

|             |          |           |            |        |    |         |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|----|---------|
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --       | Fuoco  | <> | --      |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • --       | Gelo   | <> | --      |
| Confusione  | • immune | Sentenza  | • --       | Sacro  | <> | assorbe |
| Egida       | • --     | Sonno     | • immune   | Terra  | <> | --      |
| Fretta      | • --     | Stop      | • immune   | Tuono  | <> | --      |
| Furia       | • immune | Vecchiaia | • immune   | Veleno | <> | --      |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • immune   |        |    |         |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • immune   |        |    |         |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |            |        |    |         |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • costante |        |    |         |
| Paralisi    | • immune | Scan      | • --       |        |    |         |
| Piaga       | • --     |           |            |        |    |         |

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
246 / 256 • --  
10 / 256 • Elisir

COSA SI PUÒ RICEVERE  
--

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bL] • Reame oscuro - Antro di Shinryu, Tana di Shinryu (Boss) {Ba}

ABILITÀ +- A +- QUANDO IL NEMICO POSSIEDE PIÙ DI 15.000 PV

1. Ala sospiro

Neo Shinryu scaglia frontalmente un vortice d'aria. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Aria pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

2. Almagesto

Neo Shinryu genera un'onda sismica. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Sacro a tutti i personaggi ed infligge loro anche lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV con il passare del tempo.

3. Buco bianco

ogni volta che subisce danni, Neo Shinryu può reagire subito e scagliare tre sfere bianche rotanti. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Ade e lo Status Pietra.

4. Difesa totale < Magia Blu >

Neo Shinryu genera due lame di energia e scintille gialle. La tecnica dona al nemico gli status Bozzolo, Egida e Levitazione.

5. Fulmine

Neo Shinryu richiama un fulmine dal cielo. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Tuono pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

6. Maelstrom

Neo Shinryu genera una serie di tornadi grigi. La tecnica infligge a tutti i personaggi lo Status Critico, riducendo i loro PV attuali ad una sola cifra.

7. Maledizione

Neo Shinryu scaglia un teschio fantasma. La tecnica infligge ad un

personaggio uno dei seguenti status negativi, scelto casualmente dal gioco: Cecità, Confusione, Furia, Mini, Mutismo, Piaga, Rana, Sonno, Vecchiaia o Veleno.

8. Maremoto

Neo Shinryu scaglia una serie di ondate. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Acqua a tutti i personaggi.

9. Polvere zombie

ogni volta che subisce il comando !Raffica, Neo Shinryu può reagire subito emettendo una nube di polvere dorata. La tecnica infligge lo Status Zombie, il quale azzerà i PV di tutti i personaggi e li costringe ad attaccare in automatico i propri alleati, utilizzando il semplice attacco fisico.

10. Rovina < Magia Blu >

ogni volta che subisce il comando !Raffica, Neo Shinryu può reagire subito generando quattro fiammelle viola e dal bersaglio emerge uno spirito armato di falce. La tecnica infligge lo Status Sentenza, in grado di provocare con il passare del tempo lo Status Ade ad un personaggio.

11. Soffio tossico

Neo Shinryu genera una serie di esplosioni viola. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Veleno a tutti i personaggi inoltre infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere 1/16 dei loro PV massimi ad intervalli regolari.

12. Soffio zombie

Neo Shinryu emette una serie di fumi viola. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi inoltre infligge lo Status Zombie, il quale azzerà i loro PV e li costringe ad attaccare in automatico i propri alleati, utilizzando il semplice attacco fisico. Lo status negativo tuttavia si attiverà solamente nel caso in cui i danni magici subiti azzerino i PV attuali del bersaglio.

13. Terremoto

Neo Shinryu genera un'onda sismica. La tecnica causa danni fisici di Elemento Terra a tutti i personaggi.

14. Tormenta

Neo Shinryu scaglia una serie di scintille azzurre. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo a tutti i personaggi.

15. Vampa

Neo Shinryu genera una colonna fiammeggiante. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Fuoco pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

ABILITÀ -- B -- QUANDO IL NEMICO POSSIEDE MENO DI 15.000 PV

16. Attacco critico

Neo Shinryu causa danni fisici doppi ad un personaggio.

17. Giga vampalia

come ultimo attacco prima di svanire, Neo Shinryu genera una serie di piccole esplosioni oscure. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.

18. Meteora

come ultimo attacco prima di svanire, Neo Shinryu genera una pioggia di



meteore. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.

#### 19. Mutismo

Neo Shinryu fa brillare di celeste per alcuni istanti. La tecnica infligge sia ai personaggi che al nemico lo Status Mutismo, il quale impedisce di utilizzare le magie; Neo Shinryu comunque può continuare ad eseguire le proprie tecniche speciali.

.. Attacco fisico

Neo Shinryu causa danni fisici ad un personaggio.

#### NEON

=====  
===== N° 106 =====

|      |    |      |              |     |                |
|------|----|------|--------------|-----|----------------|
| Liv  | >> | 33   | Forza        | 44  | TIPO           |
| PV   | >> | 700  | Magia        | 0   | --             |
| PM   | >> | 100  | Difesa       | 5   |                |
| ---- | +  | ---- | Difesa Mg    | 5   | ASPETTO        |
| Esp  | >> | 600  | %Schivata    | 20% | Fantasma viola |
| Guil | >> | 312  | %Schivata Mg | 0%  |                |
|      |    |      | Agilità      | 25  |                |

#### STATUS

#### ELEMENTI

|             |          |           |          |        |       |
|-------------|----------|-----------|----------|--------|-------|
| Adagio      | • --     | Pietra    | • --     | Acqua  | <> -- |
| Ade         | • --     | Rana      | • immune | Aria   | <> -- |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --     | Fuoco  | <> -- |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • --     | Gelo   | <> -- |
| Confusione  | • --     | Sentenza  | • --     | Sacro  | <> -- |
| Egida       | • --     | Sonno     | • --     | Terra  | <> -- |
| Fretta      | • --     | Stop      | • --     | Tuono  | <> -- |
| Furia       | • --     | Vecchiaia | • --     | Veleno | <> -- |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • --     |        |       |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --     |        |       |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |          |        |       |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • --     |        |       |
| Paralisi    | • --     | Scan      | • --     |        |       |
| Piaga       | • --     |           |          |        |       |

#### COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Neon causa danni fisici ad un nemico.

b. Flash < Magia Blu >

il Neon fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti. La tecnica infligge lo Status Cecità, il quale aumenta le probabilità che i successivi attacchi fisici di tutti i nemici manchino il bersaglio.

#### COMANDO !LIBERA

.. Reflex

il Neon genera una serie di lame di energia blu. La tecnica dona lo Status Reflex, il quale respinge automaticamente alcuni attacchi magici lanciati contro un personaggio.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Infuso rapido

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --

DOVE SI TROVA

MN2 • [TB.aB] • Torre barriera - Piano terra  
 MN2 • [TB.aE] • Torre barriera - 1° piano /B  
 MN2 • [TB.aF] • Torre barriera - 2° piano  
 MN2 • [TB.aG] • Torre barriera - 3° piano  
 MN2 • [TB.aO] • Torre barriera - 9° piano /A  
 MN2 • [TB.aP] • Torre barriera - 9° piano /B  
 MN2 • [TB.aQ] • Torre barriera - Antenna

ABILITÀ

## 1. Attacco critico

il Neon causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Neon.

## 2. Flash &lt; Magia Blu &gt;

ogni volta che viene colpito da un attacco fisico, il Neon reagisce subito, facendo brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti. La tecnica infligge lo Status Cecità, il quale aumenta le probabilità che i successivi attacchi fisici di tutti i personaggi manchino il bersaglio.

## .. Attacco fisico

il Neon causa danni fisici ad un personaggio.

```
=====
NEREID 1 (Fossa del Mar Grande)
===== N° 294 =====
Liv >> 20 Forza 54 TIPO
PV >> 13.333 Magia 20 Non-morto
PM >> 10.000 Difesa 0
-----+----- Difesa Mg 25 ASPETTO
Esp >> 0 %Schivata 0% Infante furioso viola
Guil >> 0 %Schivata Mg 60%
 Agilità 40
```

STATUSELEMENTI

|             |          |           |          |        |            |
|-------------|----------|-----------|----------|--------|------------|
| Adagio      | • immune | Pietra    | • --     | Acqua  | <> --      |
| Ade         | • --     | Rana      | • immune | Aria   | <> --      |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --     | Fuoco  | <> debole  |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • --     | Gelo   | <> assorbe |
| Confusione  | • --     | Sentenza  | • --     | Sacro  | <> --      |
| Egida       | • --     | Sonno     | • --     | Terra  | <> --      |
| Fretta      | • --     | Stop      | • --     | Tuono  | <> --      |
| Furia       | • immune | Vecchiaia | • --     | Veleno | <> --      |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • --     |        |            |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --     |        |            |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |          |        |            |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • --     |        |            |
| Paralisi    | • --     | Scan      | • --     |        |            |
| Piaga       | • --     |           |          |        |            |

COMANDO !CONTROLLA

COMANDO !LIBERA

immune

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Ago dorato  
 10 / 256 • Elisir

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
 raro • Infuso di forza

DOVE SI TROVA

MN3 • [FG.a0] • Fossa del Mar Grande - 7S /C (Boss)

ABILITÀ

1. Attacco delta

dopo che Nereid 1 viene eliminato, questi si rigenera in pochi istanti ed assieme a Phobos 1 e Tritone 1 genera un triangolo di energia che scaglia contro il bersaglio. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un personaggio.

2. Buferaga

Nereid 1 genera una serie di aculei di ghiaccio che cadono dal cielo. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Gelo ad un personaggio.

3. Gelata

Nereid 1 genera una serie di colonne rotanti di fiamme grigie. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo a tutti i personaggi.

4. Tormenta

Nereid 1 scaglia una serie di scintille azzurre. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

Nereid 1 causa danni fisici ad un personaggio.

```

=====
NEREID 2 (Chiostro dei morti)
===== N° 864 =====
Liv >> 20 Forza 105 TIPO
PV >> 18.000 Magia 40 Non-morto
PM >> 12.000 Difesa 0
-----+-----
Esp >> 0 %Schivata 0% ASPETTO
Guil >> 0 %Schivata Mg 80% Infante furioso viola
 Agilità 50

```

STATUS

Adagio • immune      Pietra • --  
 Ade • --            Rana • immune  
 Bozzolo • --        Reflex • --  
 Cecità • --         Rigene • --  
 Confusione • --     Sentenza • --  
 Egida • --          Sonno • --  
 Fretta • --         Stop • --  
 Furia • immune     Vecchiaia • --  
 Immagine • --       Veleno • --  
 Levitazione • --    Zombie • --  
 Mini • immune      ~~~~~  
 Mutismo • --        Corazza • --  
 Paralisi • --       Scan • --

ELEMENTI

Acqua <> --  
 Aria <> --  
 Fuoco <> debole  
 Gelo <> assorbe  
 Sacro <> --  
 Terra <> --  
 Tuono <> --  
 Veleno <> --

Piaga • --

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
--

COSA SI PUÒ RICEVERE  
--

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bQ] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 2° piano

ABILITÀ

1. Attacco delta

dopo che Nereid 2 viene eliminato, questi si rigenera in pochi istanti ed assieme a Phobos 2 e Tritone 2 genera un triangolo di energia che scaglia contro il bersaglio. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un personaggio.

2. Buferaga

Nereid 2 genera una serie di aculei di ghiaccio che cadono dal cielo. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Gelo ad un personaggio.

3. Gelata

Nereid 2 genera una serie di colonne rotanti di fiamme grigie. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo a tutti i personaggi.

4. Tormenta

Nereid 2 scaglia una serie di scintille azzurre. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

Nereid 2 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

NINJA

===== N° 214 =====

|      |    |       |              |     |              |
|------|----|-------|--------------|-----|--------------|
| Liv  | >> | 52    | Forza        | 90  | TIPO         |
| PV   | >> | 5.000 | Magia        | 0   | --           |
| PM   | >> | 200   | Difesa       | 15  |              |
| ---- | +  | ----  | Difesa Mg    | 0   | ASPETTO      |
| Esp  | >> | 1.800 | %Schivata    | 70% | Ninja grigio |
| Guil | >> | 612   | %Schivata Mg | 90% |              |
|      |    |       | Agilità      | 26  |              |

STATUS

Adagio • --  
Ade • --  
Bozzolo • --  
Cecità • --  
Confusione • --  
Egida • --  
Fretta • --  
Furia • --  
Immagine • --

Pietra • --  
Rana • immune  
Reflex • --  
Rigene • --  
Sentenza • --  
Sonno • --  
Stop • --  
Vecchiaia • --  
Veleno • --

ELEMENTI

Acqua <> --  
Aria <> --  
Fuoco <> --  
Gelo <> --  
Sacro <> --  
Terra <> --  
Tuono <> --  
Veleno <> --

|             |            |         |      |
|-------------|------------|---------|------|
| Levitazione | • costante | Zombie  | • -- |
| Mini        | • immune   | ~~~~~   |      |
| Mutismo     | • --       | Corazza | • -- |
| Paralisi    | • --       | Scan    | • -- |
| Piaga       | • --       |         |      |

COMANDO !CONTROLLA

- a. Attacco fisico  
il Ninja causa danni fisici ad un nemico.
- b. Colpo di Yagyuu  
il Ninja causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un nemico con il passare del tempo.
- c. Immagine  
il Ninja fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti. La tecnica dona lo Status Immagine, il quale permette al nemico di evitare automaticamente i due successivi attacchi fisici che dovesse subire.

COMANDO !LIBERA

- .. Attacco fisico  
il Ninja causa danni fisici ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Shuriken  
10 / 256 • Kikuichimonji

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Shuriken di Fuuma

DOVE SI TROVA

MN3 • [CD.aT] • Crepa interdimensionale - Torre  
 MN3 • [CD.aU] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /A  
 MN3 • [RO.ba] • Reame oscuro ----- Cascate abissali, Sala del tesoro

ABILITÀ

- 1. Colpo di Yagyuu  
il Ninja causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo.
- 2. Immagine  
ogni volta che viene colpito dal semplice attacco fisico, il Ninja può reagire subito, facendo brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti. La tecnica dona lo Status Immagine, il quale permette al nemico di evitare automaticamente i due successivi attacchi fisici che dovesse subire.
- .. Attacco fisico  
il Ninja causa danni fisici ad un personaggio.

=====

|                    |    |       |           |    |         |
|--------------------|----|-------|-----------|----|---------|
| NIX                |    |       |           |    |         |
| ===== N° 197 ===== |    |       |           |    |         |
| Liv                | >> | 25    | Forza     | 90 | TIPO    |
| PV                 | >> | 1.500 | Magia     | 0  | --      |
| PM                 | >> | 300   | Difesa    | 35 |         |
| -----+-----        |    |       | Difesa Mg | 0  | ASPETTO |

Esp >> 0 %Schivata 0% Uomo lucertola rosso  
Guil >> 740 %Schivata Mg 0%  
Agilità 25

STATUS

Adagio • --  
Ade • --  
Bozzolo • --  
Cecità • --  
Confusione • --  
Egida • --  
Fretta • --  
Furia • --  
Immagine • --  
Levitazione • --  
Mini • --  
Mutismo • --  
Paralisi • --  
Piaga • --

Pietra • --  
Rana • --  
Reflex • --  
Rigene • --  
Sentenza • --  
Sonno • --  
Stop • --  
Vecchiaia • --  
Veleno • --  
Zombie • --  
~~~~~  
Corazza • --  
Scan • --

ELEMENTI

Acqua <> assorbe  
Aria <> --  
Fuoco <> --  
Gelo <> --  
Sacro <> --  
Terra <> --  
Tuono <> debole  
Veleno <> --

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Nix causa danni fisici ad un nemico.

b. Attacco critico

il Nix causa danni fisici ad un nemico. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Nix.

c. Pugno goblin < Magia Blu >

il Nix attacca un bersaglio. La tecnica causa danni fisici non elementali ad un nemico inoltre, se il Livello del bersaglio colpito è lo stesso di quello del Nix, i danni inflitti sono otto volte maggiori.

COMANDO !LIBERA

.. Sfregio eolico

il Nix scaglia un grande tornado di lame bianche. La tecnica causa moderati danni fisici di Elemento Aria a tutti i nemici.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Antidoto  
10 / 256 • Granpozione

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Granpozione

DOVE SI TROVA

MN3 * {W3.A1} * Mare aperto  
MN3 * {W3.B1} * Penisola appuntita, a nord delle Cascate Istoria  
MN3 * {W3.F1} * Foresta più a nord ovest, rispetto al Monte Nord  
MN3 * {W3.G1} * Foreste a nord ovest, rispetto al Monte Nord  
MN3 * {W3.C2} * Area della Caverna del lago  
MN3 * {W3.D2} * Zona del lago più ad est, rispetto alle Cascate Istoria  
MN3 * {W3.H2} * Area del Monte Nord  
MN3 * {W3.A3} * Mare aperto  
MN3 * {W3.E3} * Area di Tule e del Castello dei sigilli  
MN3 * {W3.F3} * Area della Torre della fenice  
MN3 * {W3.B4} * Area della Piramide di Muur e dell'Albero guardiano  
MN3 * {W3.C4} * Area del Castello Surgate e della Biblioteca degli Antichi

MN3 * {W3.G4} * Zona del fiume del Territorio di Nord Est  
 MN3 * {W3.H4} * Pianure ad est del fiume del Territorio di Nord Est  
 MN3 * {W3.D5} * Zona orientale della foresta attorno alla Valle dei draghi  
 MN3 * {W3.E5} * Area del Tempio dell'isola  
 MN3 * {W3.A6} * Mare aperto  
 MN3 * {W3.B6} * Pianure a nord ovest di Jakol  
 MN3 * {W3.F6} * Foresta a sud della Crepa interdimensionale  
 MN3 * {W3.G6} * Pianura a nord di Mezzaluna  
 MN3 * {W3.C7} * Pianure ad est di Jakol  
 MN3 * {W3.D7} * Pianure a sud est del Castello di Bal  
 MN3 * {W3.H7} * Mare aperto  
 MN3 * {W3.A8} * Mare aperto  
 MN3 * {W3.E8} * Pianure ad ovest del Paese fantasma  
 MN3 * {W3.F8} * Area del Paese fantasma

ABILITÀ

1. Attacco critico

il Nix causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Nix.

.. Attacco fisico

il Nix causa danni fisici ad un personaggio.

=====

OBJET D'ART

===== N° 099 =====

Liv	>>	45	Forza	76	TIPO
PV	>>	3.300	Magia	0	--
PM	>>	20	Difesa	20	
----	+	----	Difesa Mg	5	ASPETTO
Esp	>>	100	%Schivata	0%	Busto di cavaliere grigio
Guil	>>	507	%Schivata Mg	20%	
			Agilità	26	

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• immune	Acqua	<> --
Ade	• immune	Rana	• immune	Aria	<> --
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<> --
Cecità	• --	Rigene	• --	Gelo	<> --
Confusione	• immune	Sentenza	• --	Sacro	<> --
Egida	• --	Sonno	• immune	Terra	<> --
Fretta	• --	Stop	• immune	Tuono	<> debole
Furia	• --	Vecchiaia	• immune	Veleno	<> --
Immagine	• --	Veleno	• immune		
Levitazione	• --	Zombie	• --		
Mini	• immune	~~~~~			
Mutismo	• --	Corazza	• --		
Paralisi	• immune	Scan	• --		
Piaga	• --				

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

l'Objet d'Art causa danni fisici ad un nemico.

b. Artiglio letale < Magia Blu >

l'Objet d'Art genera una spirale grigia. La tecnica infligge lo Status Critico e lo Status Paralisi ad un nemico.

c. Pressione

l'Objet d'Art causa danni fisici ad un nemico. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico dell'Objet d'Art.

COMANDO !LIBERA

.. Pietra

l'Objet d'Art genera una serie di rocce. La tecnica infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Granpozione  
10 / 256 • Lancia gemella

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Ago dorato

DOVE SI TROVA

MN2 • [CB.aL] • Castello di Bal -- 2S

~~~~~

MN3 • [CB.aL] • Castello di Bal -- 2S

MN3 • [PU.aM] • Piramide di Muur - 5° piano /A {Ba}

ABILITÀ

1. Dileguarsi

se viene colpito da un Ago dorato, l'Objet d'Art reagisce subito, generando attorno a se quattro fiammelle viola e da lui emerge uno spirito armato di falce. La tecnica infligge lo Status Ade, il quale elimina il nemico istantaneamente.

2. Pietra

l'Objet d'Art genera una serie di rocce. La tecnica infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un personaggio.

.. Attacco fisico

l'Objet d'Art causa danni fisici ad un personaggio.

Facendo eliminare per la prima volta questo nemico ad un personaggio che sta svolgendo il lavoro Necromante, si imparerà l'arte nera Vento infernale.

=====

ODINO

===== N° 290 =====

|      |    |        |              |     |                     |
|------|----|--------|--------------|-----|---------------------|
| Liv  | >> | 2      | Forza        | 60  | TIPO                |
| PV   | >> | 17.000 | Magia        | 50  | Umanoide            |
| PM   | >> | 500    | Difesa       | 20  |                     |
| ---- | +  | ----   | Difesa Mg    | 20  | ASPETTO             |
| Esp  | >> | 0      | %Schivata    | 10% | Guerriero a cavallo |
| Guil | >> | 0      | %Schivata Mg | 80% |                     |
|      |    |        | Agilità      | 50  |                     |

STATUS

Adagio • --  
Ade • immune

ELEMENTI

Pietra • --  
Rana • immune  
Acqua <> --  
Aria <> --



|             |          |           |            |        |    |         |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|----|---------|
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --       | Fuoco  | <> | --      |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • --       | Gelo   | <> | --      |
| Confusione  | • immune | Sentenza  | • --       | Sacro  | <> | assorbe |
| Egida       | • --     | Sonno     | • --       | Terra  | <> | --      |
| Fretta      | • --     | Stop      | • --       | Tuono  | <> | --      |
| Furia       | • --     | Vecchiaia | • --       | Veleno | <> | --      |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • immune   |        |    |         |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --       |        |    |         |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |            |        |    |         |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • costante |        |    |         |
| Paralisi    | • --     | Scan      | • --       |        |    |         |
| Piaga       | • --     |           |            |        |    |         |

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
246 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE  
sempre • --  
raro • Scudo focum

10 / 256 • Anello protettivo

DOVE SI TROVA

MN3 • [CB.aL] • Castello di Bal - 2S (Boss)

ABILITÀ

1. Attacco critico

Odino causa danni fisici doppi ad un personaggio.

2. Zantetsuken

Odino attraversa tutto lo schermo in orizzontale. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

Odino causa danni fisici ad un personaggio.

```
=====
OISEAURARE 1 (nemico comune)
===== N° 158 =====
Liv >> 43 Forza 60 TIPO
PV >> 1.900 Magia 0 Bestia magica
PM >> 100 Difesa 10
----+---- Difesa Mg 5 ASPETTO
Esp >> 1.250 %Schivata 0% Diavoletto rosso
Guil >> 465 %Schivata Mg 20%
 Agilità 24
```

STATUS

ELEMENTI

|            |      |           |      |        |    |    |
|------------|------|-----------|------|--------|----|----|
| Adagio     | • -- | Pietra    | • -- | Acqua  | <> | -- |
| Ade        | • -- | Rana      | • -- | Aria   | <> | -- |
| Bozzolo    | • -- | Reflex    | • -- | Fuoco  | <> | -- |
| Cecità     | • -- | Rigene    | • -- | Gelo   | <> | -- |
| Confusione | • -- | Sentenza  | • -- | Sacro  | <> | -- |
| Egida      | • -- | Sonno     | • -- | Terra  | <> | -- |
| Fretta     | • -- | Stop      | • -- | Tuono  | <> | -- |
| Furia      | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> | -- |

|             |      |         |      |
|-------------|------|---------|------|
| Immagine    | • -- | Veleno  | • -- |
| Levitazione | • -- | Zombie  | • -- |
| Mini        | • -- | ~~~~~   |      |
| Mutismo     | • -- | Corazza | • -- |
| Paralisi    | • -- | Scan    | • -- |
| Piaga       | • -- |         |      |

#### COMANDO !CONTROLLA

##### a. Attacco fisico

l'Oiseaurare 1 causa danni fisici ad un nemico.

##### b. Caos

l'Oiseaurare 1 genera quattro piccoli chocobo volanti rosa. La tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga un nemico ad attaccare i suoi alleati oppure a curare gli eroi.

##### c. Furia

l'Oiseaurare 1 genera quattro fulmini porpora. La tecnica infligge lo Status Furia, che aumenta del 50% la potenza offensiva di un nemico, il quale potrà eseguire solo il semplice attacco fisico.

##### d. Mini

l'Oiseaurare 1 emette un fumo giallo. La tecnica infligge lo Status Mini, il quale riduce notevolmente il parametro Attacco di un nemico e ne azzerava il parametro Difesa.

#### COMANDO !LIBERA

##### .. Vento d'iride

l'Oiseaurare 1 scaglia un piccolo tornado viola, seguito da una sfera rotante. La tecnica infligge ad un nemico lo Status Cecità e lo Status Mutismo.

#### COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Granpozione  
10 / 256 • Veste illusoria

#### COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Acqua santa

#### DOVE SI TROVA

MN3 • [TI.aA] • Tempio dell'isola - Ingresso  
 MN3 • [TI.aB] • Tempio dell'isola - Piano terra  
 MN3 • [TI.aC] • Tempio dell'isola - 1S  
 MN3 • [TI.aD] • Tempio dell'isola - 2S /A  
 MN3 • [TI.aE] • Tempio dell'isola - 2S /B  
 MN3 • [TI.aF] • Tempio dell'isola - 2S /C  
 MN3 • [TI.aG] • Tempio dell'isola - 2S /D  
 MN3 • [TI.aI] • Tempio dell'isola - 1° piano  
 MN3 • [TI.aL] • Tempio dell'isola - 2° piano /A  
 MN3 • [TI.aN] • Tempio dell'isola - 3° piano /A  
 MN3 • [TI.aO] • Tempio dell'isola - 4° piano  
 MN3 • [TI.aP] • Tempio dell'isola - 3° piano /B  
 MN3 • [TI.aR] • Tempio dell'isola - 6° piano

#### ABILITÀ

##### 1. Attacco critico

l'Oiseaurare 1 causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede

una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico dell'Oiseurare 1.

## 2. Caos

l'Oiseurare 1 genera quattro piccoli chocobo volanti rosa. La tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga tutti i personaggi ad attaccare i loro alleati oppure a curare i nemici.

### .. Attacco fisico

l'Oiseurare 1 causa danni fisici ad un personaggio.

```
=====
OISEAURARE 2 (Castello Exdeath)
===== N° 823 =====
Liv >> 53 Forza 60 TIPO
PV >> 1.000 Magia 0 Bestia magica, Umanoide
PM >> 500 Difesa 0
-----+----- Difesa Mg 0 ASPETTO
Esp >> 0 %Schivata 0% Diavoletto rosso
Guil >> 0 %Schivata Mg 0%
 Agilità 40

STATUS ELEMENTI
Adagio • -- Pietra • -- Acqua <> --
Ade • -- Rana • -- Aria <> --
Bozzolo • -- Reflex • -- Fuoco <> --
Cecità • -- Rigene • -- Gelo <> --
Confusione • -- Sentenza • -- Sacro <> --
Egida • -- Sonno • -- Terra <> assorbe
Fretta • -- Stop • -- Tuono <> --
Furia • -- Vecchiaia • -- Veleno <> --
Immagine • -- Veleno • --
Levitazione • -- Zombie • --
Mini • -- ~~~~~
Mutismo • -- Corazza • --
Paralisi • -- Scan • --
Piaga • --
```

### COMANDO !CONTROLLA

#### a. Attacco fisico

l'Oiseurare 2 causa danni fisici ad un nemico.

#### b. Caos

l'Oiseurare 2 genera quattro piccoli chocobo volanti rosa. La tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga un nemico ad attaccare i suoi alleati oppure a curare gli eroi.

#### c. Martello magico < Magia Blu >

l'Oiseurare 2 colpisce con un martello. La tecnica dimezza i PM attuali di un nemico.

### COMANDO !LIBERA

#### .. Botto

l'Oiseurare 2 emette un raggio di luce grigia. La tecnica infligge ad un nemico lo Status Ade oppure lo Status Paralisi.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pozione  
 10 / 256 • Granpozione

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
 raro • Etere

DOVE SI TROVA

MN2 • [CE.a0] • Castello Exdeath - 6° piano /A

ABILITÀ

1. Caos

l'Oiseaurare 2 genera quattro piccoli chocobo volanti rosa. La tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga tutti i personaggi ad attaccare i loro alleati oppure a curare i nemici. Il nemico esegue il Caos anche come contrattacco automatico, ogni volta che subisce danni.

=====

OMBRA

===== N° 139 =====

|      |    |       |              |     |             |
|------|----|-------|--------------|-----|-------------|
| Liv  | >> | 40    | Forza        | 57  | TIPO        |
| PV   | >> | 1.000 | Magia        | 0   | --          |
| PM   | >> | 0     | Difesa       | 25  |             |
| ---- | +  | ----  | Difesa Mg    | 5   | ASPETTO     |
| Esp  | >> | 880   | %Schivata    | 30% | Spirito blu |
| Guil | >> | 408   | %Schivata Mg | 0%  |             |
|      |    |       | Agilità      | 26  |             |

STATUS

ELEMENTI

|             |            |           |          |        |    |    |
|-------------|------------|-----------|----------|--------|----|----|
| Adagio      | • --       | Pietra    | • --     | Acqua  | <> | -- |
| Ade         | • --       | Rana      | • immune | Aria   | <> | -- |
| Bozzolo     | • --       | Reflex    | • --     | Fuoco  | <> | -- |
| Cecità      | • --       | Rigene    | • --     | Gelo   | <> | -- |
| Confusione  | • --       | Sentenza  | • --     | Sacro  | <> | -- |
| Egida       | • --       | Sonno     | • --     | Terra  | <> | -- |
| Fretta      | • --       | Stop      | • --     | Tuono  | <> | -- |
| Furia       | • --       | Vecchiaia | • --     | Veleno | <> | -- |
| Immagine    | • --       | Veleno    | • --     |        |    |    |
| Levitazione | • costante | Zombie    | • --     |        |    |    |
| Mini        | • immune   | ~~~~~     |          |        |    |    |
| Mutismo     | • --       | Corazza   | • --     |        |    |    |
| Paralisi    | • --       | Scan      | • --     |        |    |    |
| Piaga       | • --       |           |          |        |    |    |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

l'Ombra causa danni fisici ad un nemico.

b. Favilla oscura < Magia Blu >

l'Ombra genera una serie di lame di energia nere. La tecnica dimezza il Livello di un nemico: ciò causa l'aumento della quantità di danni subita e la rispettiva diminuzione della quantità di danni inflitta.

c. Senza guardia < Magia Blu >

l'Ombra genera una serie di lame di energia viola. La tecnica dimezza il valore dei parametri Difesa e Difesa magica di un nemico.

d. Vampiro < Magia Blu >

il bersaglio viene colpito da una serie di sfere arancioni che poi vengono assorbite dall'Ombra. La tecnica sottrae al nemico una quantità di PV pari alla differenza tra i PV massimi ed i PV attuali dell'Ombra e li dona a quest'ultimo: meno PV si possiedono, maggiore è la quantità assorbita.

#### COMANDO !LIBERA

.. Vampiro

il bersaglio viene colpito da una serie di sfere arancioni che poi vengono assorbite dal personaggio. La tecnica sottrae al nemico una quantità di PV pari alla differenza tra i PV massimi ed i PV attuali del personaggio e li dona a quest'ultimo: meno PV si possiedono, maggiore è la quantità assorbita.

#### COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --  
10 / 256 • Granpozione

#### COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Acqua santa

#### DOVE SI TROVA

MN2 \* {W2.G7} \* Isole centrali dell'arcipelago  
MN2 \* {W2.F8} \* Isole meridionali dell'arcipelago  
~~~~~  
MN3 * {W3.B3} * Zona superiore della pianura a nord della Piramide di Muur  
MN3 * {W3.C3} * Area di Karnak  
MN3 * {W3.D3} * Area del Nido degli antoleoni  
MN3 * {W3.E3} * Area di Tule e del Castello dei sigilli  
MN3 * {W3.F3} * Area della Torre della fenice  
MN3 * {W3.G3} * Area di Carwen  
MN3 * {W3.H3} * Pianura ad est di Carwen  
MN3 * {W3.B4} * Area della Piramide di Muur e dell'Albero guardiano  
MN3 * {W3.C4} * Area del Castello Surgate e della Biblioteca degli Antichi  
MN3 * {W3.D4} * Area della Grotta di Ghido  
MN3 * {W3.E4} * Zona a sud di Tule  
MN3 * {W3.G4} * Zona del fiume del Territorio di Nord Est  
MN3 * {W3.H4} * Pianure ad est del fiume del Territorio di Nord Est

#### ABILITÀ

1. Attacco critico

l'Ombra causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico dell'Ombra.

.. Attacco fisico

l'Ombra causa danni fisici ad un personaggio.

```
=====
OMEGA 1 (Crepa interdimensionale)
===== N° 311 =====
```

Liv	>>	119	Forza	115	TIPO
PV	>>	55.530	Magia	199	--
PM	>>	60.700	Difesa	190	
----	+	----	Difesa Mg	150	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	95%	Ragno robotico grigio
Guil	>>	50.000	%Schivata Mg	90%	
			Agilità	76	

STATUS		ELEMENTI			
Adagio	• --	Pietra	• immune	Acqua	<> assorbe
Ade	• immune	Rana	• immune	Aria	<> assorbe
Bozzolo	• costante	Reflex	• costante	Fuoco	<> assorbe
Cecità	• immune	Rigene	• --	Gelo	<> assorbe
Confusione	• immune	Sentenza	• --	Sacro	<> assorbe
Egida	• --	Sonno	• immune	Terra	<> assorbe
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<> debole
Furia	• immune	Vecchiaia	• immune	Veleno	<> assorbe
Immagine	• --	Veleno	• immune		
Levitazione	• --	Zombie	• --		
Mini	• immune	~~~~~			
Mutismo	• immune	Corazza	• costante		
Paralisi	• immune	Scan	• immune		
Piaga	• --				

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
--

COSA SI PUÒ RICEVERE  
sempre • Simbolo omega  
raro • --

#### DOVE SI TROVA

MN3 • [CD.aN] • Crepa interdimensionale - Grotta /B (Boss)

#### ABILITÀ

##### 1. Accerchiamento

ogni volta che subisce danni, Omega 1 reagisce subito, generando un cerchio giallo. La tecnica infligge lo Status Oblio, il quale rimuove completamente un personaggio dal campo di battaglia.

##### 2. Attacco delta

Omega 1 genera un triangolo di energia che scaglia contro il bersaglio. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un personaggio.

##### 3. Bomba speziata

ogni volta che subisce danni, Omega 1 reagisce subito, producendo una esplosione. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo.

##### 4. Botto

Omega 1 emette un raggio di luce grigia. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Ade oppure lo Status Paralisi.

##### 5. Cannone a onde

Omega 1 accumula energia e scaglia un potente fascio luminoso azzurro. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi, pari alla metà dei loro PV massimi, inoltre infligge lo Status Piaga, che fa perdere costantemente PV a tutti loro con il passare del tempo.

##### 6. Lanciafiamme < Magia Blu >

Omega 1 emette una serie di fiammate. La tecnica causa danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

7. Maelstrom

Omega 1 genera una serie di tornadi grigi. La tecnica infligge a tutti i personaggi lo Status Critico, riducendo i loro PV attuali ad una sola cifra.

8. Pugno missile

ogni volta che subisce danni, Omega 1 reagisce subito, scagliando un missile a forma di pugno. La tecnica causa danni magici pari alla metà dei PV attuali di un personaggio inoltre gli infligge lo Status Confusione, il quale lo obbliga ad attaccare i suoi alleati oppure a curare i nemici.

9. Raggio atomico

Omega 1 scaglia orizzontalmente una serie di fasci luminosi arancioni. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

10. Terremoto

Omega 1 genera un'onda sismica. La tecnica causa danni fisici di Elemento Terra a tutti i personaggi.

11. Vento d'iride

Omega 1 scaglia un piccolo tornado viola, seguito da una sfera rotante. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Cecità e lo Status Mutismo.

=====

OMEGA 2

(Reame oscuro)

===== N° 847 =====

Liv	>>	119	Forza	115	TIPO
PV	>>	55.530	Magia	199	--
PM	>>	60.700	Difesa	190	
-----+-----			Difesa Mg	150	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	95%	Ragno robotico grigio
Guil	>>	50.000	%Schivata Mg	90%	
			Agilità	76	

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• immune	Acqua	<>	assorbe
Ade	• immune	Rana	• immune	Aria	<>	assorbe
Bozzolo	• costante	Reflex	• costante	Fuoco	<>	assorbe
Cecità	• immune	Rigene	• --	Gelo	<>	assorbe
Confusione	• immune	Sentenza	• --	Sacro	<>	assorbe
Egida	• --	Sonno	• immune	Terra	<>	assorbe
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<>	debole
Furia	• immune	Vecchiaia	• immune	Veleno	<>	assorbe
Immagine	• --	Veleno	• immune			
Levitazione	• --	Zombie	• --			
Mini	• immune	~~~~~				
Mutismo	• immune	Corazza	• costante			
Paralisi	• immune	Scan	• --			
Piaga	• --					

COMANDO !CONTROLLA

COMANDO !LIBERA

immune

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

--

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --

raro • --

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bD] • Reame oscuro - Tomba dei ricordi, Via dell'incubo

ABILITÀ

1. Accerchiamento

ogni volta che subisce danni, Omega 2 reagisce subito, generando un cerchio giallo. La tecnica infligge lo Status Oblio, il quale rimuove completamente un personaggio dal campo di battaglia.

2. Attacco delta

Omega 2 genera un triangolo di energia che scaglia contro il bersaglio. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un personaggio.

3. Bomba speziata

ogni volta che subisce danni, Omega 2 reagisce subito, producendo una esplosione. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo.

4. Botto

Omega 2 emette un raggio di luce grigia. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Ade oppure lo Status Paralisi.

5. Cannone a onde

Omega 2 accumula energia e scaglia un potente fascio luminoso azzurro. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi, pari alla metà dei loro PV massimi, inoltre infligge lo Status Piaga, che fa perdere costantemente PV a tutti loro con il passare del tempo.

6. Lanciafiamme < Magia Blu >

Omega 2 emette una serie di fiammate. La tecnica causa danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

7. Maelstrom

Omega 2 genera una serie di tornadi grigi. La tecnica infligge a tutti i personaggi lo Status Critico, riducendo i loro PV attuali ad una sola cifra.

8. Pugno missile

ogni volta che subisce danni, Omega 2 reagisce subito, scagliando un missile a forma di pugno. La tecnica causa danni magici pari alla metà dei PV attuali di un personaggio inoltre gli infligge lo Status Confusione, il quale lo obbliga ad attaccare i suoi alleati oppure a curare i nemici.

9. Raggio atomico

Omega 2 scaglia orizzontalmente una serie di fasci luminosi arancioni. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

10. Terremoto

Omega 2 genera un'onda sismica. La tecnica causa danni fisici di Elemento



Terra a tutti i personaggi.

### 11. Vento d'iride

Omega 2 scaglia un piccolo tornado viola, seguito da una sfera rotante. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Cecità e lo Status Mutismo.

```
=====
OMEGA MK.II 1 (debole al Tuono)
===== N° 321-1 =====
Liv >> 97 Forza 150 TIPO
PV >> 65.000 Magia 200 --
PM >> 60.000 Difesa 200
-----+----- Difesa Mg 200 ASPETTO
Esp >> 0 %Schivata 100% Ragno robotico celeste
Guil >> 0 %Schivata Mg 100%
 Agilità 90
```

### STATUS

Adagio • --  
Ade • immune  
Bozzolo • costante  
Cecità • immune  
Confusione • immune  
Egida • --  
Fretta • --  
Furia • immune  
Immagine • --  
Levitazione • --  
Mini • immune  
Mutismo • immune  
Paralisi • immune  
Piaga • --

Pietra • immune  
Rana • immune  
Reflex • costante  
Rigene • --  
Sentenza • --  
Sonno • immune  
Stop • --  
Vecchiaia • immune  
Veleno • immune  
Zombie • --  
~~~~~  
Corazza • costante  
Scan • --

### ELEMENTI

Acqua <> assorbe  
Aria <> assorbe  
Fuoco <> assorbe  
Gelo <> assorbe  
Sacro <> assorbe  
Terra <> assorbe  
Tuono <> debole  
Veleno <> assorbe

### COMANDO !CONTROLLA

immune

### COMANDO !LIBERA

immune

### COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --  
10 / 256 • Elisir

### COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • Scudo della forza  
raro • --

### DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bG] • Reame oscuro - Tomba dei ricordi, Sala del trono (Boss)

### ABILITÀ

#### 1. Accerchiamento

ogni volta che subisce danni oppure il comando !Raffica, Omega MK.II 1 reagisce subito e genera un cerchio giallo. La tecnica infligge lo Status Oblio, il quale rimuove completamente un personaggio dal campo di battaglia.

#### 2. Attacco delta

Omega MK.II 1 genera un triangolo di energia che scaglia contro il bersaglio. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Pietra,

il quale elimina istantaneamente un personaggio.

3. Bomba speziata

ogni volta che subisce danni, Omega MK.II 1 reagisce subito e produce una esplosione. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo.

4. Botto

Omega MK.II 1 emette un raggio di luce grigia. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Ade oppure lo Status Paralisi.

5. Cambio barriera

Omega MK.II 1 fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti, in seguito esce dallo schermo per poi rientrarvi. Il Cambio barriera sostituisce sul campo di battaglia Omega MK.II 1 con un'altra forma del boss scelta casualmente dal gioco. Il nemico esegue questa tecnica anche quando subisce un attacco di Elemento Tuono.

6. Cannone a onde

Omega MK.II 1 accumula energia e scaglia un potente fascio luminoso azzurro. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi, pari alla metà dei loro PV massimi, inoltre infligge lo Status Piaga, che fa perdere costantemente PV a tutti loro con il passare del tempo.

7. Lanciafiamme < Magia Blu >

Omega MK.II 1 emette una serie di fiammate. La tecnica causa danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

8. Maelstrom

Omega MK.II 1 genera una serie di tornadi grigi. La tecnica infligge a tutti i personaggi lo Status Critico, riducendo i loro PV attuali ad una sola cifra.

9. Pugno missile

ogni volta che subisce danni, Omega MK.II 1 reagisce subito, scagliando un missile a forma di pugno. La tecnica causa danni magici pari alla metà dei PV attuali di un personaggio inoltre gli infligge lo Status Confusione, il quale lo obbliga ad attaccare i suoi alleati oppure a curare i nemici.

10. Raggio atomico

Omega MK.II 1 scaglia orizzontalmente una serie di fasci luminosi arancioni. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

11. Terremoto

Omega MK.II 1 genera un'onda sismica. La tecnica causa danni fisici di Elemento Terra a tutti i personaggi.

12. Vento d'iride

Omega MK.II 1 scaglia un piccolo tornado viola, seguito da una sfera rotante. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Cecità e lo Status Mutismo.

.. Elisir

ogni volta che subisce il comando !Raffica, Omega MK.II 1 reagisce subito, circondandosi con una serie di scintille rotanti verdi e gialle. La tecnica ripristina completamente i PV ed i PM del nemico.

```

=====
OMEGA MK.II 2 (debole al Gelo)
===== N° 321-2 =====
Liv >> 97 Forza 150 TIPO
PV >> 65.000 Magia 200 --
PM >> 60.000 Difesa 200
-----+----- Difesa Mg 200 ASPETTO
Esp >> 0 %Schivata 100% Ragno robotico celeste
Guil >> 0 %Schivata Mg 100%
 Agilità 90

```

#### STATUS

```

Adagio • --
Ade • immune
Bozzolo • costante
Cecità • immune
Confusione • immune
Egida • --
Fretta • --
Furia • immune
Immagine • --
Levitazione • --
Mini • immune
Mutismo • immune
Paralisi • immune
Piaga • --

```

#### ELEMENTI

```

Pietra • immune
Rana • immune
Reflex • costante
Rigene • --
Sentenza • --
Sonno • immune
Stop • --
Vecchiaia • immune
Veleno • immune
Zombie • --
~~~~~
Corazza     • costante
Scan        • --

```

#### COMANDO !CONTROLLA

immune

#### COMANDO !LIBERA

immune

#### COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --  
10 / 256 • Elisir

#### COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • Scudo della forza  
raro • --

#### DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bG] • Reame oscuro - Tomba dei ricordi, Sala del trono (Boss)

#### ABILITÀ

##### 1. Accerchiamento

ogni volta che subisce danni oppure il comando !Raffica, Omega MK.II 2 reagisce subito e genera un cerchio giallo. La tecnica infligge lo Status Oblio, il quale rimuove completamente un personaggio dal campo di battaglia.

##### 2. Attacco delta

Omega MK.II 2 genera un triangolo di energia che scaglia contro il bersaglio. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un personaggio.

##### 3. Bomba speziata

ogni volta che subisce danni, Omega MK.II 2 reagisce subito e produce una esplosione. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo.

4. Botto  
Omega MK.II 2 emette un raggio di luce grigia. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Ade oppure lo Status Paralisi.
5. Cambio barriera  
Omega MK.II 2 fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti, in seguito esce dallo schermo per poi rientrarvi. Il Cambio barriera sostituisce sul campo di battaglia Omega MK.II 2 con un'altra forma del boss scelta casualmente dal gioco. Il nemico esegue questa tecnica anche quando subisce un attacco di Elemento Gelo.
6. Cannone a onde  
Omega MK.II 2 accumula energia e scaglia un potente fascio luminoso azzurro. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi, pari alla metà dei loro PV massimi, inoltre infligge lo Status Piaga, che fa perdere costantemente PV a tutti loro con il passare del tempo.
7. Lanciafiamme < Magia Blu >  
Omega MK.II 2 emette una serie di fiammate. La tecnica causa danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.
8. Maelstrom  
Omega MK.II 2 genera una serie di tornadi grigi. La tecnica infligge a tutti i personaggi lo Status Critico, riducendo i loro PV attuali ad una sola cifra.
9. Pugno missile  
ogni volta che subisce danni, Omega MK.II 2 reagisce subito, scagliando un missile a forma di pugno. La tecnica causa danni magici pari alla metà dei PV attuali di un personaggio inoltre gli infligge lo Status Confusione, il quale lo obbliga ad attaccare i suoi alleati oppure a curare i nemici.
10. Raggio atomico  
Omega MK.II 2 scaglia orizzontalmente una serie di fasci luminosi arancioni. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.
11. Terremoto  
Omega MK.II 2 genera un'onda sismica. La tecnica causa danni fisici di Elemento Terra a tutti i personaggi.
12. Vento d'iride  
Omega MK.II 2 scaglia un piccolo tornado viola, seguito da una sfera rotante. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Cecità e lo Status Mutismo.
- .. Elisir  
ogni volta che subisce il comando !Raffica, Omega MK.II 2 reagisce subito, circondandosi con una serie di scintille rotanti verdi e gialle.  
La tecnica ripristina completamente i PV ed i PM del nemico.

=====

OMEGA MK.II 3

(debole al Fuoco)

===== N° 321-3 =====

|     |    |        |        |     |      |
|-----|----|--------|--------|-----|------|
| Liv | >> | 97     | Forza  | 150 | TIPO |
| PV  | >> | 65.000 | Magia  | 200 | --   |
| PM  | >> | 60.000 | Difesa | 200 |      |

```

-----+-----
Esp   >>  0           Difesa Mg      200           ASPETTO
Guil  >>  0           %Schivata    100%          Ragno robotico celeste
                                     %Schivata Mg 100%
                                     Agilità      90

```

#### STATUS

```

Adagio      • --
Ade         • immune
Bozzolo    • costante
Cecità     • immune
Confusione • immune
Egida      • --
Fretta     • --
Furia      • immune
Immagine   • --
Levitazione • --
Mini       • immune
Mutismo    • immune
Paralisi   • immune
Piaga     • --

```

#### ELEMENTI

```

Pietra     • immune
Rana       • immune
Reflex     • costante
Rigene     • --
Sentenza   • --
Sonno      • immune
Stop       • --
Vecchiaia • immune
Veleno     • immune
Zombie     • --
~~~~~
Corazza • costante
Scan • --

```

#### COMANDO !CONTROLLA

immune

#### COMANDO !LIBERA

immune

#### COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --  
10 / 256 • Elisir

#### COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • Scudo della forza  
raro • --

#### DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bG] • Reame oscuro - Tomba dei ricordi, Sala del trono (Boss)

#### ABILITÀ

##### 1. Accerchiamento

ogni volta che subisce danni oppure il comando !Raffica, Omega MK.II 3 reagisce subito e genera un cerchio giallo. La tecnica infligge lo Status Oblio, il quale rimuove completamente un personaggio dal campo di battaglia.

##### 2. Attacco delta

Omega MK.II 3 genera un triangolo di energia che scaglia contro il bersaglio. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un personaggio.

##### 3. Bomba speziata

ogni volta che subisce danni, Omega MK.II 3 reagisce subito e produce una esplosione. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo.

##### 4. Botto

Omega MK.II 3 emette un raggio di luce grigia. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Ade oppure lo Status Paralisi.

##### 5. Cambio barriera

Omega MK.II 3 fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti,

in seguito esce dallo schermo per poi rientrarvi. Il Cambio barriera sostituisce sul campo di battaglia Omega MK.II 3 con un'altra forma del boss scelta casualmente dal gioco. Il nemico esegue questa tecnica anche quando subisce un attacco di Elemento Fuoco.

6. Cannone a onde

Omega MK.II 3 accumula energia e scaglia un potente fascio luminoso azzurro. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi, pari alla metà dei loro PV massimi, inoltre infligge lo Status Piaga, che fa perdere costantemente PV a tutti loro con il passare del tempo.

7. Lanciafiamme < Magia Blu >

Omega MK.II 3 emette una serie di fiammate. La tecnica causa danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

8. Maelstrom

Omega MK.II 3 genera una serie di tornadi grigi. La tecnica infligge a tutti i personaggi lo Status Critico, riducendo i loro PV attuali ad una sola cifra.

9. Pugno missile

ogni volta che subisce danni, Omega MK.II 3 reagisce subito, scagliando un missile a forma di pugno. La tecnica causa danni magici pari alla metà dei PV attuali di un personaggio inoltre gli infligge lo Status Confusione, il quale lo obbliga ad attaccare i suoi alleati oppure a curare i nemici.

10. Raggio atomico

Omega MK.II 3 scaglia orizzontalmente una serie di fasci luminosi arancioni. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

11. Terremoto

Omega MK.II 3 genera un'ondata sismica. La tecnica causa danni fisici di Elemento Terra a tutti i personaggi.

12. Vento d'iride

Omega MK.II 3 scaglia un piccolo tornado viola, seguito da una sfera rotante. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Cecità e lo Status Mutismo.

.. Elisir

ogni volta che subisce il comando !Raffica, Omega MK.II 3 reagisce subito, circondandosi con una serie di scintille rotanti verdi e gialle. La tecnica ripristina completamente i PV ed i PM del nemico.

```

=====
ONNISCIENTE 1 (Torre forza)
===== N° 292 =====
Liv >> 53 Forza 100 TIPO
PV >> 16.999 Magia 20 --
PM >> 30.000 Difesa 0
----+---- Difesa Mg 8 ASPETTO
Esp >> 0 %Schivata 0% Vescovo rosso
Guil >> 0 %Schivata Mg 0%
 Agilità 26

STATUS ELEMENTI
Adagio • -- Pietra • immune Acqua <> --

```

|             |          |           |            |        |    |        |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|----|--------|
| Ade         | • immune | Rana      | • immune   | Aria   | <> | debole |
| Bozzolo     | • attivo | Reflex    | • --       | Fuoco  | <> | --     |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • attivo   | Gelo   | <> | --     |
| Confusione  | • immune | Sentenza  | • --       | Sacro  | <> | --     |
| Egida       | • attivo | Sonno     | • immune   | Terra  | <> | --     |
| Fretta      | • --     | Stop      | • --       | Tuono  | <> | --     |
| Furia       | • --     | Vecchiaia | • --       | Veleno | <> | --     |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • immune   |        |    |        |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --       |        |    |        |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |            |        |    |        |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • costante |        |    |        |
| Paralisi    | • --     | Scan      | • --       |        |    |        |
| Piaga       | • --     |           |            |        |    |        |

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
246 / 256 • Pozione  
10 / 256 • Zucca kornago

COSA SI PUÒ RICEVERE  
--

#### DOVE SI TROVA

MN3 • [TF.a0] • Torre forca - Torre nera, 8° piano (Boss)

#### ABILITÀ +- TECNICHE STANDARD

##### 1. Ritorno

ogni volta che subisce un attacco che non sia di tipo magico, lo schermo si oscura per qualche istante mentre i nemici diventano sgranati. La tecnica fa ricominciare lo scontro dall'inizio ed ignora quanto sia successo in precedenza. I PV posseduti, i PM consumati, gli Oggetti utilizzati e così via verranno riportati al valore che avevano all'inizio della battaglia.

##### 2. Vampalia

come ultimo attacco prima di svanire, l'Onnisciente 1 colpisce il bersaglio con una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali ad un personaggio.

#### ABILITÀ +- A +- QUANDO IL NEMICO POSSIEDE PIÙ DI 4.000 PV

##### 3. Adagio

l'Onnisciente 1 genera quattro sfere grigie rotanti. La tecnica infligge lo Status Adagio, il quale raddoppia il tempo necessario per caricare la barra del turno di un personaggio.

##### 4. Antima

l'Onnisciente 1 scaglia una piccola sfera oscura che contiene fulmini. La tecnica causa ad un personaggio danni magici pari alla metà dei suoi PV attuali.

##### 5. Antimaga

l'Onnisciente 1 scaglia una grande sfera oscura che contiene fulmini. La tecnica causa danni magici pari ai 7/8 dei PV attuali di tutti i personaggi.

6. Bio  
l'Onnisciente 1 genera una serie di cellule verdi. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Veleno ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV a tutti i personaggi con il passare del tempo.
7. Bufera  
l'Onnisciente 1 genera una serie di aculei di ghiaccio che emergono dal suolo. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Gelo ad un personaggio.
8. Buferara  
l'Onnisciente 1 genera una serie di aculei di ghiaccio che poi emergono dal suolo. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo ad un personaggio.
9. Caos  
l'Onnisciente 1 genera quattro piccoli chocobo volanti rosa. La tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga un personaggio ad attaccare i suoi alleati oppure a curare i nemici.
10. Energia  
l'Onnisciente 1 viene avvolto da piccole scintille verdi e gialle. La tecnica ripristina una piccola quantità di PV del nemico.
11. Energira  
l'Onnisciente 1 viene avvolto da grandi scintille verdi e gialle. La tecnica ripristina una moderata quantità di PV del nemico.
12. Fretta  
l'Onnisciente 1 viene circondato da una serie di sfere arancioni. La tecnica dona lo Status Fretta, il quale dimezza il tempo necessario per caricare la barra del turno del nemico.
13. Fuoca  
l'Onnisciente 1 genera una colonna rotante infiammata. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.
14. Fuoco  
l'Onnisciente 1 scaglia una grande fiamma. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.
15. Levitazione  
l'Onnisciente 1 evoca un piccolo angelo. La tecnica dona lo Status Levitazione, il quale rende un nemico immune agli attacchi magici di Elemento Terra.
16. Mini  
l'Onnisciente 1 emette un fumo giallo. La tecnica infligge lo Status Mini, il quale riduce a 3 unità il parametro Attacco di un personaggio mentre la sua Difesa viene azzerata.
17. Novox  
l'Onnisciente 1 genera un sigillo magico celeste. La tecnica infligge lo Status Mutismo, il quale impedisce ad un personaggio di utilizzare le magie.
18. Parassita  
l'Onnisciente 1 estrae una serie di sfere arancioni e poi le assorbe. La tecnica sottrae PV ad un personaggio e li dona al nemico.



19. Rana  
l'Onnisciente 1 emette un fumo verde. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale può disattivare alcuni comandi del personaggio inoltre il suo parametro Attacco scende a 3 unità mentre la Difesa, la Difesa magica e la possibilità di schivare totalmente un attacco fisico vengono azzerate.
20. Reflex  
l'Onnisciente 1 genera una serie di lame di energia blu. La tecnica dona lo Status Reflex, il quale respinge automaticamente alcuni attacchi magici lanciati contro il nemico.
21. Rigene  
l'Onnisciente 1 viene circondato da una serie di scintille rotanti verdi e blu. La tecnica dona lo Status Rigene, il quale restituisce PV al nemico ad intervalli regolari.
22. Scan  
il bersaglio viene circondato da un mirino. La tecnica mostra sullo schermo il Livello, i PV attuali, i PV massimi, le eventuali debolezze elementali di un personaggio e gli eventuali status negativi che possiede.
23. Stop  
l'Onnisciente 1 genera una serie di sfere rosse. La tecnica infligge lo Status Stop, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.
24. Tuona  
l'Onnisciente 1 genera una forte scarica elettrica. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Tuono ad un personaggio.
25. Veleno  
l'Onnisciente 1 emette un fumo viola. La tecnica infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere ad un personaggio 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari.

ABILITÀ +- B +- QUANDO IL NEMICO POSSIEDE MENO DI 4.000 PV

26. Buferaga  
l'Onnisciente 1 genera una serie di aculei di ghiaccio che cadono dal cielo. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Gelo ad un personaggio.
27. Fuocoga  
l'Onnisciente 1 genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.
28. Tuonaga  
l'Onnisciente 1 genera una forte scarica elettrica, seguita da una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Tuono ad un personaggio.

```

=====
ONNISCIENTE 2 (Chiostro dei morti)
===== N° 883 =====
Liv >> 53 Forza 120 TIPO
PV >> 23.000 Magia 26 --
PM >> 40.000 Difesa 0
-----+----- Difesa Mg 10 ASPETTO

```

Esp >> 0 %Schivata 0% Vescovo rosso  
Guil >> 0 %Schivata Mg 0%  
Agilità 33

STATUS

Adagio • --  
Ade • immune  
Bozzolo • attivo  
Cecità • --  
Confusione • immune  
Egida • attivo  
Fretta • --  
Furia • --  
Immagine • --  
Levitazione • --  
Mini • immune  
Mutismo • --  
Paralisi • --  
Piaga • --

Pietra • immune  
Rana • immune  
Reflex • --  
Rigene • attivo  
Sentenza • --  
Sonno • immune  
Stop • --  
Vecchiaia • --  
Veleno • immune  
Zombie • --  
~~~~~  
Corazza • costante  
Scan • --

ELEMENTI

Acqua <> --  
Aria <> debole  
Fuoco <> --  
Gelo <> --  
Sacro <> --  
Terra <> --  
Tuono <> --  
Veleno <> --

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
--

COSA SI PUÒ RICEVERE  
--

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bT] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 5° piano

ABILITÀ +- TECNICHE STANDARD

1. Ritorno

ogni volta che subisce un attacco che non sia di tipo magico, lo schermo si oscura per qualche istante mentre i nemici diventano sgranati. La tecnica fa ricominciare lo scontro dall'inizio ed ignora quanto sia successo in precedenza. I PV posseduti, i PM consumati, gli Oggetti utilizzati e così via verranno riportati al valore che avevano all'inizio della battaglia.

2. Vampalia

come ultimo attacco prima di svanire, l'Onnisciente 2 colpisce il bersaglio con una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali ad un personaggio.

ABILITÀ +- A +- QUANDO IL NEMICO POSSIEDE PIÙ DI 4.000 PV

3. Adagio

l'Onnisciente 2 genera quattro sfere grigie rotanti. La tecnica infligge lo Status Adagio, il quale raddoppia il tempo necessario per caricare la barra del turno di un personaggio.

4. Antima

l'Onnisciente 2 scaglia una piccola sfera oscura che contiene fulmini. La tecnica causa ad un personaggio danni magici pari alla metà dei suoi PV attuali.

5. Antimaga  
l'Onnisciente 2 scaglia una grande sfera oscura che contiene fulmini.  
La tecnica causa danni magici pari ai 7/8 dei PV attuali di tutti i personaggi.
6. Bio  
l'Onnisciente 2 genera una serie di cellule verdi. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Veleno ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV a tutti i personaggi con il passare del tempo.
7. Bufera  
l'Onnisciente 2 genera una serie di aculei di ghiaccio che emergono dal suolo. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Gelo ad un personaggio.
8. Buferara  
l'Onnisciente 2 genera una serie di aculei di ghiaccio che poi emergono dal suolo. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo ad un personaggio.
9. Caos  
l'Onnisciente 2 genera quattro piccoli chocobo volanti rosa. La tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga un personaggio ad attaccare i suoi alleati oppure a curare i nemici.
10. Energia  
l'Onnisciente 2 viene avvolto da piccole scintille verdi e gialle.  
La tecnica ripristina una piccola quantità di PV del nemico.
11. Energira  
l'Onnisciente 2 viene avvolto da grandi scintille verdi e gialle.  
La tecnica ripristina una moderata quantità di PV del nemico.
12. Fretta  
l'Onnisciente 2 viene circondato da una serie di sfere arancioni.  
La tecnica dona lo Status Fretta, il quale dimezza il tempo necessario per caricare la barra del turno del nemico.
13. Fuoca  
l'Onnisciente 2 genera una colonna rotante infiammata. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.
14. Fuoco  
l'Onnisciente 2 scaglia una grande fiamma. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.
15. Levitazione  
l'Onnisciente 2 evoca un piccolo angelo. La tecnica dona lo Status Levitazione, il quale rende un nemico immune agli attacchi magici di Elemento Terra.
16. Mini  
l'Onnisciente 2 emette un fumo giallo. La tecnica infligge lo Status Mini, il quale riduce a 3 unità il parametro Attacco di un personaggio mentre la sua Difesa viene azzerata.
17. Novox  
l'Onnisciente 2 genera un sigillo magico celeste. La tecnica infligge lo

Status Mutismo, il quale impedisce ad un personaggio di utilizzare le magie.

18. Parassita

L'Onnisciente 2 estrae una serie di sfere arancioni e poi le assorbe. La tecnica sottrae PV ad un personaggio e li dona al nemico.

19. Rana

L'Onnisciente 2 emette un fumo verde. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale può disattivare alcuni comandi del personaggio inoltre il suo parametro Attacco scende a 3 unità mentre la Difesa, la Difesa magica e la possibilità di schivare totalmente un attacco fisico vengono azzerate.

20. Reflex

L'Onnisciente 2 genera una serie di lame di energia blu. La tecnica dona lo Status Reflex, il quale respinge automaticamente alcuni attacchi magici lanciati contro il nemico.

21. Rigene

L'Onnisciente 2 viene circondato da una serie di scintille rotanti verdi e blu. La tecnica dona lo Status Rigene, il quale restituisce PV al nemico ad intervalli regolari.

22. Scan

il bersaglio viene circondato da un mirino. La tecnica mostra sullo schermo il Livello, i PV attuali, i PV massimi, le eventuali debolezze elementali di un personaggio e gli eventuali status negativi che possiede.

23. Stop

L'Onnisciente 2 genera una serie di sfere rosse. La tecnica infligge lo Status Stop, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

24. Tuona

L'Onnisciente 2 genera una forte scarica elettrica. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Tuono ad un personaggio.

25. Veleno

L'Onnisciente 2 emette un fumo viola. La tecnica infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere ad un personaggio 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari.

ABILITÀ +- B +- QUANDO IL NEMICO POSSIEDE MENO DI 4.000 PV

26. Buferaga

L'Onnisciente 2 genera una serie di aculei di ghiaccio che cadono dal cielo. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Gelo ad un personaggio.

27. Fuocoga

L'Onnisciente 2 genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

28. Tuonaga

L'Onnisciente 2 genera una forte scarica elettrica, seguita da una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Tuono ad un personaggio.

=====

Liv	>>	52	Forza	128	TIPO
PV	>>	10.000	Magia	0	Non-morto
PM	>>	500	Difesa	40	
-----			Difesa Mg	0	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	0%	Sferetta marrone
Guil	>>	50.000	%Schivata Mg	10%	
			Agilità	35	

## STATUS

Adagio	•	--
Ade	•	immune
Bozzolo	•	--
Cecità	•	--
Confusione	•	--
Egida	•	--
Fretta	•	--
Furia	•	--
Immagine	•	--
Levitazione	•	--
Mini	•	immune
Mutismo	•	--
Paralisi	•	--
Piaga	•	--

## ELEMENTI

Pietra	•	immune	Acqua	<>	--
Rana	•	immune	Aria	<>	--
Reflex	•	--	Fuoco	<>	debole
Rigene	•	--	Gelo	<>	--
Sentenza	•	--	Sacro	<>	--
Sonno	•	--	Terra	<>	--
Stop	•	--	Tuono	<>	--
Vecchiaia	•	--	Veleno	<>	assorbe
Veleno	•	immune			
Zombie	•	--			
~~~~~					
Corazza	•	costante			
Scan	•	--			

## COMANDO !CONTROLLA

## a. Attacco fisico

l'Orbe causa danni fisici ad un nemico.

## b. Trasfusione &lt; Magia Blu &gt;

l'Orbe fa brillare di bianco lo schermo per alcuni istanti. La tecnica ripristina tutti i PV ed i PM di un personaggio, sacrificando la vita dell'Orbe.

## COMANDO !LIBERA

## .. Attacco delta

l'Orbe genera un triangolo di energia che scaglia contro il bersaglio. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un nemico.

## COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Testo di fuoco  
10 / 256 • Testo d'acqua

## COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Testo di tuono

DOVE SI TROVA

MN3 • [CD.bm] • Crepa interdimensionale - Ultimo piano /B  
MN3 • [CD.bo] • Crepa interdimensionale - Ultimo piano /D  
MN3 • [RO.am] • Reame oscuro ----- Fiume delle anime, 2S  
MN3 • [RO.an] • Reame oscuro ----- Fiume delle anime, 3S

## ABILITÀ

## 1. Accerchiamento

l'Orbe genera un cerchio giallo. La tecnica infligge lo Status Oblio,

il quale rimuove completamente un personaggio dal campo di battaglia.

## 2. Attacco delta

l'Orbe genera un triangolo di energia che scaglia contro il bersaglio. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un personaggio.

## .. Attacco fisico

l'Orbe causa danni fisici ad un personaggio.

```
=====
ORCO FATATO
===== N° 082 =====
Liv >> 28 Forza 36 TIPO
PV >> 1.000 Magia 0 --
PM >> 1.000 Difesa 0
-----+----- Difesa Mg 5 ASPETTO
Esp >> 385 %Schivata 0% Maiale volante rosa
Guil >> 243 %Schivata Mg 0%
 Agilità 25
```

## STATUS

Adagio • --  
Ade • --  
Bozzolo • --  
Cecità • --  
Confusione • --  
Egida • --  
Fretta • --  
Furia • --  
Immagine • --  
Levitazione • costante  
Mini • immune  
Mutismo • --  
Paralisi • --  
Piaga • --

## ELEMENTI

Acqua <> assorbe  
Aria <> --  
Fuoco <> --  
Gelo <> --  
Sacro <> --  
Terra <> immune  
Tuono <> --  
Veleno <> --

~~~~~

Corazza • --  
Scan • --

## COMANDO !CONTROLLA

### a. Attacco fisico

l'Orco fatato causa danni fisici ad un nemico.

### b. Energira

l'Orco fatato genera grandi scintille verdi e gialle. La tecnica ripristina una moderata quantità di PV a tutti i personaggi.

### c. Esna

l'Orco fatato genera diverse colonne di luce blu. La tecnica rimuove ad un personaggio gli status Cecità, Confusione, Mini, Mutismo, Paralisi, Pietra, Rana, Sonno, Vecchiaia e Veleno.

## COMANDO !LIBERA

### .. Energiga

l'Orco fatato genera una serie di scintille rotanti verdi e blu. La tecnica ripristina una notevole quantità di PV a tutti i personaggi.

246 / 256 • Acqua santa  
10 / 256 • Pozione

sempre • --  
raro • Granpozione

DOVE SI TROVA

MN2 \* {W2.D2} \* Zona paludosa più ad ovest, rispetto a Legor  
MN2 \* {W2.E2} \* Area di Legor  
MN2 \* {W2.E3} \* Area del Castello dei sigilli  
MN2 \* {W2.E4} \* Zona della palude più a sud, rispetto al Castello dei sigilli  
MN2 \* {W2.F4} \* Zona est della grande palude a sud del Castello dei sigilli

ABILITÀ

1. Energiga

ogni volta che viene colpito dalla magia bianca Energia, l'Orco fatato reagisce subito, generando una serie di scintille rotanti verdi e blu. La tecnica ripristina una notevole quantità di PV a tutti i personaggi.

2. Lancia

l'Orco fatato causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico dell'Orco fatato.

3. Paraclito

ogni volta che un personaggio si trova in Status Ade, l'Orco fatato reagisce subito, evocando un piccolo angelo. La tecnica riporta in vita quell'eroe, ripristinandogli 1/8 dei suoi PV massimi. Tuttavia c'è il 50% di possibilità che quel personaggio subisca lo Status Zombie, il quale azzeri i suoi PV e lo costringe ad attaccare in automatico i propri alleati, utilizzando il semplice attacco fisico.

.. Attacco fisico

l'Orco fatato causa danni fisici ad un personaggio.

=====

ORSO DESERTICO

===== N° 061 =====

|      |    |       |              |     |                        |
|------|----|-------|--------------|-----|------------------------|
| Liv  | >> | 24    | Forza        | 36  | TIPO                   |
| PV   | >> | 1.000 | Magia        | 0   | Bestia magica, Deserto |
| PM   | >> | 0     | Difesa       | 10  |                        |
| ---- | +  | ----  | Difesa Mg    | 10  | ASPETTO                |
| Esp  | >> | 360   | %Schivata    | 0%  | Orso verde             |
| Guil | >> | 195   | %Schivata Mg | 10% |                        |
|      |    |       | Agilità      | 35  |                        |

STATUS

Adagio • --  
Ade • --  
Bozzolo • --  
Cecità • --  
Confusione • --  
Egida • --  
Fretta • --  
Furia • --  
Immagine • --  
Levitazione • --  
Mini • immune  
Mutismo • --

ELEMENTI

Pietra • --  
Rana • --  
Reflex • --  
Rigene • --  
Sentenza • --  
Sonno • --  
Stop • --  
Vecchiaia • --  
Veleno • --  
Zombie • --  
~~~~~  
Corazza • --

Acqua <> debole  
Aria <> --  
Fuoco <> --  
Gelo <> --  
Sacro <> --  
Terra <> --  
Tuono <> --  
Veleno <> --

Paralisi • -- Scan • --  
Piaga • --

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

l'Orso desertico causa danni fisici ad un nemico.

b. Artiglio destro

l'Orso desertico causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un nemico con il passare del tempo.

COMANDO !LIBERA

.. Attacco fisico

l'Orso desertico causa danni fisici ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --  
10 / 256 • Giavellotto

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • Antidoto  
raro • --

DOVE SI TROVA

MN1 • [DS.aA] • Deserto delle Sabbie danzanti - Labirinto

~~~~~

MN3 \* {W3.B2} \* Area delle Cascate Istoria e della Caverna del lago  
MN3 \* {W3.C2} \* Area della Caverna del lago  
MN3 \* {W3.D2} \* Zona del lago più ad est, rispetto alle Cascate Istoria  
MN3 \* {W3.E2} \* Area di Legor  
MN3 \* {W3.E5} \* Area del Tempio dell'isola  
MN3 \* {W3.F5} \* Area della Crepa interdimensionale  
MN3 \* {W3.C6} \* Area del Castello di Bal e della Grotta di Jakol  
MN3 \* {W3.G7} \* Area di Mezzaluna e della Torre forca

ABILITÀ

1. Artiglio destro

l'Orso desertico causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo.

.. Attacco fisico

l'Orso desertico causa danni fisici ad un personaggio.

=====

ORSO GRIGIO

===== N° 072 =====

|      |    |      |              |    |               |
|------|----|------|--------------|----|---------------|
| Liv  | >> | 27   | Forza        | 37 | TIPO          |
| PV   | >> | 380  | Magia        | 0  | Bestia magica |
| PM   | >> | 0    | Difesa       | 0  |               |
| ---- | +  | ---- | Difesa Mg    | 0  | ASPETTO       |
| Esp  | >> | 89   | %Schivata    | 0% | Orso celeste  |
| Guil | >> | 334  | %Schivata Mg | 0% |               |
|      |    |      | Agilità      | 20 |               |

STATUS

Adagio • --  
Ade • --

ELEMENTI

Pietra • --  
Rana • --  
Acqua <> --  
Aria <> --



|             |          |           |      |        |       |
|-------------|----------|-----------|------|--------|-------|
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • -- | Fuoco  | <> -- |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • -- | Gelo   | <> -- |
| Confusione  | • --     | Sentenza  | • -- | Sacro  | <> -- |
| Egida       | • --     | Sonno     | • -- | Terra  | <> -- |
| Fretta      | • --     | Stop      | • -- | Tuono  | <> -- |
| Furia       | • --     | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> -- |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • -- |        |       |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • -- |        |       |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |      |        |       |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • -- |        |       |
| Paralisi    | • --     | Scan      | • -- |        |       |
| Piaga       | • --     |           |      |        |       |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

l'Orso grigio causa danni fisici ad un nemico.

b. Attacco critico

l'Orso grigio causa danni fisici ad un nemico. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico dell'Orso grigio.

COMANDO !LIBERA

.. Attacco fisico

l'Orso grigio causa danni fisici ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --  
10 / 256 • Lancia

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Granpozione

DOVE SI TROVA

MN2 • [CE.aE] • Castello Exdeath - 2S  
MN2 • [CE.aF] • Castello Exdeath - 3S

ABILITÀ

1. Attacco critico

l'Orso grigio causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico dell'Orso grigio.

.. Attacco fisico

l'Orso grigio causa danni fisici ad un personaggio.

=====

ORUKAT

===== N° 211 =====

|      |          |              |     |                        |
|------|----------|--------------|-----|------------------------|
| Liv  | >> 49    | Forza        | 75  | TIPO                   |
| PV   | >> 2.100 | Magia        | 0   | --                     |
| PM   | >> 0     | Difesa       | 33  |                        |
| ---- | ----     | Difesa Mg    | 16  | ASPETTO                |
| Esp  | >> 1.350 | %Schivata    | 0%  | Ammasso di occhi rosso |
| Guil | >> 594   | %Schivata Mg | 10% |                        |
|      |          | Agilità      | 22  |                        |

| STATUS      |          | ELEMENTI  |          |        |            |
|-------------|----------|-----------|----------|--------|------------|
| Adagio      | • --     | Pietra    | • --     | Acqua  | <> debole  |
| Ade         | • --     | Rana      | • immune | Aria   | <> --      |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --     | Fuoco  | <> --      |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • --     | Gelo   | <> --      |
| Confusione  | • --     | Sentenza  | • --     | Sacro  | <> assorbe |
| Egida       | • --     | Sonno     | • --     | Terra  | <> debole  |
| Fretta      | • --     | Stop      | • --     | Tuono  | <> --      |
| Furia       | • --     | Vecchiaia | • --     | Veleno | <> --      |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • --     |        |            |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --     |        |            |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |          |        |            |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • --     |        |            |
| Paralisi    | • --     | Scan      | • --     |        |            |
| Piaga       | • --     |           |          |        |            |

#### COMANDO !CONTROLLA

##### a. Attacco fisico

l'Orukat causa danni fisici ad un nemico.

##### b. Flash < Magia Blu >

l'Orukat fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti. La tecnica infligge lo Status Cecità, il quale aumenta le probabilità che i successivi attacchi fisici di tutti i nemici manchino il bersaglio.

##### c. Ritorno

lo schermo si oscura per qualche istante mentre i nemici diventano sgranati. La tecnica fa ricominciare lo scontro dall'inizio ed ignora quanto sia successo in precedenza. I PV posseduti, i PM consumati, gli Oggetti utilizzati e così via verranno riportati al valore che avevano all'inizio della battaglia.

#### COMANDO !LIBERA

##### .. Occhio maligno

l'Orukat genera una serie di rocce. La tecnica infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un nemico.

#### COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Materia oscura  
10 / 256 • Ago dorato

#### COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Coda di fenice

#### DOVE SI TROVA

MN3 • [CD.aM] • Crepa interdimensionale - Grotta /A  
MN3 • [CD.aN] • Crepa interdimensionale - Grotta /B  
MN3 • [CD.aO] • Crepa interdimensionale - Grotta /C  
MN3 • [CD.aP] • Crepa interdimensionale - Grotta /D  
MN3 • [CD.aR] • Crepa interdimensionale - Grotta /E

#### ABILITÀ

##### 1. Attacco critico

l'Orukat causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico dell'Orukat.

## 2. Occhio maligno

solo quando rimane l'ultimo nemico presente, l'Orukat genera una serie di rocce. La tecnica infligge lo Status Pietra, il quale elimina all'istante il personaggio che ha colpito il nemico.

## .. Attacco fisico

l'Orukat causa danni fisici ad un personaggio.

=====  
PAGINA 32

=====  
N° 045 ===

|      |    |      |              |    |              |
|------|----|------|--------------|----|--------------|
| Liv  | >> | 19   | Forza        | 27 | TIPO         |
| PV   | >> | 480  | Magia        | 0  | --           |
| PM   | >> | 500  | Difesa       | 0  |              |
| ---- | +  | ---- | Difesa Mg    | 5  | ASPETTO      |
| Esp  | >> | 180  | %Schivata    | 0% | Demone rosso |
| Guil | >> | 147  | %Schivata Mg | 0% |              |
|      |    |      | Agilità      | 30 |              |

## STATUS

## ELEMENTI

|             |          |           |          |        |           |
|-------------|----------|-----------|----------|--------|-----------|
| Adagio      | • --     | Pietra    | • immune | Acqua  | <> --     |
| Ade         | • immune | Rana      | • immune | Aria   | <> --     |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --     | Fuoco  | <> debole |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • --     | Gelo   | <> --     |
| Confusione  | • immune | Sentenza  | • --     | Sacro  | <> --     |
| Egida       | • --     | Sonno     | • immune | Terra  | <> --     |
| Fretta      | • --     | Stop      | • immune | Tuono  | <> --     |
| Furia       | • immune | Vecchiaia | • immune | Veleno | <> --     |
| Immagine    | • immune | Veleno    | • immune |        |           |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • immune |        |           |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |          |        |           |
| Mutismo     | • immune | Corazza   | • --     |        |           |
| Paralisi    | • immune | Scan      | • --     |        |           |
| Piaga       | • --     |           |          |        |           |

## COMANDO !CONTROLLA

### a. Attacco fisico

la Pagina 32 causa danni fisici ad un nemico.

### b. Aerora < Magia Blu >

la Pagina 32 scaglia un piccolo tornado, seguito da una sfera rotante.

La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Aria ad un nemico.

## COMANDO !LIBERA

### .. Oblio

la Pagina 32 genera una pozza nera. La tecnica infligge lo Status Oblio, il quale rimuove completamente un nemico dal campo di battaglia.

## COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pozione

10 / 256 • Berretto verde

## COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --

raro • Pozione

## DOVE SI TROVA

MN1 • [BA.aC] • Biblioteca degli Antichi - Tetto  
 MN1 • [BA.aE] • Biblioteca degli Antichi - 1S /B  
 MN1 • [BA.aF] • Biblioteca degli Antichi - 1S /C  
 MN1 • [BA.aG] • Biblioteca degli Antichi - 1S /D  
 MN1 • [BA.aH] • Biblioteca degli Antichi - 1S /E  
 MN1 • [BA.aI] • Biblioteca degli Antichi - 1S /F  
 MN1 • [BA.aL] • Biblioteca degli Antichi - 1S /G

~~~~~

MN3 • [BA.aC] • Biblioteca degli Antichi - Tetto  
 MN3 • [BA.aE] • Biblioteca degli Antichi - 1S /B  
 MN3 • [BA.aF] • Biblioteca degli Antichi - 1S /C  
 MN3 • [BA.aG] • Biblioteca degli Antichi - 1S /D  
 MN3 • [BA.aH] • Biblioteca degli Antichi - 1S /E  
 MN3 • [BA.aI] • Biblioteca degli Antichi - 1S /F  
 MN3 • [BA.aL] • Biblioteca degli Antichi - 1S /G

ABILITÀ

1. Aerora < Magia Blu >  
 la Pagina 32 scaglia un piccolo tornado, seguito da una sfera rotante.  
 La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Aria ad un personaggio.

.. Attacco fisico  
 la Pagina 32 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

PAGINA 64

===== N° 046 =====

Liv	>>	20	Forza	27	TIPO
PV	>>	500	Magia	0	--
PM	>>	500	Difesa	1	
----	+	----	Difesa Mg	5	ASPETTO
Esp	>>	200	%Schivata	0%	Volto demoniaco blu
Guil	>>	150	%Schivata Mg	0%	
			Agilità	35	

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• immune	Acqua	<> --
Ade	• immune	Rana	• immune	Aria	<> --
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<> debole
Cecità	• --	Rigene	• --	Gelo	<> --
Confusione	• immune	Sentenza	• --	Sacro	<> --
Egida	• --	Sonno	• immune	Terra	<> --
Fretta	• --	Stop	• immune	Tuono	<> --
Furia	• immune	Vecchiaia	• immune	Veleno	<> --
Immagine	• immune	Veleno	• immune		
Levitazione	• --	Zombie	• immune		
Mini	• immune	~~~~~			
Mutismo	• immune	Corazza	• --		
Paralisi	• immune	Scan	• --		
Piaga	• --				

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico  
 la Pagina 64 causa danni fisici ad un nemico.

b. Fuoca  
 la Pagina 64 genera una colonna rotante infiammata. La tecnica causa

moderati danni magici di Elemento Fuoco ad un nemico.

c. Morte Liv.5 < Magia Blu >

la Pagina 64 genera un grosso teschio umano. La tecnica infligge lo Status Ade, il quale elimina un nemico istantaneamente, ma solo se quest'ultimo possiede un Livello multiplo di 5.

COMANDO !LIBERA

.. Attacco fisico

la Pagina 64 causa danni fisici ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pozione  
10 / 256 • Lenti d'argento

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Coda di fenice

DOVE SI TROVA

MN1 • [BA.aC] • Biblioteca degli Antichi - Tetto  
MN1 • [BA.aE] • Biblioteca degli Antichi - 1S /B  
MN1 • [BA.aF] • Biblioteca degli Antichi - 1S /C  
MN1 • [BA.aG] • Biblioteca degli Antichi - 1S /D  
MN1 • [BA.aH] • Biblioteca degli Antichi - 1S /E  
MN1 • [BA.aI] • Biblioteca degli Antichi - 1S /F  
MN1 • [BA.aL] • Biblioteca degli Antichi - 1S /G

~~~~~

MN3 • [BA.aC] • Biblioteca degli Antichi - Tetto  
MN3 • [BA.aE] • Biblioteca degli Antichi - 1S /B  
MN3 • [BA.aF] • Biblioteca degli Antichi - 1S /C  
MN3 • [BA.aG] • Biblioteca degli Antichi - 1S /D  
MN3 • [BA.aH] • Biblioteca degli Antichi - 1S /E  
MN3 • [BA.aI] • Biblioteca degli Antichi - 1S /F  
MN3 • [BA.aL] • Biblioteca degli Antichi - 1S /G

ABILITÀ

1. Morte Liv.5 < Magia Blu >

la Pagina 64 genera un grosso teschio umano. La tecnica infligge lo Status Ade, il quale elimina un personaggio istantaneamente, ma solo se questi possiede un Livello multiplo di 5.

.. Attacco fisico

la Pagina 64 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

PAGINA 128

===== N° 047 =====

|      |    |      |              |    |                |
|------|----|------|--------------|----|----------------|
| Liv  | >> | 20   | Forza        | 28 | TIPO           |
| PV   | >> | 700  | Magia        | 0  | --             |
| PM   | >> | 500  | Difesa       | 0  |                |
| ---- | +  | ---- | Difesa Mg    | 5  | ASPETTO        |
| Esp  | >> | 190  | %Schivata    | 0% | Scarabeo verde |
| Guil | >> | 153  | %Schivata Mg | 0% |                |
|      |    |      | Agilità      | 35 |                |

STATUS

Adagio • --

ELEMENTI

Pietra • immune      Acqua <> --

|             |          |           |          |        |    |        |
|-------------|----------|-----------|----------|--------|----|--------|
| Ade         | • immune | Rana      | • immune | Aria   | <> | --     |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --     | Fuoco  | <> | debole |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • --     | Gelo   | <> | --     |
| Confusione  | • immune | Sentenza  | • --     | Sacro  | <> | --     |
| Egida       | • --     | Sonno     | • immune | Terra  | <> | --     |
| Fretta      | • --     | Stop      | • immune | Tuono  | <> | --     |
| Furia       | • immune | Vecchiaia | • immune | Veleno | <> | --     |
| Immagine    | • immune | Veleno    | • immune |        |    |        |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • immune |        |    |        |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |          |        |    |        |
| Mutismo     | • immune | Corazza   | • --     |        |    |        |
| Paralisi    | • immune | Scan      | • --     |        |    |        |
| Piaga       | • --     |           |          |        |    |        |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

la Pagina 128 causa danni fisici ad un nemico.

b. Acido digerente

la Pagina 128 emette un getto di liquido azzurro. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un nemico con il passare del tempo.

c. Muco

la Pagina 128 emette un getto di liquido azzurro. La tecnica infligge lo Status Adagio e lo Status Piaga ad un nemico.

COMANDO !LIBERA

.. Attacco fisico

la Pagina 128 causa danni fisici ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Etere  
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Pozione

DOVE SI TROVA

MN1 • [BA.aC] • Biblioteca degli Antichi - Tetto  
 MN1 • [BA.aE] • Biblioteca degli Antichi - 1S /B  
 MN1 • [BA.aF] • Biblioteca degli Antichi - 1S /C  
 MN1 • [BA.aG] • Biblioteca degli Antichi - 1S /D  
 MN1 • [BA.aH] • Biblioteca degli Antichi - 1S /E  
 MN1 • [BA.aI] • Biblioteca degli Antichi - 1S /F  
 MN1 • [BA.aL] • Biblioteca degli Antichi - 1S /G  
 ~~~~~  
 MN3 • [BA.aC] • Biblioteca degli Antichi - Tetto  
 MN3 • [BA.aE] • Biblioteca degli Antichi - 1S /B  
 MN3 • [BA.aF] • Biblioteca degli Antichi - 1S /C  
 MN3 • [BA.aG] • Biblioteca degli Antichi - 1S /D  
 MN3 • [BA.aH] • Biblioteca degli Antichi - 1S /E  
 MN3 • [BA.aI] • Biblioteca degli Antichi - 1S /F  
 MN3 • [BA.aL] • Biblioteca degli Antichi - 1S /G

ABILITÀ

1. Muco

la Pagina 128 emette un getto di liquido azzurro. La tecnica infligge lo Status Adagio e lo Status Piaga ad un personaggio.

.. Attacco fisico

la Pagina 128 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

PAGINA 256

===== N° 048 =====

Liv	>>	21	Forza	29	TIPO
PV	>>	900	Magia	0	--
PM	>>	500	Difesa	0	
----			Difesa Mg	5	ASPETTO
Esp	>>	210	%Schivata	10%	Maschera maori marrone
Guil	>>	156	%Schivata Mg	0%	
			Agilità	35	

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• immune	Acqua	<> --
Ade	• immune	Rana	• immune	Aria	<> --
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<> debole
Cecità	• --	Rigene	• --	Gelo	<> --
Confusione	• immune	Sentenza	• --	Sacro	<> --
Egida	• --	Sonno	• immune	Terra	<> --
Fretta	• --	Stop	• immune	Tuono	<> --
Furia	• immune	Vecchiaia	• immune	Veleno	<> --
Immagine	• immune	Veleno	• immune		
Levitazione	• --	Zombie	• immune		
Mini	• immune	~~~~~			
Mutismo	• immune	Corazza	• --		
Paralisi	• immune	Scan	• --		
Piaga	• --				

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

la Pagina 256 causa danni fisici ad un nemico.

b. Senza guardia < Magia Blu >

la Pagina 256 genera una serie di lame di energia viola. La tecnica dimezza il valore dei parametri Difesa e Difesa magica di un nemico.

COMANDO !LIBERA

.. Cometa

la Pagina 256 scaglia una pioggia di meteore. La tecnica causa moderati danni magici non elementali ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Granpozione  
10 / 256 • Completo ninja

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Scudo di mithril

DOVE SI TROVA

MN1 • [BA.aC] • Biblioteca degli Antichi - Tetto  
MN1 • [BA.aE] • Biblioteca degli Antichi - 1S /B  
MN1 • [BA.aF] • Biblioteca degli Antichi - 1S /C

MN1 • [BA.aG] • Biblioteca degli Antichi - 1S /D  
 MN1 • [BA.aH] • Biblioteca degli Antichi - 1S /E  
 MN1 • [BA.aI] • Biblioteca degli Antichi - 1S /F  
 MN1 • [BA.aL] • Biblioteca degli Antichi - 1S /G  
 ~~~~~  
 MN3 • [BA.aC] • Biblioteca degli Antichi - Tetto  
 MN3 • [BA.aE] • Biblioteca degli Antichi - 1S /B  
 MN3 • [BA.aF] • Biblioteca degli Antichi - 1S /C  
 MN3 • [BA.aG] • Biblioteca degli Antichi - 1S /D  
 MN3 • [BA.aH] • Biblioteca degli Antichi - 1S /E  
 MN3 • [BA.aI] • Biblioteca degli Antichi - 1S /F  
 MN3 • [BA.aL] • Biblioteca degli Antichi - 1S /G

ABILITÀ

1. Flauto lunare < Magia Blu >

la Pagina 256 scaglia una serie di note musicali gialli. La tecnica infligge a tutto il gruppo lo Status Furia, che aumenta del 50% la potenza offensiva dei personaggi, i quali potranno eseguire solo il semplice attacco fisico.

.. Attacco fisico

la Pagina 256 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

PANTERA

===== N° 832 =====

|      |    |        |              |     |               |
|------|----|--------|--------------|-----|---------------|
| Liv  | >> | 42     | Forza        | 61  | TIPO          |
| PV   | >> | 18.000 | Magia        | 0   | Bestia magica |
| PM   | >> | 1.000  | Difesa       | 5   |               |
| ---- |    |        | Difesa Mg    | 15  | ASPETTO       |
| Esp  | >> | 0      | %Schivata    | 10% | Leone marrone |
| Guil | >> | 0      | %Schivata Mg | 0%  |               |
|      |    |        | Agilità      | 30  |               |

STATUS

ELEMENTI

|             |          |           |            |        |           |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|-----------|
| Adagio      | • --     | Pietra    | • --       | Acqua  | <> --     |
| Ade         | • --     | Rana      | • immune   | Aria   | <> --     |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --       | Fuoco  | <> debole |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • --       | Gelo   | <> --     |
| Confusione  | • --     | Sentenza  | • --       | Sacro  | <> --     |
| Egida       | • --     | Sonno     | • --       | Terra  | <> --     |
| Fretta      | • --     | Stop      | • --       | Tuono  | <> --     |
| Furia       | • immune | Vecchiaia | • --       | Veleno | <> --     |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • --       |        |           |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --       |        |           |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |            |        |           |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • costante |        |           |
| Paralisi    | • --     | Scan      | • --       |        |           |
| Piaga       | • --     |           |            |        |           |

COMANDO !CONTROLLA

COMANDO !LIBERA

immune

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

COSA SI PUÒ RICEVERE

246 / 256 • Coda di fenice  
 10 / 256 • Elisir

--



DOVE SI TROVA

MN3 • [TI.aG] • Tempio dell'isola - 2S /D {Ba}

ABILITÀ

1. Attacco critico

la Pantera causa danni fisici doppi ad un personaggio.

2. Botto

la Pantera emette un raggio di luce grigia. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Ade oppure lo Status Paralisi.

3. Illusione!

la Pantera evoca altre due Pantere, le quali però non possono eseguire questa tecnica.

.. Attacco fisico

la Pantera causa danni fisici ad un personaggio.

.. Fuga

solo dopo che sullo schermo sono presenti tre esemplari di Pantera, tutti i nemici fuggono dalla battaglia.

=====

PAO

===== N° 070 =====

|      |    |      |              |    |               |
|------|----|------|--------------|----|---------------|
| Liv  | >> | 27   | Forza        | 40 | TIPO          |
| PV   | >> | 500  | Magia        | 0  | --            |
| PM   | >> | 0    | Difesa       | 0  |               |
| ---- | +  | ---- | Difesa Mg    | 0  | ASPETTO       |
| Esp  | >> | 0    | %Schivata    | 0% | Bandito viola |
| Guil | >> | 0    | %Schivata Mg | 0% |               |
|      |    |      | Agilità      | 20 |               |

STATUS

ELEMENTI

|             |   |    |           |   |    |        |    |    |
|-------------|---|----|-----------|---|----|--------|----|----|
| Adagio      | • | -- | Pietra    | • | -- | Acqua  | <> | -- |
| Ade         | • | -- | Rana      | • | -- | Aria   | <> | -- |
| Bozzolo     | • | -- | Reflex    | • | -- | Fuoco  | <> | -- |
| Cecità      | • | -- | Rigene    | • | -- | Gelo   | <> | -- |
| Confusione  | • | -- | Sentenza  | • | -- | Sacro  | <> | -- |
| Egida       | • | -- | Sonno     | • | -- | Terra  | <> | -- |
| Fretta      | • | -- | Stop      | • | -- | Tuono  | <> | -- |
| Furia       | • | -- | Vecchiaia | • | -- | Veleno | <> | -- |
| Immagine    | • | -- | Veleno    | • | -- |        |    |    |
| Levitazione | • | -- | Zombie    | • | -- |        |    |    |
| Mini        | • | -- | ~~~~~     |   |    |        |    |    |
| Mutismo     | • | -- | Corazza   | • | -- |        |    |    |
| Paralisi    | • | -- | Scan      | • | -- |        |    |    |
| Piaga       | • | -- |           |   |    |        |    |    |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Pao causa danni fisici ad un nemico.

b. Fuga

il Pao fugge dalla battaglia.

COMANDO !LIBERA

.. Medicamento

il Pao genera una serie di croci rosse. La tecnica rimuove gli status Cecità, Confusione, Furia, Mini, Mutismo, Paralisi, Pietra, Rana, Sonno, Vecchiaia e Veleno a tutto il gruppo.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pozione  
10 / 256 • Granpozione

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • Tenda  
raro • --

DOVE SI TROVA

MN2 \* {W2.G4} \* Area dell'Isola di arrivo

ABILITÀ

.. Attacco fisico

il Pao causa danni fisici ad un personaggio.

=====

PARTHENOPE

===== N° 188 =====

|      |    |       |              |     |                      |
|------|----|-------|--------------|-----|----------------------|
| Liv  | >> | 49    | Forza        | 76  | TIPO                 |
| PV   | >> | 3.900 | Magia        | 0   | Umanoide             |
| PM   | >> | 300   | Difesa       | 30  |                      |
| ---- |    |       | Difesa Mg    | 5   | ASPETTO              |
| Esp  | >> | 1.500 | %Schivata    | 10% | Donna serpente viola |
| Guil | >> | 582   | %Schivata Mg | 0%  |                      |
|      |    |       | Agilità      | 20  |                      |

STATUS

ELEMENTI

|             |      |           |      |        |       |
|-------------|------|-----------|------|--------|-------|
| Adagio      | • -- | Pietra    | • -- | Acqua  | <> -- |
| Ade         | • -- | Rana      | • -- | Aria   | <> -- |
| Bozzolo     | • -- | Reflex    | • -- | Fuoco  | <> -- |
| Cecità      | • -- | Rigene    | • -- | Gelo   | <> -- |
| Confusione  | • -- | Sentenza  | • -- | Sacro  | <> -- |
| Egida       | • -- | Sonno     | • -- | Terra  | <> -- |
| Fretta      | • -- | Stop      | • -- | Tuono  | <> -- |
| Furia       | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> -- |
| Immagine    | • -- | Veleno    | • -- |        |       |
| Levitazione | • -- | Zombie    | • -- |        |       |
| Mini        | • -- | ~~~~~     |      |        |       |
| Mutismo     | • -- | Corazza   | • -- |        |       |
| Paralisi    | • -- | Scan      | • -- |        |       |
| Piaga       | • -- |           |      |        |       |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

la Parthenope causa danni fisici ad un nemico.

b. Flash < Magia Blu >

la Parthenope fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti.

La tecnica infligge lo Status Cecità, il quale aumenta le probabilità che i

successivi attacchi fisici di tutti i nemici manchino il bersaglio.

c. Medicamento

la Parthenope genera una serie di croci rosse. La tecnica rimuove gli status Cecità, Confusione, Furia, Mini, Mutismo, Paralisi, Pietra, Rana, Sonno, Vecchiaia e Veleno a tutto il gruppo.

d. Spora

la Parthenope emette una serie di spore marroni. La tecnica infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere ad un nemico 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari.

COMANDO !LIBERA

.. Vento bianco

la Parthenope genera cinque piccoli tornadi. La tecnica ripristina ad ogni personaggio una quantità di PV pari ai PV attuali della Parthenope.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Abito iridescente  
10 / 256 • Anello di corallo

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Anello Reflex

DOVE SI TROVA

MN3 • [TE.aA] • Torre della fenice - Piano terra  
MN3 • [TE.aB] • Torre della fenice - 1° piano  
MN3 • [TE.aC] • Torre della fenice - 2° piano  
MN3 • [TE.aD] • Torre della fenice - 3° piano  
MN3 • [TE.aE] • Torre della fenice - 4° piano  
MN3 • [TE.aF] • Torre della fenice - 5° piano  
MN3 • [TE.aG] • Torre della fenice - 6° piano  
MN3 • [TE.aH] • Torre della fenice - 7° piano  
MN3 • [TE.aI] • Torre della fenice - 8° piano  
MN3 • [TE.aL] • Torre della fenice - 9° piano  
MN3 • [TE.aM] • Torre della fenice - 10° piano  
MN3 • [TE.aN] • Torre della fenice - 11° piano  
MN3 • [TE.aO] • Torre della fenice - 12° piano  
MN3 • [TE.aP] • Torre della fenice - 13° piano  
MN3 • [TE.aQ] • Torre della fenice - 14° piano  
MN3 • [TE.aR] • Torre della fenice - 15° piano  
MN3 • [TE.aS] • Torre della fenice - 16° piano  
MN3 • [TE.aT] • Torre della fenice - 17° piano  
MN3 • [TE.aU] • Torre della fenice - 18° piano  
MN3 • [TE.aV] • Torre della fenice - 19° piano  
MN3 • [TE.aZ] • Torre della fenice - 20° piano  
MN3 • [TE.bA] • Torre della fenice - 21° piano  
MN3 • [TE.bB] • Torre della fenice - 22° piano  
MN3 • [TE.bC] • Torre della fenice - 23° piano  
MN3 • [TE.bD] • Torre della fenice - 24° piano  
MN3 • [TE.bE] • Torre della fenice - 25° piano  
MN3 • [TE.bF] • Torre della fenice - 26° piano  
MN3 • [TE.bG] • Torre della fenice - 27° piano  
MN3 • [TE.bH] • Torre della fenice - 28° piano

ABILITÀ

1. Attacco critico

la Parthenope causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una

potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico della Parthenope.

## 2. Polarità inversa

ogni volta che subisce il semplice attacco fisico, la Parthenope reagisce subito, generando una serie di bande di energia gialla. La tecnica sposta in prima fila un personaggio situato nelle retrovie e viceversa.

## 3. Roulette < Magia Blu >

la Parthenope fa comparire un cursore che scorrerà rapidamente e di continuo tutti i partecipanti allo scontro, tra mostri e personaggi. Una volta fermatosi, esso infliggerà al bersaglio indicato lo Status Ade, eliminandolo all'istante.

## 4. Tentazione

ogni volta che subisce il semplice attacco fisico, la Parthenope reagisce subito, scagliando una serie di cuori. La tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga un personaggio ad attaccare i suoi alleati oppure a curare i nemici.

## .. Attacco fisico

la Parthenope causa danni fisici ad un personaggio.

```
=====
PAS DE SEUL
===== N° 029 =====
Liv >> 14 Forza 19 TIPO
PV >> 280 Magia 0 --
PM >> 50 Difesa 0 --
-----+-----
Esp >> 100 %Schivata 0% ASPETTO
Guil >> 93 %Schivata Mg 0% Scheletro volante verde
 Agilità 15

STATUS ELEMENTI
Adagio • -- Pietra • -- Acqua <> --
Ade • -- Rana • immune Aria <> --
Bozzolo • -- Reflex • -- Fuoco <> --
Cecità • -- Rigene • -- Gelo <> --
Confusione • -- Sentenza • -- Sacro <> --
Egida • -- Sonno • immune Terra <> --
Fretta • -- Stop • -- Tuono <> debole
Furia • -- Vecchiaia • -- Veleno <> --
Immagine • -- Veleno • --
Levitazione • -- Zombie • --
Mini • immune ~~~~~~
Mutismo • -- Corazza • --
Paralisi • immune Scan • --
Piaga • --

COMANDO !CONTROLLA COMANDO !LIBERA
immune immune

COSA SI PUÒ RUBARE COSA SI PUÒ RICEVERE
246 / 256 • Pozione --
10 / 256 • --
```

DOVE SI TROVA

MN1 • [TW.aC] • Torre di Walz - 2° piano  
MN1 • [TW.aD] • Torre di Walz - 3° piano  
MN1 • [TW.aE] • Torre di Walz - 4° piano  
MN1 • [TW.aF] • Torre di Walz - 5° piano  
MN1 • [TW.aI] • Torre di Walz - 8° piano

ABILITÀ

1. Pinna  
il Pas de Seul causa danni fisici ed infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere ad un personaggio 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari.

.. Attacco fisico  
il Pas de Seul causa danni fisici ad un personaggio.

=====

PELLE D'ACCIAIO

===== N° 177 =====

|      |    |       |              |     |                |
|------|----|-------|--------------|-----|----------------|
| Liv  | >> | 44    | Forza        | 70  | TIPO           |
| PV   | >> | 2.200 | Magia        | 0   | Bestia magica  |
| PM   | >> | 0     | Difesa       | 50  |                |
| ---- |    |       | Difesa Mg    | 15  | ASPETTO        |
| Esp  | >> | 1.300 | %Schivata    | 10% | Cinghiale nero |
| Guil | >> | 504   | %Schivata Mg | 10% |                |
|      |    |       | Agilità      | 50  |                |

STATUS

ELEMENTI

|             |   |    |           |   |    |        |    |        |
|-------------|---|----|-----------|---|----|--------|----|--------|
| Adagio      | • | -- | Pietra    | • | -- | Acqua  | <> | --     |
| Ade         | • | -- | Rana      | • | -- | Aria   | <> | --     |
| Bozzolo     | • | -- | Reflex    | • | -- | Fuoco  | <> | --     |
| Cecità      | • | -- | Rigene    | • | -- | Gelo   | <> | debole |
| Confusione  | • | -- | Sentenza  | • | -- | Sacro  | <> | --     |
| Egida       | • | -- | Sonno     | • | -- | Terra  | <> | --     |
| Fretta      | • | -- | Stop      | • | -- | Tuono  | <> | --     |
| Furia       | • | -- | Vecchiaia | • | -- | Veleno | <> | --     |
| Immagine    | • | -- | Veleno    | • | -- |        |    |        |
| Levitazione | • | -- | Zombie    | • | -- |        |    |        |
| Mini        | • | -- | ~~~~~     |   |    |        |    |        |
| Mutismo     | • | -- | Corazza   | • | -- |        |    |        |
| Paralisi    | • | -- | Scan      | • | -- |        |    |        |
| Piaga       | • | -- |           |   |    |        |    |        |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico  
la Pelle d'acciaio causa danni fisici ad un nemico.

b. Carica  
la Pelle d'acciaio causa danni fisici ad un nemico. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico della Pelle d'acciaio.

COMANDO !LIBERA

.. Attacco fisico  
la Pelle d'acciaio causa danni fisici ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE  
246 / 256 • Pozione  
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE  
sempre • --  
raro • Tenda

DOVE SI TROVA

MN2 • [CL.aA] • Caverna del lago - Fondo del mare

~~~~~

MN3 • [CL.aA] • Caverna del lago - Fondo del mare

ABILITÀ

1. Carica

la Pelle d'acciaio causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico della Pelle d'acciaio.

.. Attacco fisico

la Pelle d'acciaio causa danni fisici ad un personaggio.

=====

PENTOLA MAGICA

===== N° 190 =====

Liv	>>	91	Forza	70	TIPO
PV	>>	65.255	Magia	90	--
PM	>>	50.000	Difesa	255	
-----+-----			Difesa Mg	255	ASPETTO
Esp	>>	10.000	%Schivata	95%	Creatura nel vaso
Guil	>>	10.000	%Schivata Mg	99%	
			Agilità	2	

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• immune	Acqua	<>	--
Ade	• immune	Rana	• immune	Aria	<>	--
Bozzolo	• attivo	Reflex	• --	Fuoco	<>	--
Cecità	• immune	Rigene	• --	Gelo	<>	--
Confusione	• immune	Sentenza	• --	Sacro	<>	--
Egida	• attivo	Sonno	• immune	Terra	<>	--
Fretta	• --	Stop	• immune	Tuono	<>	--
Furia	• immune	Vecchiaia	• immune	Veleno	<>	--
Immagine	• immune	Veleno	• immune			
Levitazione	• immune	Zombie	• immune			
Mini	• immune	~~~~~				
Mutismo	• immune	Corazza	• costante			
Paralisi	• immune	Scan	• --			
Piaga	• --					

COMANDO !CONTROLLA

immune

COMANDO !LIBERA

immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
246 / 256 • --  
10 / 256 • Granpozione

COSA SI PUÒ RICEVERE  
sempre • --  
raro • Elisir

## DOVE SI TROVA

MN3 • [TE.aE] • Torre della fenice - 4° piano {Ba}  
MN3 • [TE.aL] • Torre della fenice - 9° piano {Ba}  
MN3 • [TE.aQ] • Torre della fenice - 14° piano {Ba}  
MN3 • [TE.aV] • Torre della fenice - 19° piano {Ba}  
MN3 • [TE.bD] • Torre della fenice - 24° piano {Ba}

## ABILITÀ

### 1. Fuga

dopo aver ricevuto un Elisir, la Pentola magica può fuggire dallo scontro.

### .. Elisir

la Pentola magica viene circondata da una serie di scintille rotanti verdi e gialle. La tecnica ripristina completamente i PV ed i PM del nemico.

## PERICOLO MORTALE

=====  
===== N° 206 =====

Liv	>>	63	Forza	75	TIPO
PV	>>	3.000	Magia	90	Umanoide
PM	>>	100	Difesa	10	
-----+-----			Difesa Mg	0	ASPETTO
Esp	>>	1.400	%Schivata	0%	Demone circense giallo
Guil	>>	567	%Schivata Mg	30%	
			Agilità	25	

## STATUS

## ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• --	Acqua	<> --
Ade	• --	Rana	• --	Aria	<> --
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<> --
Cecità	• --	Rigene	• --	Gelo	<> --
Confusione	• --	Sentenza	• --	Sacro	<> --
Egida	• --	Sonno	• --	Terra	<> --
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<> --
Furia	• --	Vecchiaia	• --	Veleno	<> --
Immagine	• --	Veleno	• --		
Levitazione	• --	Zombie	• --		
Mini	• --	~~~~~			
Mutismo	• --	Corazza	• costante		
Paralisi	• --	Scan	• --		
Piaga	• --				

## COMANDO !CONTROLLA

### a. Attacco fisico

il Pericolo mortale causa danni fisici ad un nemico.

### b. Miracolo

il Pericolo mortale evoca un piccolo angelo. La tecnica riporta in vita un personaggio, ripristinandogli completamente i PV.

### c. Stop

il Pericolo mortale genera una serie di sfere rosse. La tecnica infligge lo Status Stop, il quale impedisce per diversi secondi ad un nemico di svolgere qualsiasi azione.

COMANDO !LIBERA

.. Rovina

il Pericolo mortale genera quattro fiammelle viola e dal bersaglio emerge uno spirito armato di falce. La tecnica infligge lo Status Sentenza, in grado di provocare con il passare del tempo lo Status Ade ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Acqua santa  
10 / 256 • Mitra del saggio

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Coda di fenice

DOVE SI TROVA

- MN3 • [CD.aC] • Crepa interdimensionale - Rovine /A
- MN3 • [CD.aD] • Crepa interdimensionale - Rovine /B
- MN3 • [CD.aE] • Crepa interdimensionale - Rovine /C
- MN3 • [CD.aG] • Crepa interdimensionale - Rovine /E
- MN3 • [CD.aH] • Crepa interdimensionale - Rovine /F
- MN3 • [CD.aI] • Crepa interdimensionale - Rovine /G

ABILITÀ

1. Roulette < Magia Blu >

il Pericolo mortale fa comparire un cursore che scorrerà rapidamente e di continuo tutti i partecipanti allo scontro, tra mostri e personaggi. Una volta fermatosi, esso infliggerà al bersaglio indicato lo Status Ade, eliminandolo all'istante.

```

=====
PHOBOS 1 (Fossa del Mar Grande)
===== N° 295 =====
Liv >> 39 Forza 55 TIPO
PV >> 13.333 Magia 20 Non-morto
PM >> 10.000 Difesa 0
-----+----- Difesa Mg 25 ASPETTO
Esp >> 0 %Schivata 0% Infante furioso verde
Guil >> 0 %Schivata Mg 60%
 Agilità 45

```

STATUS

- Adagio • immune
- Ade • --
- Bozzolo • --
- Cecità • --
- Confusione • --
- Egida • --
- Fretta • --
- Furia • immune
- Immagine • --
- Levitazione • --
- Mini • immune
- Mutismo • --
- Paralisi • --
- Piaga • --

ELEMENTI

- Pietra • --
- Rana • immune
- Reflex • --
- Rigene • --
- Sentenza • --
- Sonno • --
- Stop • --
- Vecchiaia • --
- Veleno • --
- Zombie • --
- ~~~~~
- Corazza • --
- Scan • --

- Acqua <> --
- Aria <> --
- Fuoco <> --
- Gelo <> --
- Sacro <> --
- Terra <> debole
- Tuono <> --
- Veleno <> assorbe



COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
246 / 256 • Ago dorato  
10 / 256 • Elisir

COSA SI PUÒ RICEVERE  
sempre • --  
raro • Infuso di Golia

DOVE SI TROVA

MN3 • [FG.a0] • Fossa del Mar Grande - 7S /C (Boss)

ABILITÀ

1. Attacco delta

dopo che Phobos 1 viene eliminato, questi si rigenera in pochi istanti ed assieme a Nereid 1 e Tritone 1 genera un triangolo di energia che scaglia contro il bersaglio. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un personaggio.

2. Bio

Phobos 1 genera una serie di cellule verdi. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Veleno ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV a tutti i personaggi con il passare del tempo.

3. Vento d'iride

Phobos 1 scaglia un piccolo tornado viola, seguito da una sfera rotante. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Cecità e lo Status Mutismo.

.. Attacco fisico

Phobos 1 causa danni fisici ad un personaggio.

```
=====
PHOBOS 2 (Chiostro dei morti)
===== N° 865 =====
Liv >> 39 Forza 110 TIPO
PV >> 18.000 Magia 40 Non-morto
PM >> 12.000 Difesa 0
-----+----- Difesa Mg 30 ASPETTO
Esp >> 0 %Schivata 0% Infante furioso verde
Guil >> 0 %Schivata Mg 80%
 Agilità 60
```

STATUS

Adagio • immune  
Ade • --  
Bozzolo • --  
Cecità • --  
Confusione • --  
Egida • --  
Fretta • --  
Furia • immune  
Immagine • --  
Levitazione • --  
Mini • immune  
Mutismo • --  
Paralisi • --  
Piaga • --

ELEMENTI

Pietra • --  
Rana • immune  
Reflex • --  
Rigene • --  
Sentenza • --  
Sonno • --  
Stop • --  
Vecchiaia • --  
Veleno • --  
Zombie • --  
~~~~~  
Corazza • --  
Scan • --

Acqua <> --  
Aria <> --  
Fuoco <> --  
Gelo <> --  
Sacro <> --  
Terra <> debole  
Tuono <> --  
Veleno <> assorbe

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
--

COSA SI PUÒ RICEVERE  
--

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bQ] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 2° piano

ABILITÀ

1. Attacco delta

dopo che Phobos 2 viene eliminato, questi si rigenera in pochi istanti ed assieme a Nereid 2 e Tritone 2 genera un triangolo di energia che scaglia contro il bersaglio. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un personaggio.

2. Bio

Phobos 2 genera una serie di cellule verdi. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Veleno ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV a tutti i personaggi con il passare del tempo.

3. Vento d'iride

Phobos 2 scaglia un piccolo tornado viola, seguito da una sfera rotante. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Cecità e lo Status Mutismo.

.. Attacco fisico

Phobos 2 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

PICCOLO CARRO

===== N° 078 =====

|      |    |      |              |    |                    |
|------|----|------|--------------|----|--------------------|
| Liv  | >> | 8    | Forza        | 40 | TIPO               |
| PV   | >> | 480  | Magia        | 0  | --                 |
| PM   | >> | 100  | Difesa       | 0  |                    |
| ---- | +  | ---- | Difesa Mg    | 0  | ASPETTO            |
| Esp  | >> | 300  | %Schivata    | 0% | Cavaliere robotico |
| Guil | >> | 200  | %Schivata Mg | 0% | celeste            |
|      |    |      | Agilità      | 25 |                    |

STATUS

ELEMENTI

|             |          |           |          |        |           |
|-------------|----------|-----------|----------|--------|-----------|
| Adagio      | • --     | Pietra    | • --     | Acqua  | <> --     |
| Ade         | • --     | Rana      | • immune | Aria   | <> --     |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --     | Fuoco  | <> --     |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • --     | Gelo   | <> --     |
| Confusione  | • immune | Sentenza  | • --     | Sacro  | <> --     |
| Egida       | • --     | Sonno     | • immune | Terra  | <> --     |
| Fretta      | • --     | Stop      | • --     | Tuono  | <> debole |
| Furia       | • --     | Vecchiaia | • immune | Veleno | <> --     |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • immune |        |           |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --     |        |           |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |          |        |           |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • --     |        |           |
| Paralisi    | • immune | Scan      | • --     |        |           |

Piaga • --

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Piccolo carro causa danni fisici ad un nemico.

b. Bomba speziata

il Piccolo carro produce un'esplosione. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un nemico con il passare del tempo.

COMANDO !LIBERA

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

--

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --

raro • Granpozione

DOVE SI TROVA

MN2 • [PM.aC] • Ponte magno - Zona inferiore

ABILITÀ

1. Attacco critico

il Piccolo carro causa danni fisici doppi ad un personaggio.

2. Bomba speziata

il Piccolo carro produce un'esplosione. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo.

.. Attacco fisico

il Piccolo carro causa danni fisici ad un personaggio.

=====

PICCOLO MAGO

===== N° 162 =====

|      |    |       |              |     |               |
|------|----|-------|--------------|-----|---------------|
| Liv  | >> | 43    | Forza        | 80  | TIPO          |
| PV   | >> | 1.540 | Magia        | 0   | --            |
| PM   | >> | 500   | Difesa       | 40  |               |
| ---- |    |       | Difesa Mg    | 0   | ASPETTO       |
| Esp  | >> | 780   | %Schivata    | 15% | Maghetto nero |
| Guil | >> | 477   | %Schivata Mg | 0%  |               |
|      |    |       | Agilità      | 20  |               |

STATUS

Adagio • --  
Ade • immune  
Bozzolo • --  
Cecità • --  
Confusione • --  
Egida • --  
Fretta • --  
Furia • --

Pietra • --  
Rana • immune  
Reflex • --  
Rigene • --  
Sentenza • --  
Sonno • --  
Stop • --  
Vecchiaia • --

ELEMENTI

Acqua <> --  
Aria <> --  
Fuoco <> --  
Gelo <> --  
Sacro <> --  
Terra <> immune  
Tuono <> --  
Veleno <> --

|             |          |         |      |
|-------------|----------|---------|------|
| Immagine    | • --     | Veleno  | • -- |
| Levitazione | • --     | Zombie  | • -- |
| Mini        | • immune | ~~~~~   |      |
| Mutismo     | • --     | Corazza | • -- |
| Paralisi    | • --     | Scan    | • -- |
| Piaga       | • --     |         |      |

#### COMANDO !CONTROLLA

##### a. Attacco fisico

il Piccolo mago causa danni fisici ad un nemico.

##### b. Novox

il Piccolo mago genera un sigillo magico celeste. La tecnica infligge lo Status Mutismo, il quale impedisce ad un nemico di utilizzare le magie.

##### c. Rinascita

il Piccolo mago evoca un piccolo angelo. La tecnica riporta in vita un personaggio, ripristinandogli 1/16 dei suoi PV massimi.

##### d. Scan

il bersaglio viene circondato da un mirino. La tecnica mostra sullo schermo il Livello, i PV attuali, i PV massimi, le eventuali debolezze elementali di un nemico e gli eventuali status negativi che possiede.

#### COMANDO !LIBERA

##### .. Tuonaga

il Piccolo mago genera una forte scarica elettrica, seguita da una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Tuono ad un nemico.

#### COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --  
10 / 256 • Etere

#### COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Pozione

#### DOVE SI TROVA

MN3 • [TF.aB] • Torre forza - Torre nera, piano terra  
 MN3 • [TF.aC] • Torre forza - Torre nera, 1° piano  
 MN3 • [TF.aD] • Torre forza - Torre nera, 2° piano  
 MN3 • [TF.aE] • Torre forza - Torre nera, 3° piano /A  
 MN3 • [TF.aF] • Torre forza - Torre nera, 3° piano /B  
 MN3 • [TF.aG] • Torre forza - Torre nera, 4° piano  
 MN3 • [TF.aH] • Torre forza - Torre nera, 5° piano /A  
 MN3 • [TF.aI] • Torre forza - Torre nera, 5° piano /B  
 MN3 • [TF.aL] • Torre forza - Torre nera, 6° piano  
 MN3 • [TF.aM] • Torre forza - Torre nera, 7° piano /A

#### ABILITÀ

##### 1. Accerchiamento

ogni volta che subisce un attacco che non sia di tipo magico, il Piccolo mago reagisce subito, generando un cerchio giallo. La tecnica infligge lo Status Oblio, il quale rimuove completamente un personaggio dal campo di battaglia.

##### 2. Antimagia

il Piccolo mago genera quattro fulmini affiancati. La tecnica rimuove gli status Adagio, Bozzolo, Egida, Fretta, Furia, Immagine, Levitazione, Reflex, Rigene e Stop ad un personaggio.

### 3. Bozzolo

il Piccolo mago emette due lame di energia e da scintille verdi. La tecnica dona lo Status Bozzolo, il quale permette al nemico di subire la metà dei danni dagli attacchi magici.

### 4. Caos

il Piccolo mago genera quattro piccoli chocobo volanti rosa. La tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga un personaggio ad attaccare i suoi alleati oppure a curare i nemici.

### 5. Energira

il Piccolo mago viene avvolto da grandi scintille verdi e gialle. La tecnica ripristina una moderata quantità di PV del nemico.

### 6. Mini

il Piccolo mago emette un fumo giallo. La tecnica infligge lo Status Mini, il quale riduce a 3 unità il parametro Attacco di un personaggio mentre la sua Difesa viene azzerata.

### 7. Scan

il bersaglio viene circondato da un mirino. La tecnica mostra sullo schermo il Livello, i PV attuali, i PV massimi, le eventuali debolezze elementali di un personaggio e gli eventuali status negativi che possiede.

=====

## PIPISTRELLO VIOLA

===== N° 002 =====

|      |    |        |              |    |                   |
|------|----|--------|--------------|----|-------------------|
| Liv  | >> | 2      | Forza        | 3  | TIPO              |
| PV   | >> | 20     | Magia        | 0  | --                |
| PM   | >> | 10.000 | Difesa       | 0  |                   |
| ---- | +  | ----   | Difesa Mg    | 5  | ASPETTO           |
| Esp  | >> | 9      | %Schivata    | 0% | Pipistrello viola |
| Guil | >> | 20     | %Schivata Mg | 0% |                   |
|      |    |        | Agilità      | 5  |                   |

### STATUS

### ELEMENTI

|             |            |           |          |        |    |        |
|-------------|------------|-----------|----------|--------|----|--------|
| Adagio      | • --       | Pietra    | • --     | Acqua  | <> | --     |
| Ade         | • --       | Rana      | • immune | Aria   | <> | --     |
| Bozzolo     | • --       | Reflex    | • --     | Fuoco  | <> | --     |
| Cecità      | • --       | Rigene    | • --     | Gelo   | <> | --     |
| Confusione  | • --       | Sentenza  | • --     | Sacro  | <> | --     |
| Egida       | • --       | Sonno     | • --     | Terra  | <> | immune |
| Fretta      | • --       | Stop      | • --     | Tuono  | <> | --     |
| Furia       | • --       | Vecchiaia | • --     | Veleno | <> | --     |
| Immagine    | • --       | Veleno    | • --     |        |    |        |
| Levitazione | • costante | Zombie    | • --     |        |    |        |
| Mini        | • immune   | ~~~~~     |          |        |    |        |
| Mutismo     | • --       | Corazza   | • --     |        |    |        |
| Paralisi    | • --       | Scan      | • --     |        |    |        |
| Piaga       | • --       |           |          |        |    |        |

### COMANDO !CONTROLLA

#### a. Attacco fisico

il Pipistrello viola causa danni fisici ad un nemico.

b. Vampiro < Magia Blu >

il bersaglio viene colpito da una serie di sfere arancioni che poi vengono assorbite dal Pipistrello viola. La tecnica sottrae ad un nemico una quantità di PV pari alla differenza tra i PV massimi ed i PV attuali del Pipistrello viola e li dona a quest'ultimo: meno PV possiede il Pipistrello viola, maggiore è la quantità assorbita.

COMANDO !LIBERA

.. Vampiro

il bersaglio viene colpito da una serie di sfere arancioni che poi vengono assorbite dal personaggio. La tecnica sottrae al nemico una quantità di PV pari alla differenza tra i PV massimi ed i PV attuali del personaggio e li dona a quest'ultimo: meno PV si possiedono, maggiore è la quantità assorbita.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --  
10 / 256 • Pozione

COSA SI PUÒ RICEVERE

--

DOVE SI TROVA

- MN1 • [CP.aB] • Covo dei pirati - Grotta: Primo livello
- MN1 • [CP.aC] • Covo dei pirati - Grotta: Secondo livello
- MN1 • [CP.aD] • Covo dei pirati - Grotta: Terzo livello
- ~~~~~
- MN3 • [CP.aB] • Covo dei pirati - Grotta: Primo livello
- MN3 • [CP.aC] • Covo dei pirati - Grotta: Secondo livello
- MN3 • [CP.aD] • Covo dei pirati - Grotta: Terzo livello

ABILITÀ

1. Artiglio

il Pipistrello viola causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Pipistrello viola.

2. Vampiro < Magia Blu >

il bersaglio viene colpito da una serie di sfere arancioni che poi vengono assorbite dal Pipistrello viola. La tecnica sottrae ad un personaggio una quantità di PV pari alla differenza tra i PV massimi ed i PV attuali del nemico e li dona a quest'ultimo: meno PV possiede il Pipistrello viola, maggiore è la quantità persa dal personaggio.

.. Attacco fisico

il Pipistrello viola causa danni fisici ad un personaggio.

=====

PIROMANTE

===== N° 164 =====

|      |    |       |              |     |                      |
|------|----|-------|--------------|-----|----------------------|
| Liv  | >> | 44    | Forza        | 89  | TIPO                 |
| PV   | >> | 3.000 | Magia        | 10  | Umanoide             |
| PM   | >> | 1.000 | Difesa       | 35  |                      |
| ---- | +  | ----  | Difesa Mg    | 0   | ASPETTO              |
| Esp  | >> | 1.100 | %Schivata    | 0%  | Mago mascherato nero |
| Guil | >> | 486   | %Schivata Mg | 10% |                      |

| STATUS      |          |           |          | ELEMENTI |       |
|-------------|----------|-----------|----------|----------|-------|
| Adagio      | • --     | Pietra    | • --     | Acqua    | <> -- |
| Ade         | • immune | Rana      | • immune | Aria     | <> -- |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --     | Fuoco    | <> -- |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • --     | Gelo     | <> -- |
| Confusione  | • --     | Sentenza  | • --     | Sacro    | <> -- |
| Egida       | • --     | Sonno     | • immune | Terra    | <> -- |
| Fretta      | • --     | Stop      | • immune | Tuono    | <> -- |
| Furia       | • --     | Vecchiaia | • --     | Veleno   | <> -- |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • --     |          |       |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --     |          |       |
| Mini        | • --     | ~~~~~     |          |          |       |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • --     |          |       |
| Paralisi    | • immune | Scan      | • --     |          |       |
| Piaga       | • --     |           |          |          |       |

COMANDO !CONTROLLA

- a. Attacco fisico  
il Piromante causa danni fisici ad un nemico.
- b. Buferaga  
il Piromante genera una serie di aculei di ghiaccio che cadono dal cielo. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Gelo ad un nemico.
- c. Fuocoga  
il Piromante genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad un nemico.
- d. Tuonaga  
il Piromante genera una forte scarica elettrica, seguita da una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Tuono ad un nemico.

COMANDO !LIBERA

- .. Vampalia  
il Piromante colpisce il bersaglio con una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Elisir  
10 / 256 • Frusta scioccante

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Mitra del saggio

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.aO] • Reame oscuro - Tempio in rovina, Sala delle anime  
 MN3 • [TF.aC] • Torre forza -- Torre nera, 1° piano  
 MN3 • [TF.aD] • Torre forza -- Torre nera, 2° piano  
 MN3 • [TF.aE] • Torre forza -- Torre nera, 3° piano /A  
 MN3 • [TF.aH] • Torre forza -- Torre nera, 5° piano /A  
 MN3 • [TF.aI] • Torre forza -- Torre nera, 5° piano /B  
 MN3 • [TF.aL] • Torre forza -- Torre nera, 6° piano

ABILITÀ

- 1. Bio

il Piromante genera una serie di cellule verdi. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Veleno ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV a tutti i personaggi con il passare del tempo.

2. Buferaga

il Piromante genera una serie di aculei di ghiaccio che cadono dal cielo. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Gelo ad un personaggio.

3. Buferara

il Piromante genera una serie di aculei di ghiaccio che poi emergono dal suolo. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo ad un personaggio.

4. Fuoca

il Piromante genera una colonna rotante infiammata. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

5. Fuocoga

il Piromante genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

6. Pietra

il Piromante genera una serie di rocce. La tecnica infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un personaggio.

7. Rana

il Piromante emette un fumo verde. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale può disattivare alcuni comandi del personaggio inoltre il suo parametro Attacco scende a 3 unità mentre la Difesa, la Difesa magica e la possibilità di schivare totalmente un attacco fisico vengono azzerate.

8. Tuona

il Piromante genera una forte scarica elettrica. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Tuono ad un personaggio.

9. Tuonaga

il Piromante genera una forte scarica elettrica, seguita da una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Tuono ad un personaggio.

10. Veleno

il Piromante emette un fumo viola. La tecnica infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere ad un personaggio 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari.

.. Attacco fisico doppio

ogni volta che subisce un attacco che non sia di tipo magico, il Piromante reagisce subito, colpendo due volte in rapida successione. La tecnica causa notevoli danni fisici ad uno oppure a due personaggi.

PIROS

N° 049

|      |    |     |              |    |              |
|------|----|-----|--------------|----|--------------|
| Liv  | >> | 21  | Forza        | 29 | TIPO         |
| PV   | >> | 440 | Magia        | 0  | --           |
| PM   | >> | 50  | Difesa       | 0  |              |
| ---- |    |     | Difesa Mg    | 5  | ASPETTO      |
| Esp  | >> | 230 | %Schivata    | 0% | Fiamma rossa |
| Guil | >> | 162 | %Schivata Mg | 0% |              |



| STATUS      |          |           |          | ELEMENTI |       |
|-------------|----------|-----------|----------|----------|-------|
| Adagio      | • --     | Pietra    | • --     | Acqua    | <> -- |
| Ade         | • --     | Rana      | • immune | Aria     | <> -- |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --     | Fuoco    | <> -- |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • --     | Gelo     | <> -- |
| Confusione  | • --     | Sentenza  | • --     | Sacro    | <> -- |
| Egida       | • --     | Sonno     | • --     | Terra    | <> -- |
| Fretta      | • --     | Stop      | • --     | Tuono    | <> -- |
| Furia       | • --     | Vecchiaia | • --     | Veleno   | <> -- |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • --     |          |       |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --     |          |       |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |          |          |       |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • --     |          |       |
| Paralisi    | • --     | Scan      | • --     |          |       |
| Piaga       | • --     |           |          |          |       |

COMANDO !CONTROLLA

- a. Attacco fisico  
 il Piroso causa danni fisici ad un nemico.
  
- b. Autodistruzione < Magia Blu >  
 il Piroso produce un'esplosione. La tecnica causa ad un nemico danni fisici non elementali pari alla quantità di PV attuali del Piroso, il quale perde la vita.

COMANDO !LIBERA

- .. Autodistruzione  
 il Piroso produce un'esplosione. La tecnica causa ad un nemico danni fisici non elementali pari alla quantità di PV attuali del Piroso.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pozione  
 10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
 raro • Pozione

DOVE SI TROVA

- MN1 \* {W1.B5} \* Zona a sud del Deserto delle Sabbie danzanti
- MN1 \* {W1.C5} \* Costa a sud est del Deserto delle Sabbie danzanti
- MN1 \* {W1.B6} \* Area del Meteorite di Gohn
- MN1 \* {W1.C6} \* Area di Gohn e della Grotta di Jakol
- MN1 \* {W1.D6} \* Zona orientale della penisola ad est della Grotta di Jakol
- MN1 \* {W1.B7} \* Area di Jakol
- MN1 \* {W1.C7} \* Coste a sud est di Jakol
- MN1 \* {W1.D7} \* Zona inferiore della penisola ad est della Grotta di Jakol
- ~~~~~
- MN3 • [TW.aD] • Torre di Walz - 3° piano
- MN3 • [TW.aE] • Torre di Walz - 4° piano
- MN3 • [TW.aG] • Torre di Walz - 6° piano
- MN3 • [TW.aL] • Torre di Walz - Cristallo d'Acqua

ABILITÀ

- 1. Autodistruzione < Magia Blu >  
 il Piroso produce un'esplosione. La tecnica causa ad un personaggio danni

fisici non elementali pari alla quantità di PV attuali del nemico, il quale perde la vita.

## 2. Impeto

il Piroso causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Piroso.

### .. Attacco fisico

il Piroso causa danni fisici ad un personaggio.

```
=====
PITONE
===== N° 138 =====
```

```
Liv >> 39 Forza 49 TIPO
PV >> 1.800 Magia 0 --
PM >> 0 Difesa 5
-----+----- Difesa Mg 5 ASPETTO
Esp >> 680 %Schivata 0% Serpente giallo
Guil >> 405 %Schivata Mg 0%
 Agilità 24
```

### STATUS

### ELEMENTI

```
Adagio • -- Pietra • -- Acqua <> --
Ade • -- Rana • -- Aria <> --
Bozzolo • -- Reflex • -- Fuoco <> --
Cecità • -- Rigene • -- Gelo <> debole
Confusione • -- Sentenza • -- Sacro <> --
Egida • -- Sonno • -- Terra <> --
Fretta • -- Stop • -- Tuono <> --
Furia • -- Vecchiaia • -- Veleno <> --
Immagine • -- Veleno • --
Levitazione • -- Zombie • --
Mini • immune ~~~~~~
Mutismo • -- Corazza • --
Paralisi • -- Scan • --
Piaga • --
```

### COMANDO !CONTROLLA

#### a. Attacco fisico

il Pitone causa danni fisici ad un nemico.

#### b. Puntura

il Pitone causa danni fisici ad un nemico. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Pitone.

#### c. Trappola

il Pitone genera una serie di bande di energia verticali. La tecnica infligge lo Status Paralisi, il quale impedisce per diversi secondi ad un nemico di svolgere qualsiasi azione.

### COMANDO !LIBERA

#### .. Trappola

il Pitone genera una serie di bande di energia verticali. La tecnica infligge lo Status Paralisi, il quale impedisce per diversi secondi ad un nemico di svolgere qualsiasi azione.

COSA SI PUÒ RUBARE  
246 / 256 • Antidoto  
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE  
sempre • --  
raro • Collirio

#### DOVE SI TROVA

MN3 \* {W3.B3} \* Zona superiore della pianura a nord della Piramide di Muur  
MN3 \* {W3.C3} \* Area di Karnak  
MN3 \* {W3.D3} \* Area del Nido degli antoleoni  
MN3 \* {W3.E3} \* Area di Tule e del Castello dei sigilli  
MN3 \* {W3.F3} \* Area della Torre della fenice  
MN3 \* {W3.B4} \* Area della Piramide di Muur e dell'Albero guardiano  
MN3 \* {W3.C4} \* Area del Castello Surgate e della Biblioteca degli Antichi  
MN3 \* {W3.D4} \* Area della Grotta di Ghido

#### ABILITÀ

##### 1. Trappola

ogni volta che subisce il semplice attacco fisico, il Pitone reagisce subito, generando una serie di bande di energia verticali. La tecnica infligge lo Status Paralisi, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

##### 2. Vampiro < Magia Blu >

ogni volta che subisce il semplice attacco fisico, il Pitone reagisce subito. Il bersaglio viene colpito da una serie di sfere arancioni che poi vengono assorbite dal Pitone. La tecnica sottrae ad un personaggio una quantità di PV pari alla differenza tra i PV massimi ed i PV attuali del nemico e li dona a quest'ultimo: meno PV possiede il Pitone, maggiore è la quantità persa dal personaggio.

##### .. Attacco fisico

il Pitone causa danni fisici ad un personaggio.

=====

#### POLTERGEIST

===== N° 038 =====

|             |    |     |              |     |                   |
|-------------|----|-----|--------------|-----|-------------------|
| Liv         | >> | 17  | Forza        | 21  | TIPO              |
| PV          | >> | 240 | Magia        | 0   | Non-morto         |
| PM          | >> | 100 | Difesa       | 0   |                   |
| -----+----- |    |     | Difesa Mg    | 5   | ASPETTO           |
| Esp         | >> | 135 | %Schivata    | 10% | Volti volanti blu |
| Guil        | >> | 123 | %Schivata Mg | 0%  |                   |
|             |    |     | Agilità      | 20  |                   |

#### STATUS

|             |            |           |          |
|-------------|------------|-----------|----------|
| Adagio      | • immune   | Pietra    | • immune |
| Ade         | • immune   | Rana      | • immune |
| Bozzolo     | • immune   | Reflex    | • immune |
| Cecità      | • immune   | Rigene    | • immune |
| Confusione  | • immune   | Sentenza  | • --     |
| Egida       | • immune   | Sonno     | • immune |
| Fretta      | • immune   | Stop      | • immune |
| Furia       | • immune   | Vecchiaia | • immune |
| Immagine    | • immune   | Veleno    | • immune |
| Levitazione | • costante | Zombie    | • immune |
| Mini        | • immune   | ~~~~~     |          |

#### ELEMENTI

|        |    |         |
|--------|----|---------|
| Acqua  | <> | debole  |
| Aria   | <> | debole  |
| Fuoco  | <> | immune  |
| Gelo   | <> | assorbe |
| Sacro  | <> | immune  |
| Terra  | <> | immune  |
| Tuono  | <> | immune  |
| Veleno | <> | immune  |

Mutismo • immune Corazza • --  
Paralisi • immune Scan • --  
Piaga • --

#### COMANDO !CONTROLLA

##### a. Attacco fisico

il Poltergeist causa danni fisici ad un nemico.

##### b. Caos

il Poltergeist genera quattro piccoli chocobo volanti rosa. La tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga un nemico ad attaccare i suoi alleati oppure a curare gli eroi.

##### c. Parassita

il Poltergeist estrae una serie di sfere arancioni e poi le assorbe. La tecnica sottrae PV ad un nemico e li dona al Poltergeist.

#### COMANDO !LIBERA

##### .. Parassita

il Poltergeist estrae una serie di sfere arancioni e poi le assorbe. La tecnica sottrae PV ad un nemico e li dona al personaggio.

#### COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Granpozione  
10 / 256 • --

#### COSA SI PUÒ RICEVERE

--

#### DOVE SI TROVA

MN1 • [NC.aF] • Nave a calore - Paratia /B  
MN1 • [NC.aG] • Nave a calore - Paratia /C  
MN1 • [NC.aM] • Nave a calore - Paratia /D  
MN1 • [NC.aP] • Nave a calore - Paratia /F  
MN1 • [NC.aS] • Nave a calore - Paratia /G  
MN1 • [NC.aV] • Nave a calore - Paratia /H

~~~~~

MN3 • [NC.aF] • Nave a calore - Paratia /B  
MN3 • [NC.aG] • Nave a calore - Paratia /C  
MN3 • [NC.aM] • Nave a calore - Paratia /D  
MN3 • [NC.aP] • Nave a calore - Paratia /F  
MN3 • [NC.aS] • Nave a calore - Paratia /G  
MN3 • [NC.aV] • Nave a calore - Paratia /H

#### ABILITÀ

##### 1. Leccata

il Poltergeist causa danni fisici ed infligge lo Status Confusione, il quale obbliga un personaggio ad attaccare i suoi alleati oppure a curare i nemici.

##### .. Attacco fisico

il Poltergeist causa danni fisici ad un personaggio.

Liv	>>	37	Forza	54	TIPO
PV	>>	1.000	Magia	0	Bestia magica
PM	>>	0	Difesa	25	
----	+	----	Difesa Mg	5	ASPETTO
Esp	>>	850	%Schivata	0%	Conchiglia spinosa viola
Guil	>>	402	%Schivata Mg	0%	
			Agilità	28	

#### STATUS

Adagio	•	--
Ade	•	--
Bozzolo	•	--
Cecità	•	--
Confusione	•	--
Egida	•	--
Fretta	•	--
Furia	•	--
Immagine	•	--
Levitazione	•	--
Mini	•	immune
Mutismo	•	--
Paralisi	•	--
Piaga	•	--

#### ELEMENTI

Pietra	•	--	Acqua	<>	--
Rana	•	--	Aria	<>	--
Reflex	•	--	Fuoco	<>	--
Rigene	•	--	Gelo	<>	--
Sentenza	•	--	Sacro	<>	--
Sonno	•	--	Terra	<>	--
Stop	•	--	Tuono	<>	--
Vecchiaia	•	--	Veleno	<>	--
Veleno	•	--			
Zombie	•	--			
~~~~~					
Corazza	•	--			
Scan	•	--			

#### COMANDO !CONTROLLA

##### a. Attacco fisico

il Porcospino causa danni fisici ad un nemico.

##### b. 1.000 aghi < Magia Blu >

il Porcospino scaglia una raffica di aculei. La tecnica causa 1.000 PV di danno fisico ad un nemico.

##### c. Ago

il Porcospino causa danni fisici ad un nemico. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Porcospino.

#### COMANDO !LIBERA

##### .. 1.000 aghi

il Porcospino scaglia una raffica di aculei. La tecnica causa 1.000 PV di danno fisico ad un nemico.

#### COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Ago dorato  
10 / 256 • --

#### COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Ago dorato

#### DOVE SI TROVA

MN2 * {W2.G7} * Isole centrali dell'arcipelago  
MN2 * {W2.F8} * Isole meridionali dell'arcipelago  
~~~~~

MN3 \* {W3.B3} \* Zona superiore della pianura a nord della Piramide di Muur  
MN3 \* {W3.C3} \* Area di Karnak  
MN3 \* {W3.D3} \* Area del Nido degli antoleoni  
MN3 \* {W3.E3} \* Area di Tule e del Castello dei sigilli  
MN3 \* {W3.F3} \* Area della Torre della fenice

MN3 \* {W3.G3} \* Area di Carwen  
 MN3 \* {W3.H3} \* Pianura ad est di Carwen  
 MN3 \* {W3.B4} \* Area della Piramide di Muur e dell'Albero guardiano  
 MN3 \* {W3.C4} \* Area del Castello Surgate e della Biblioteca degli Antichi  
 MN3 \* {W3.D4} \* Area della Grotta di Ghido  
 MN3 \* {W3.E4} \* Zona a sud di Tule  
 MN3 \* {W3.G4} \* Zona del fiume del Territorio di Nord Est  
 MN3 \* {W3.H4} \* Pianure ad est del fiume del Territorio di Nord Est

ABILITÀ

1. Ago

ogni volta che subisce il semplice attacco fisico, il Porcospino reagisce subito, causando danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Porcospino.

.. Attacco fisico

il Porcospino causa danni fisici ad un personaggio.

=====

PROTOTIPO

===== N° 056 =====

|             |    |       |              |     |                       |
|-------------|----|-------|--------------|-----|-----------------------|
| Liv         | >> | 23    | Forza        | 33  | TIPO                  |
| PV          | >> | 5.000 | Magia        | 10  | --                    |
| PM          | >> | 1.000 | Difesa       | 100 |                       |
| -----+----- |    |       | Difesa Mg    | 100 | ASPETTO               |
| Esp         | >> | 2.000 | %Schivata    | 0%  | Ragno robotico grigio |
| Guil        | >> | 0     | %Schivata Mg | 0%  |                       |
|             |    |       | Agilità      | 20  |                       |

STATUS

ELEMENTI

|             |          |           |            |        |       |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|-------|
| Adagio      | • --     | Pietra    | • --       | Acqua  | <> -- |
| Ade         | • immune | Rana      | • immune   | Aria   | <> -- |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --       | Fuoco  | <> -- |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • --       | Gelo   | <> -- |
| Confusione  | • immune | Sentenza  | • --       | Sacro  | <> -- |
| Egida       | • --     | Sonno     | • immune   | Terra  | <> -- |
| Fretta      | • --     | Stop      | • immune   | Tuono  | <> -- |
| Furia       | • --     | Vecchiaia | • immune   | Veleno | <> -- |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • immune   |        |       |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --       |        |       |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |            |        |       |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • costante |        |       |
| Paralisi    | • immune | Scan      | • --       |        |       |
| Piaga       | • --     |           |            |        |       |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Prototipo causa danni fisici ad un nemico.

b. Autodistruzione < Magia Blu >

il Prototipo produce un'esplosione. La tecnica causa ad un nemico danni fisici non elementali pari alla quantità di PV attuali del Piro, il quale perde la vita.

c. Botto

il Prototipo emette un raggio di luce grigia. La tecnica infligge ad un

nemico lo Status Ade oppure lo Status Paralisi.

- d. Missile < Magia Blu >  
il Prototipo scaglia un missile. La tecnica causa danni magici pari ai 3/4 dei PV attuali di un nemico.

#### COMANDO !LIBERA

- .. Mega vampalia  
il Prototipo genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i nemici.

#### COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Etere  
10 / 256 • --

#### COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • Materia oscura  
raro • --

#### DOVE SI TROVA

MN1 \* {W1.E8} \* Le due isole a sud di quella occidentale con la foresta  
MN1 \* {W1.F8} \* Le tre isole a sud di quella orientale con la foresta

~~~~~

MN3 • [TI.aI] • Tempio dell'isola - 1° piano {Ba}  
MN3 • [TW.aA] • Torre di Walz ----- Piano terra  
MN3 • [TW.aC] • Torre di Walz ----- 2° piano  
MN3 • [TW.aD] • Torre di Walz ----- 3° piano  
MN3 • [TW.aF] • Torre di Walz ----- 5° piano  
MN3 • [TW.aL] • Torre di Walz ----- Cristallo d'Acqua

#### ABILITÀ

1. Attacco critico  
il Prototipo causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Prototipo.
  2. Bomba speziata  
il Prototipo produce un'esplosione. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo.
  3. Botto  
il Prototipo emette un raggio di luce grigia. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Ade oppure lo Status Paralisi.
  4. Lanciafiamme < Magia Blu >  
il Prototipo emette una serie di fiammate. La tecnica causa danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.
  5. Missile < Magia Blu >  
il Prototipo scaglia un missile. La tecnica causa danni magici pari ai 3/4 dei PV attuali di un personaggio.
- .. Attacco fisico  
il Prototipo causa danni fisici ad un personaggio.

Liv	>>	53	Forza	90	TIPO
PV	>>	4.700	Magia	0	--
PM	>>	500	Difesa	20	
----	+	----	Difesa Mg	0	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	0%	Mago calamaro grigio
Guil	>>	800	%Schivata Mg	66%	
			Agilità	20	

STATUS		ELEMENTI	
Adagio	• --	Pietra	• --
Ade	• --	Rana	• --
Bozzolo	• --	Reflex	• --
Cecità	• --	Rigene	• --
Confusione	• --	Sentenza	• --
Egida	• --	Sonno	• --
Fretta	• --	Stop	• --
Furia	• --	Vecchiaia	• --
Immagine	• --	Veleno	• --
Levitazione	• --	Zombie	• --
Mini	• --	~~~~~	
Mutismo	• --	Corazza	• costante
Paralisi	• --	Scan	• --
Piaga	• --		

COMANDO !CONTROLLA

- a. Attacco fisico
  - lo Psicoflagello causa danni fisici ad un nemico.
- b. Botto
  - lo Psicoflagello emette un raggio di luce grigia. La tecnica infligge ad un nemico lo Status Ade oppure lo Status Paralisi.
- c. Lanciafiamme < Magia Blu >
  - lo Psicoflagello emette una serie di fiammate. La tecnica causa danni magici di Elemento Fuoco ad un nemico.
- d. Scossa mentale < Magia Blu >
  - lo Psicoflagello fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti. La tecnica causa danni magici non elementali ad un nemico inoltre gli infligge lo Status Paralisi e lo Status Piaga.

COMANDO !LIBERA

- .. Scossa mentale
  - lo Psicoflagello fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti. La tecnica causa danni magici non elementali ad un nemico inoltre gli infligge lo Status Paralisi e lo Status Piaga.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Berretto verde  
 10 / 256 • Spadino

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
 raro • Vestite bianca

DOVE SI TROVA

MN3 • [CD.bn] • Crepa interdimensionale - Ultimo piano /C  
 MN3 • [CD.bo] • Crepa interdimensionale - Ultimo piano /D



MN3 • [RO.aB] • Reame oscuro ----- Piano terra (Boss)  
 MN3 • [RO.aI] • Reame oscuro ----- Tempio in rovina, Sala dei custodi  
 MN3 • [RO.aS] • Reame oscuro ----- Cuore di Ronka, 1S  
 MN3 • [RO.aT] • Reame oscuro ----- Cuore di Ronka, 2S  
 MN3 • [RO.aU] • Reame oscuro ----- Area teletrasporto

ABILITÀ

1. Scossa mentale < Magia Blu >

lo Psicoflagello fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti. La tecnica causa danni magici non elementali ad un personaggio inoltre gli infligge lo Status Paralisi e lo Status Piaga. Il nemico può eseguire questa tecnica anche come contrattacco automatico, ogni volta che subisce danni.

.. Attacco fisico

lo Psicoflagello causa danni fisici ad un personaggio.

Facendo eliminare per la prima volta questo nemico ad un personaggio che sta svolgendo il lavoro Necromante, si imparerà l'arte nera Tocco parassita.

```
=====
PSICOSFERZA
===== N° 015 =====
Liv >> 11 Forza 9 TIPO
PV >> 90 Magia 0 Non-morto
PM >> 100 Difesa 0
-----+-----
Esp >> 46 %Schivata 0% ASPETTO
Guil >> 66 %Schivata Mg 0% Volti volanti marroni
 Agilità 10
```

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• immune	Pietra	• immune	Acqua	<> --
Ade	• --	Rana	• immune	Aria	<> --
Bozzolo	• immune	Reflex	• immune	Fuoco	<> --
Cecità	• immune	Rigene	• immune	Gelo	<> --
Confusione	• immune	Sentenza	• --	Sacro	<> --
Egida	• immune	Sonno	• immune	Terra	<> --
Fretta	• immune	Stop	• immune	Tuono	<> --
Furia	• immune	Vecchiaia	• immune	Veleno	<> --
Immagine	• immune	Veleno	• immune		
Levitazione	• immune	Zombie	• immune		
Mini	• immune	~~~~~			
Mutismo	• immune	Corazza	• --		
Paralisi	• immune	Scan	• --		
Piaga	• --				

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

la Psicosferza causa danni fisici ad un nemico.

b. Caos

la Psicosferza genera quattro piccoli chocobo volanti rosa. La tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga un nemico ad attaccare i suoi alleati oppure a curare gli eroi.

COMANDO !LIBERA

.. Caos

la Psicosferza genera quattro piccoli chocobo volanti rosa. La tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga un nemico ad attaccare i

suoi alleati oppure a curare gli eroi.

COSA SI PUÒ RUBARE

--

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --

raro • Testo di fuoco

DOVE SI TROVA

MN1 • [CN.aH] • Cimitero navale - Relitto /G

MN1 • [CN.aI] • Cimitero navale - Relitto /H

MN1 • [CN.aN] • Cimitero navale - Relitto /M

MN1 • [CN.aO] • Cimitero navale - Relitto /N

MN1 • [CN.aP] • Cimitero navale - Relitto /O

MN1 • [CN.aQ] • Cimitero navale - Relitto /P

ABILITÀ

1. Leccata

la Psicosferza causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo.

.. Attacco fisico

la Psicosferza causa danni fisici ad un personaggio.

=====  
PUGNO D'ACCIAIO

=====  
N° 181  
=====

Liv	>>	47	Forza	60	TIPO
PV	>>	4.000	Magia	0	Umanoide
PM	>>	100	Difesa	30	
----	+	----	Difesa Mg	0	ASPETTO
Esp	>>	1.335	%Schivata	0%	Combattente blu
Guil	>>	543	%Schivata Mg	50%	
			Agilità	20	

STATUS

ELEMENTI

Adagio	•	--	Pietra	•	--	Acqua	<>	--
Ade	•	--	Rana	•	--	Aria	<>	--
Bozzolo	•	--	Reflex	•	--	Fuoco	<>	--
Cecità	•	--	Rigene	•	--	Gelo	<>	--
Confusione	•	--	Sentenza	•	--	Sacro	<>	--
Egida	•	--	Sonno	•	--	Terra	<>	--
Fretta	•	--	Stop	•	--	Tuono	<>	--
Furia	•	--	Vecchiaia	•	--	Veleno	<>	--
Immagine	•	--	Veleno	•	--			
Levitazione	•	--	Zombie	•	--			
Mini	•	--	~~~~~	•	--			
Mutismo	•	--	Corazza	•	--			
Paralisi	•	--	Scan	•	--			
Piaga	•	--			--			

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Pugno d'acciaio causa danni fisici ad un nemico.

b. Pugno d'aria

il Pugno d'acciaio causa danni fisici ad un nemico e gli infligge anche lo Status Piaga e lo Status Vecchiaia.

c. Pugno missile

il Pugno d'acciaio scaglia un missile a forma di pugno. La tecnica causa danni magici pari alla metà dei PV attuali di un nemico inoltre gli infligge lo Status Confusione, il quale lo obbliga ad attaccare i suoi alleati oppure a curare gli eroi.

COMANDO !LIBERA

.. Pugno missile

il Pugno d'acciaio scaglia un missile a forma di pugno. La tecnica causa danni magici pari alla metà dei PV attuali di un nemico inoltre gli infligge lo Status Confusione, il quale lo obbliga ad attaccare i suoi alleati oppure a curare gli eroi.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Fascia torta

10 / 256 • Infuso eroico

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --

raro • Nocche kaiser

DOVE SI TROVA

- MN3 • [CI.aD] • Cascate Istoria -- 3S
- MN3 • [CI.aF] • Cascate Istoria -- 4S /B
- MN3 • [CI.aG] • Cascate Istoria -- 4S /C
- MN3 • [CI.aH] • Cascate Istoria -- 5S
- MN3 • [PU.aL] • Piramide di Muur - 4° piano {Ba}

ABILITÀ

1. Pugno d'aria

ogni volta che subisce il semplice attacco fisico, il Pugno d'acciaio reagisce subito, causando danni fisici ad un personaggio ed infliggendogli anche lo Status Piaga e lo Status Vecchiaia.

.. Attacco fisico

il Pugno d'acciaio causa danni fisici ad un personaggio.

===== PUGNO DI FERRO =====

				===== N° 131 =====	
Liv	>>	38	Forza	63	TIPO
PV	>>	3.300	Magia	0	Umanoide
PM	>>	0	Difesa	15	
----	+	----	Difesa Mg	15	ASPETTO
Esp	>>	1.300	%Schivata	20%	Combattente rosso
Guil	>>	384	%Schivata Mg	50%	
			Agilità	32	

STATUS

Adagio • --

Pietra • --

ELEMENTI

Acqua <> --

Ade	• --	Rana	• --	Aria	<> --
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<> debole
Cecità	• --	Rigene	• --	Gelo	<> debole
Confusione	• --	Sentenza	• --	Sacro	<> --
Egida	• --	Sonno	• --	Terra	<> --
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<> debole
Furia	• --	Vecchiaia	• --	Veleno	<> --
Immagine	• --	Veleno	• immune		
Levitazione	• --	Zombie	• --		
Mini	• --	~~~~~			
Mutismo	• --	Corazza	• --		
Paralisi	• --	Scan	• --		
Piaga	• --				

#### COMANDO !CONTROLLA

##### a. Attacco fisico

il Pugno di ferro causa danni fisici ad un nemico.

##### b. Danza stordente

il Pugno di ferro fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti.

La tecnica infligge lo Status Sonno, il quale impedisce per diversi secondi ad un nemico di svolgere qualsiasi azione.

#### COMANDO !LIBERA

##### .. Attacco fisico

il Pugno di ferro causa danni fisici ad un nemico.

#### COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pozione  
10 / 256 • Faunacida

#### COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Infuso eroico

#### DOVE SI TROVA

MN2 • [CE.aC] • Castello Exdeath - Piano terra /C  
MN2 • [CE.aF] • Castello Exdeath - 3S  
MN2 • [CE.aO] • Castello Exdeath - 6° piano /A  
MN2 • [CE.aR] • Castello Exdeath - 8° piano

#### ABILITÀ

##### 1. Contromossa

ogni volta che subisce il semplice attacco fisico, il Pugno di ferro può reagire subito, causando danni fisici ed infliggendo lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo. La tecnica va sempre a segno inoltre ignora il parametro Difesa del bersaglio.

##### .. Attacco fisico

il Pugno di ferro causa danni fisici ad un personaggio.

=====

PUROBOLOS 1

(Meteorite di Walz)

===== N° 263 =====

Liv	>> 22	Forza	45	TIPO
PV	>> 1.500	Magia	10	--

PM	>>	100	Difesa	0	
----	+	----	Difesa Mg	0	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	0%	Fiamma porpora
Guil	>>	0	%Schivata Mg	0%	
			Agilità	20	

#### STATUS

Adagio	•	--
Ade	•	--
Bozzolo	•	--
Cecità	•	--
Confusione	•	immune
Egida	•	--
Fretta	•	--
Furia	•	--
Immagine	•	--
Levitazione	•	--
Mini	•	immune
Mutismo	•	--
Paralisi	•	immune
Piaga	•	--

#### ELEMENTI

Pietra	•	--	Acqua	<>	--
Rana	•	immune	Aria	<>	--
Reflex	•	--	Fuoco	<>	--
Rigene	•	--	Gelo	<>	--
Sentenza	•	--	Sacro	<>	--
Sonno	•	--	Terra	<>	--
Stop	•	--	Tuono	<>	--
Vecchiaia	•	--	Veleno	<>	--
Veleno	•	--			
Zombie	•	--			
~~~~~					
Corazza	•	--			
Scan	•	--			

#### COMANDO !CONTROLLA

##### a. Attacco fisico

il Purobolos 1 causa danni fisici ad un nemico.

##### b. Autodistruzione < Magia Blu >

il Purobolos 1 produce un'esplosione. La tecnica causa ad un nemico danni fisici non elementali pari alla quantità di PV attuali del Purobolos 1, il quale perde la vita.

#### COMANDO !LIBERA

immune

#### COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --  
10 / 256 • Collirio

#### COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Pozione

#### DOVE SI TROVA

MN1 • [MW.aA] • Meteorite di Walz - Cratere (Boss)

#### ABILITÀ

##### 1. Attacco critico

il Purobolos 1 causa danni fisici doppi ad un personaggio.

##### 2. Autodistruzione < Magia Blu >

il Purobolos 1 produce un'esplosione. La tecnica causa ad un personaggio danni fisici non elementali pari alla quantità di PV attuali del nemico, il quale perde la vita.

##### 3. Energira

il Purobolos 1 viene avvolto da grandi scintille verdi e gialle. La tecnica ripristina una moderata quantità di PV del nemico.

#### 4. Miracolo

come ultimo attacco prima di svanire, nel caso in cui un mostro alleato sia stato eliminato, il Purobolos 1 evoca un piccolo angelo. La tecnica riporta in vita tutti i suoi alleati, ripristinando completamente i loro PV.

#### .. Attacco fisico

il Purobolos 1 causa danni fisici ad un personaggio.

```
=====
 PUROBOLOS 2 (Chiostro dei morti)
===== N° 862 =====
Liv >> 22 Forza 112 TIPO
PV >> 6.000 Magia 20 --
PM >> 600 Difesa 0
-----+----- Difesa Mg 0 ASPETTO
Esp >> 0 %Schivata 0% Fiamma porpora
Guil >> 0 %Schivata Mg 0%
 Agilità 45
```

#### STATUS

Adagio • --  
Ade • --  
Bozzolo • --  
Cecità • --  
Confusione • immune  
Egida • --  
Fretta • --  
Furia • --  
Immagine • --  
Levitazione • --  
Mini • immune  
Mutismo • --  
Paralisi • immune  
Piaga • --

#### ELEMENTI

Pietra • --      Acqua <> --  
Rana • immune    Aria <> --  
Reflex • --      Fuoco <> --  
Rigene • --      Gelo <> --  
Sentenza • --     Sacro <> --  
Sonno • --      Terra <> --  
Stop • --       Tuono <> --  
Vecchiaia • --    Veleno <> --  
Veleno • --  
Zombie • --  
~~~~~  
Corazza • --  
Scan • --

#### COMANDO !CONTROLLA

##### a. Attacco fisico

il Purobolos 2 causa danni fisici ad un nemico.

##### b. Autodistruzione < Magia Blu >

il Purobolos 2 produce un'esplosione. La tecnica causa ad un nemico danni fisici non elementali pari alla quantità di PV attuali del Purobolos 2, il quale perde la vita.

#### COMANDO !LIBERA

immune

#### COSA SI PUÒ RUBARE

--

#### COSA SI PUÒ RICEVERE

--

#### DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bQ] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 2° piano

## ABILITÀ

### 1. Attacco critico

il Purobolos 2 causa danni fisici doppi ad un personaggio.

### 2. Autodistruzione < Magia Blu >

il Purobolos 2 produce un'esplosione. La tecnica causa ad un personaggio danni fisici non elementali pari alla quantità di PV attuali del nemico, il quale perde la vita.

### 3. Energiga

il Purobolos 2 viene avvolto da una serie di scintille rotanti verdi e blu. La tecnica ripristina una notevole quantità di PV del nemico.

### 4. Miracolo

come ultimo attacco prima di svanire, nel caso in cui un mostro alleato sia stato eliminato, il Purobolos 2 evoca un piccolo angelo. La tecnica riporta in vita tutti i suoi alleati, ripristinando completamente i loro PV.

### .. Attacco fisico

il Purobolos 2 causa danni fisici ad un personaggio.

## RAJIFORMA

=====  
===== N° 144 =====

|      |    |       |              |    |                          |
|------|----|-------|--------------|----|--------------------------|
| Liv  | >> | 41    | Forza        | 61 | TIPO                     |
| PV   | >> | 2.200 | Magia        | 0  | Bestia magica, Non-morto |
| PM   | >> | 1.000 | Difesa       | 10 |                          |
| ---- | +  | ----  | Difesa Mg    | 5  | ASPETTO                  |
| Esp  | >> | 800   | %Schivata    | 0% | Scheletro volante giallo |
| Guil | >> | 438   | %Schivata Mg | 5% |                          |
|      |    |       | Agilità      | 26 |                          |

## STATUS

## ELEMENTI

|             |            |           |          |        |           |
|-------------|------------|-----------|----------|--------|-----------|
| Adagio      | • --       | Pietra    | • --     | Acqua  | <> --     |
| Ade         | • --       | Rana      | • immune | Aria   | <> --     |
| Bozzolo     | • --       | Reflex    | • --     | Fuoco  | <> --     |
| Cecità      | • --       | Rigene    | • --     | Gelo   | <> --     |
| Confusione  | • --       | Sentenza  | • --     | Sacro  | <> --     |
| Egida       | • --       | Sonno     | • immune | Terra  | <> immune |
| Fretta      | • --       | Stop      | • immune | Tuono  | <> debole |
| Furia       | • --       | Vecchiaia | • --     | Veleno | <> --     |
| Immagine    | • --       | Veleno    | • --     |        |           |
| Levitazione | • costante | Zombie    | • --     |        |           |
| Mini        | • immune   | ~~~~~     |          |        |           |
| Mutismo     | • --       | Corazza   | • --     |        |           |
| Paralisi    | • immune   | Scan      | • --     |        |           |
| Piaga       | • --       |           |          |        |           |

## COMANDO !CONTROLLA

### a. Attacco fisico

il Rajiforma causa danni fisici ad un nemico.

### b. Fulmine

il Rajiforma richiama un fulmine dal cielo. La tecnica causa a tutti i nemici danni magici di Elemento Tuono pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

## COMANDO !LIBERA

.. Idrorespiro

il Rajiforma genera una serie di bolle di sapone. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i nemici.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Infuso di forza  
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Pozione

DOVE SI TROVA

MN3 • [PU.aG] • Piramide di Muur - 2° piano  
MN3 • [PU.aN] • Piramide di Muur - 5° piano /B

ABILITÀ

1. Pinna

il Rajiforma causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo.

.. Attacco fisico

il Rajiforma causa danni fisici ad un personaggio.

=====

RAMAGO

===== N° 062 =====

|             |    |     |              |    |                    |
|-------------|----|-----|--------------|----|--------------------|
| Liv         | >> | 19  | Forza        | 25 | TIPO               |
| PV          | >> | 760 | Magia        | 0  | Umanoide           |
| PM          | >> | 200 | Difesa       | 0  |                    |
| -----+----- |    |     | Difesa Mg    | 0  | ASPETTO            |
| Esp         | >> | 370 | %Schivata    | 0% | Anziano mago verde |
| Guil        | >> | 198 | %Schivata Mg | 0% |                    |
|             |    |     | Agilità      | 25 |                    |

STATUS

ELEMENTI

|             |      |           |          |        |    |    |
|-------------|------|-----------|----------|--------|----|----|
| Adagio      | • -- | Pietra    | • --     | Acqua  | <> | -- |
| Ade         | • -- | Rana      | • immune | Aria   | <> | -- |
| Bozzolo     | • -- | Reflex    | • --     | Fuoco  | <> | -- |
| Cecità      | • -- | Rigene    | • --     | Gelo   | <> | -- |
| Confusione  | • -- | Sentenza  | • --     | Sacro  | <> | -- |
| Egida       | • -- | Sonno     | • --     | Terra  | <> | -- |
| Fretta      | • -- | Stop      | • --     | Tuono  | <> | -- |
| Furia       | • -- | Vecchiaia | • --     | Veleno | <> | -- |
| Immagine    | • -- | Veleno    | • --     |        |    |    |
| Levitazione | • -- | Zombie    | • --     |        |    |    |
| Mini        | • -- | ~~~~~     |          |        |    |    |
| Mutismo     | • -- | Corazza   | • --     |        |    |    |
| Paralisi    | • -- | Scan      | • --     |        |    |    |
| Piaga       | • -- |           |          |        |    |    |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Ramago causa danni fisici ad un nemico.

b. Buferara

il Ramago genera una serie di aculei di ghiaccio che poi emergono dal suolo. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo ad un



nemico.

c. Fuoca

il Ramago genera una colonna rotante infiammata. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco ad un nemico.

d. Tuona

il Ramago genera una forte scarica elettrica. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Tuono ad un nemico.

COMANDO !LIBERA

.. Pietra

il Ramago genera una serie di rocce. La tecnica infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Cotta saggia  
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Elisir

DOVE SI TROVA

- MN1 • [RR.aC] • Rovine di Ronka - Primo livello
- MN1 • [RR.aD] • Rovine di Ronka - Secondo livello /A
- MN1 • [RR.aG] • Rovine di Ronka - Quarto livello
- MN1 • [RR.aH] • Rovine di Ronka - Quinto livello

ABILITÀ

1. Buferara

il Ramago genera una serie di aculei di ghiaccio che poi emergono dal suolo. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo a tutti i personaggi.

2. Fuoca

il Ramago genera una colonna rotante infiammata. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

3. Tuona

il Ramago genera una forte scarica elettrica. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Tuono a tutti i personaggi.

```
=====
RAMUH 1 (Invocazione da apprendere)
===== N° 255 =====
Liv >> 21 Forza 27 TIPO
PV >> 4.000 Magia 50 Umanoide
PM >> 300 Difesa 20
-----+-----
Esp >> 0 %Schivata 10% ASPETTO
Guil >> 0 %Schivata Mg 10% Anziano saggio
 Agilità 45
```

STATUS

Adagio • --  
Ade • --  
Bozzolo • --

ELEMENTI

Pietra • immune  
Rana • immune  
Reflex • --  
Acqua <> --  
Aria <> --  
Fuoco <> --

|             |          |           |          |        |    |         |
|-------------|----------|-----------|----------|--------|----|---------|
| Cecità      | • --     | Rigene    | • --     | Gelo   | <> | --      |
| Confusione  | • immune | Sentenza  | • --     | Sacro  | <> | --      |
| Egida       | • --     | Sonno     | • immune | Terra  | <> | --      |
| Fretta      | • --     | Stop      | • --     | Tuono  | <> | assorbe |
| Furia       | • --     | Vecchiaia | • immune | Veleno | <> | --      |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • immune |        |    |         |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --     |        |    |         |
| Mini        | • --     | ~~~~~     |          |        |    |         |
| Mutismo     | • immune | Corazza   | • --     |        |    |         |
| Paralisi    | • immune | Scan      | • --     |        |    |         |
| Piaga       | • --     |           |          |        |    |         |

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
unico • Granpozione

COSA SI PUÒ RICEVERE  
sempre • Ramuh  
raro • --

#### DOVE SI TROVA

MN1 \* {W1.B2} \* Pianura di Istorica (Boss)  
~~~~~  
MN3 • [CD.aU] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /A (Boss)

#### ABILITÀ

- Flash < Magia Blu >  
Ramuh 1 fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti. La tecnica infligge lo Status Cecità, il quale aumenta le probabilità che i successivi attacchi fisici di tutti i personaggi manchino il bersaglio.
  - Fulminazione  
Ramuh 1 genera una piccola scarica elettrica. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Tuono ad un personaggio.
  - Fulmine  
Ramuh 1 richiama un fulmine dal cielo. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Tuono pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.
  - Mini  
solo quando ha subito lo Status Mini, Ramuh 1 emette un fumo giallo. La tecnica infligge lo Status Mini, il quale riduce a 3 unità il parametro Attacco di tutti i personaggi mentre la loro Difesa viene azzerata.
  - Osmosi  
Ramuh 1 colpisce il bersaglio con una serie di sfere celesti che poi vengono assorbite dal nemico. La tecnica sottrae PM ad un personaggio e li dona a Ramuh 1.
  - Tuona  
Ramuh 1 genera una forte scarica elettrica. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Tuono ad un personaggio.
- .. Attacco fisico  
Ramuh 1 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

RAMUH 2 (trasformazione del Mutaforme) ===== N° 818 =====

Liv	>>	1	Forza	0	TIPO
PV	>>	7.000	Magia	0	--
PM	>>	10.000	Difesa	0	
----	+	----	Difesa Mg	0	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	0%	Anziano saggio
Guil	>>	0	%Schivata Mg	0%	
			Agilità	25	

STATUS

Adagio	•	--
Ade	•	--
Bozzolo	•	--
Cecità	•	--
Confusione	•	--
Egida	•	--
Fretta	•	--
Furia	•	--
Immagine	•	--
Levitazione	•	--
Mini	•	--
Mutismo	•	--
Paralisi	•	--
Piaga	•	--

ELEMENTI

Pietra	•	--	Acqua	<>	--
Rana	•	--	Aria	<>	--
Reflex	•	--	Fuoco	<>	--
Rigene	•	--	Gelo	<>	--
Sentenza	•	--	Sacro	<>	--
Sonno	•	--	Terra	<>	--
Stop	•	--	Tuono	<>	--
Vecchiaia	•	--	Veleno	<>	--
Veleno	•	--			
Zombie	•	--			
~~~~~					
Corazza	•	--			
Scan	•	immune			

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
246 / 256 • Pozione  
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE  
sempre • --  
raro • Testo di tuono

DOVE SI TROVA

MN2	•	[GG.aE]	•	Grotta di Ghido	-----	4S	{Tr}
				~~~~~			
MN3	•	[CD.aO]	•	Crepa interdimensionale - Grotta /C			{Tr}
MN3	•	[CD.aP]	•	Crepa interdimensionale - Grotta /D			{Tr}
MN3	•	[CD.aR]	•	Crepa interdimensionale - Grotta /E			{Tr}

ABILITÀ

1. Fulmine

Ramuh 2 richiama un fulmine dal cielo. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Tuono pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

=====

RANA ELFICA 1 (nemico comune) ===== N° 025 =====

Liv	>>	13	Forza	15	TIPO
PV	>>	160	Magia	0	--

PM	>>	50	Difesa	0	
-----			Difesa Mg	5	ASPETTO
Esp	>>	65	%Schivata	0%	Rana blu
Guil	>>	81	%Schivata Mg	0%	
			Agilità	10	

STATUS

Adagio • --  
Ade • --  
Bozzolo • --  
Cecità • --  
Confusione • --  
Egida • --  
Fretta • --  
Furia • --  
Immagine • --  
Levitazione • --  
Mini • immune  
Mutismo • --  
Paralisi • --  
Piaga • --

ELEMENTI

Pietra • --  
Rana • immune  
Reflex • --  
Rigene • --  
Sentenza • --  
Sonno • --  
Stop • --  
Vecchiaia • --  
Veleno • --  
Zombie • --  
~~~~~  
Corazza • --  
Scan • --

Acqua <> --  
Aria <> --  
Fuoco <> --  
Gelo <> debole  
Sacro <> --  
Terra <> --  
Tuono <> --  
Veleno <> --

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

la Rana elfica 1 causa danni fisici ad un nemico.

b. Attacco critico

la Rana elfica 1 causa danni fisici doppi ad un nemico.

c. Coro dello stagno < Magia Blu >

la Rana elfica 1 genera una serie di note musicali verdi. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale riduce a 3 unità il parametro Attacco di un nemico mentre la Difesa, la Difesa magica e la possibilità di schivare totalmente un attacco fisico vengono azzerate.

COMANDO !LIBERA

.. Coro dello stagno

la Rana elfica 1 genera una serie di note musicali verdi. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale riduce a 3 unità il parametro Attacco di un nemico mentre la Difesa, la Difesa magica e la possibilità di schivare totalmente un attacco fisico vengono azzerate.

COSA SI PUÒ RUBARE

--

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Pozione

DOVE SI TROVA

MN1 • [CW.aO] • Castello Walz - Torre dell'acqua  
MN1 • [CW.aP] • Castello Walz - Torre dell'acqua, 1° piano  
MN1 • [CW.aQ] • Castello Walz - Torre dell'acqua, 2° piano  
MN1 • [CW.aR] • Castello Walz - Torre dell'acqua, 3° piano  
MN1 • [TW.aA] • Torre di Walz - Piano terra  
MN1 • [TW.aB] • Torre di Walz - 1° piano  
MN1 • [TW.aG] • Torre di Walz - 6° piano  
~~~~~

MN3 • [TW.aA] • Torre di Walz - Piano terra  
 MN3 • [TW.aB] • Torre di Walz - 1° piano  
 MN3 • [TW.aC] • Torre di Walz - 2° piano  
 MN3 • [TW.aD] • Torre di Walz - 3° piano  
 MN3 • [TW.aH] • Torre di Walz - 7° piano  
 MN3 • [TW.aI] • Torre di Walz - 8° piano

ABILITÀ

1. Coro dello stagno < Magia Blu >  
 solo quando rimane l'ultimo nemico presente, la Rana elfica 1 genera una serie di note musicali verdi. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale riduce a 3 unità il parametro Attacco di un personaggio mentre la Difesa, la Difesa magica e la possibilità di schivare totalmente un attacco fisico vengono azzerate.

.. Attacco fisico  
 la Rana elfica 1 causa danni fisici ad un personaggio.

```

=====
RANA ELFICA 2 (trasformazione del Mutaforme)
===== N° 812 =====
Liv >> 47 Forza 40 TIPO
PV >> 7.000 Magia 0 --
PM >> 10.000 Difesa 0
-----+----- Difesa Mg 0 ASPETTO
Esp >> 0 %Schivata 0% Rana blu
Guil >> 0 %Schivata Mg 0%
 Agilità 25

```

STATUS		ELEMENTI
Adagio	• --	Pietra • --      Acqua <> --
Ade	• --	Rana • --        Aria <> --
Bozzolo	• --	Reflex • --      Fuoco <> --
Cecità	• --	Rigene • --      Gelo <> --
Confusione	• --	Sentenza • --    Sacro <> --
Egida	• --	Sonno • --       Terra <> --
Fretta	• --	Stop • --        Tuono <> --
Furia	• --	Vecchiaia • --   Veleno <> --
Immagine	• --	Veleno • --
Levitazione	• --	Zombie • --
Mini	• --	~~~~~
Mutismo	• --	Corazza • --
Paralisi	• --	Scan • immune
Piaga	• --	

COMANDO !CONTROLLA                      COMANDO !LIBERA  
 immune                                    immune

COSA SI PUÒ RUBARE                      COSA SI PUÒ RICEVERE  
 246 / 256 • Pozione                      sempre • --  
 10 / 256 • --                              raro • Dolce bacio

DOVE SI TROVA

MN2 • [GG.aB] • Grotta di Ghido - 2S /A {Tr}

MN2 • [GG.aC] • Grotta di Ghido - 2S /B {Tr}  
MN2 • [GG.aD] • Grotta di Ghido - 3S {Tr}

#### ABILITÀ

1. Coro dello stagno < Magia Blu >  
la Rana elfica 2 genera una serie di note musicali verdi. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale riduce a 3 unità il parametro Attacco di un personaggio mentre la Difesa, la Difesa magica e la possibilità di schivare totalmente un attacco fisico vengono azzerate.

```
=====
RAPACE - APERTO 1 (Tempio dell'Aria)
===== N° 243-1 =====
Liv >> 1 Forza 7 TIPO
PV >> 250 Magia 1 --
PM >> 25 Difesa 0
-----+-----
Esp >> 0 %Schivata 0% Aquila rossa aggressiva
Guil >> 0 %Schivata Mg 10% Agilità 25

```

#### STATUS

Adagio • --  
Ade • --  
Bozzolo • --  
Cecità • --  
Confusione • --  
Egida • --  
Fretta • --  
Furia • --  
Immagine • --  
Levitazione • costante  
Mini • immune  
Mutismo • --  
Paralisi • --  
Piaga • --

#### ELEMENTI

Pietra • immune  
Rana • immune  
Reflex • --  
Rigene • --  
Sentenza • --  
Sonno • --  
Stop • --  
Vecchiaia • --  
Veleno • --  
Zombie • --  
~~~~~  
Corazza • costante  
Scan • --

Acqua <> --  
Aria <> --  
Fuoco <> --  
Gelo <> --  
Sacro <> --  
Terra <> --  
Tuono <> --  
Veleno <> --

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
246 / 256 • Pozione  
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE  
sempre • Coda di fenice  
raro • --

#### DOVE SI TROVA

MN1 • [TA.aD] • Tempio dell'Aria - 2° piano /A (Boss)

#### ABILITÀ

1. Ala sospiro  
il Rapace scaglia frontalmente un vortice d'aria. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Aria pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

.. Attacco fisico  
il Rapace causa danni fisici ad un personaggio.

.. Cambio modalità  
dopo ogni due turni in cui si trova in posizione offensiva, il Rapace chiude le sue ali ed attiva la posizione offensiva.

```
=====
RAPACE - APERTO 2 (Chiostro dei morti)
===== N° 848 =====
Liv >> 1 Forza 80 TIPO
PV >> 12.000 Magia 20 --
PM >> 2.500 Difesa 0
-----+-----
Esp >> 0 %Schivata 0% ASPETTO
Guil >> 0 %Schivata Mg 20% Aquila rossa aggressiva
 Agilità 55
```

```
STATUS ELEMENTI
Adagio • -- Pietra • immune Acqua <> --
Ade • -- Rana • immune Aria <> --
Bozzolo • -- Reflex • -- Fuoco <> --
Cecità • -- Rigene • -- Gelo <> --
Confusione • -- Sentenza • -- Sacro <> --
Egida • -- Sonno • -- Terra <> --
Fretta • -- Stop • -- Tuono <> --
Furia • -- Vecchiaia • -- Veleno <> --
Immagine • -- Veleno • --
Levitazione • costante Zombie • --
Mini • immune ~~~~~
Mutismo • -- Corazza • costante
Paralisi • -- Scan • --
Piaga • --
```

```
COMANDO !CONTROLLA COMANDO !LIBERA
immune immune
```

```
COSA SI PUÒ RUBARE COSA SI PUÒ RICEVERE
-- --
```

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bP] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 1° piano

ABILITÀ

1. Ala sospiro  
il Rapace scaglia frontalmente un vortice d'aria. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Aria pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

.. Attacco fisico  
il Rapace causa danni fisici ad un personaggio.

.. Cambio modalità  
dopo ogni due turni in cui si trova in posizione offensiva, il Rapace

chiude le sue ali ed attiva la posizione offensiva.

```
=====
RAPACE - CHIUSO 1 (Tempio dell'Aria)
===== N° 243-2 =====
Liv >> 2 Forza 7 TIPO
PV >> 250 Magia 1 --
PM >> 0 Difesa 20
-----+-----
Esp >> 0 %Schivata 40% Aquila rossa rannicchiata
Guil >> 0 %Schivata Mg 10%
 Agilità 25
```

```
STATUS ELEMENTI
Adagio • -- Pietra • immune Acqua <> --
Ade • -- Rana • immune Aria <> --
Bozzolo • -- Reflex • -- Fuoco <> --
Cecità • -- Rigene • -- Gelo <> --
Confusione • -- Sentenza • -- Sacro <> --
Egida • -- Sonno • -- Terra <> --
Fretta • -- Stop • -- Tuono <> --
Furia • -- Vecchiaia • -- Veleno <> --
Immagine • -- Veleno • --
Levitazione • costante Zombie • --
Mini • immune ~~~~~
Mutismo • -- Corazza • costante
Paralisi • -- Scan • --
Piaga • --
```

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
246 / 256 • Pozione  
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE  
sempre • Coda di fenice  
raro • --

DOVE SI TROVA

MN1 • [TA.aD] • Tempio dell'Aria - 2° piano /A (Boss)

ABILITÀ

1. Artiglio

ogni volta che viene colpito da un attacco fisico, il Rapace reagisce subito, causando danni fisici ad un personaggio.

.. Cambio modalità

dopo ogni due turni in cui si trova in posizione difensiva, il Rapace riapre le sue ali e torna in posizione offensiva.

```
=====
RAPACE - CHIUSO 2 (Chiostro dei morti)
===== N° 849 =====
Liv >> 2 Forza 80 TIPO
PV >> 12.000 Magia 20 --
```



```

PM >> 0 Difesa 40
-----+-----
Esp >> 0 %Schivata 40% ASPETTO
Guil >> 0 %Schivata Mg 20% Aquila rossa rannicchiata
 Agilità 55

```

STATUS

```

Adagio • --
Ade • --
Bozzolo • --
Cecità • --
Confusione • --
Egida • --
Fretta • --
Furia • --
Immagine • --
Levitazione • costante
Mini • immune
Mutismo • --
Paralisi • --
Piaga • --

```

ELEMENTI

```

Pietra • immune
Rana • immune
Reflex • --
Rigene • --
Sentenza • --
Sonno • --
Stop • --
Vecchiaia • --
Veleno • --
Zombie • --
~~~~~
Corazza     • costante
Scan        • --

```

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
--

COSA SI PUÒ RICEVERE  
--

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bP] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 1° piano

ABILITÀ

1. Artiglio

ogni volta che viene colpito da un attacco fisico, il Rapace reagisce subito, causando danni fisici ad un personaggio.

.. Cambio modalità

dopo ogni due turni in cui si trova in posizione difensiva, il Rapace riapre le sue ali e torna in posizione offensiva.

=====

RAPITORE VERDE 1 (Castello di Bal)

===== N° 270 =====

```

Liv   >> 29          Forza      40          TIPO
PV    >> 2.500       Magia      0           --
PM    >> 1.000       Difesa     0
-----+-----
Esp   >> 0          Difesa Mg  0          ASPETTO
Guil  >> 0          %Schivata  0%        Rapace umanoide verde
                                %Schivata Mg 0%
                                Agilità     35

```

STATUS

```

Adagio      • --
Ade         • --

```

ELEMENTI

```

Pietra      • --
Rana        • immune
Acqua       <> --
Aria        <> --

```

|             |            |           |          |        |       |
|-------------|------------|-----------|----------|--------|-------|
| Bozzolo     | • --       | Reflex    | • --     | Fuoco  | <> -- |
| Cecità      | • --       | Rigene    | • --     | Gelo   | <> -- |
| Confusione  | • --       | Sentenza  | • --     | Sacro  | <> -- |
| Egida       | • --       | Sonno     | • --     | Terra  | <> -- |
| Fretta      | • --       | Stop      | • --     | Tuono  | <> -- |
| Furia       | • --       | Vecchiaia | • --     | Veleno | <> -- |
| Immagine    | • --       | Veleno    | • immune |        |       |
| Levitazione | • costante | Zombie    | • --     |        |       |
| Mini        | • immune   | ~~~~~     |          |        |       |
| Mutismo     | • --       | Corazza   | • --     |        |       |
| Paralisi    | • immune   | Scan      | • --     |        |       |
| Piaga       | • --       |           |          |        |       |

COMANDO !CONTROLLA

immune

COMANDO !LIBERA

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Granpozione  
10 / 256 • Bracciale della forza

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Pozione

DOVE SI TROVA

MN2 • [CB.aA] • Castello di Bal - Cortile

ABILITÀ

1. Attacco critico

il Rapitore Verde 1 causa danni fisici doppi ad un personaggio.

2. Uragano

il Rapitore Verde 1 genera un tornado grigio. La tecnica infligge lo Status Critico, riducendo i PV attuali di un personaggio ad una sola cifra.

3. Vampiro < Magia Blu >

il bersaglio viene colpito da una serie di sfere arancioni che poi vengono assorbite dal Rapitore Verde 1. La tecnica sottrae ad un personaggio una quantità di PV pari alla differenza tra i PV massimi ed i PV attuali del nemico e li dona a quest'ultimo: meno PV possiede il Rapitore Verde 1, maggiore è la quantità persa dal personaggio.

.. Attacco fisico

il Rapitore Verde 1 causa danni fisici ad un personaggio.

```

=====
RAPITORE VERDE 2          (Castello Exdeath)
===== N° 824 =====
Liv  >> 5                Forza          80          TIPO
PV   >> 5.000            Magia          0           Bestia magica, Umanoide
PM   >> 100              Difesa         5
-----+-----          Difesa Mg     5           ASPETTO
Esp  >> 500              %Schivata     0%          Rapace umanoide verde
Guil >> 0                %Schivata Mg  10%
                                Agilità       50

```

STATUS

Adagio • --

ELEMENTI

Pietra • --      Acqua <> --

|             |            |           |          |        |           |
|-------------|------------|-----------|----------|--------|-----------|
| Ade         | • --       | Rana      | • immune | Aria   | <> --     |
| Bozzolo     | • --       | Reflex    | • --     | Fuoco  | <> --     |
| Cecità      | • --       | Rigene    | • --     | Gelo   | <> --     |
| Confusione  | • --       | Sentenza  | • --     | Sacro  | <> --     |
| Egida       | • --       | Sonno     | • --     | Terra  | <> immune |
| Fretta      | • --       | Stop      | • --     | Tuono  | <> --     |
| Furia       | • --       | Vecchiaia | • --     | Veleno | <> --     |
| Immagine    | • --       | Veleno    | • --     |        |           |
| Levitazione | • costante | Zombie    | • --     |        |           |
| Mini        | • immune   | ~~~~~     |          |        |           |
| Mutismo     | • --       | Corazza   | • --     |        |           |
| Paralisi    | • --       | Scan      | • --     |        |           |
| Piaga       | • --       |           |          |        |           |

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
246 / 256 • Granpozione  
10 / 256 • Shuriken

COSA SI PUÒ RICEVERE  
sempre • --  
raro • Arco di Hayate

DOVE SI TROVA

MN2 • [CE.a0] • Castello Exdeath - 6° piano /A

ABILITÀ

1. Aerora < Magia Blu >  
il Rapitore Verde 2 scaglia un piccolo tornado, seguito da una sfera rotante. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Aria ad un personaggio.
  2. Attacco critico  
il Rapitore Verde 2 causa danni fisici doppi ad un personaggio.
  3. Uragano  
il Rapitore Verde 2 genera un tornado grigio. La tecnica infligge lo Status Critico, riducendo i PV attuali di un personaggio ad una sola cifra.
- .. Attacco fisico  
il Rapitore Verde 2 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

RAPITORE VIOLA

===== N° 266 =====

|      |          |              |    |                       |  |
|------|----------|--------------|----|-----------------------|--|
| Liv  | >> 22    | Forza        | 40 | TIPO                  |  |
| PV   | >> 1.500 | Magia        | 10 | --                    |  |
| PM   | >> 2.000 | Difesa       | 0  |                       |  |
| ---- |          | Difesa Mg    | 0  | ASPETTO               |  |
| Esp  | >> 0     | %Schivata    | 0% | Rapace umanoide viola |  |
| Guil | >> 0     | %Schivata Mg | 0% |                       |  |
|      |          | Agilità      | 25 |                       |  |

STATUS

ELEMENTI

|        |      |        |          |       |       |
|--------|------|--------|----------|-------|-------|
| Adagio | • -- | Pietra | • --     | Acqua | <> -- |
| Ade    | • -- | Rana   | • immune | Aria  | <> -- |

|             |            |           |          |        |    |    |
|-------------|------------|-----------|----------|--------|----|----|
| Bozzolo     | • --       | Reflex    | • --     | Fuoco  | <> | -- |
| Cecità      | • --       | Rigene    | • --     | Gelo   | <> | -- |
| Confusione  | • --       | Sentenza  | • --     | Sacro  | <> | -- |
| Egida       | • --       | Sonno     | • immune | Terra  | <> | -- |
| Fretta      | • --       | Stop      | • --     | Tuono  | <> | -- |
| Furia       | • --       | Vecchiaia | • --     | Veleno | <> | -- |
| Immagine    | • --       | Veleno    | • --     |        |    |    |
| Levitazione | • costante | Zombie    | • --     |        |    |    |
| Mini        | • immune   | ~~~~~     |          |        |    |    |
| Mutismo     | • --       | Corazza   | • --     |        |    |    |
| Paralisi    | • immune   | Scan      | • --     |        |    |    |
| Piaga       | • --       |           |          |        |    |    |

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
246 / 256 • --  
10 / 256 • Abito di Gaia

COSA SI PUÒ RICEVERE  
sempre • Etere  
raro • --

DOVE SI TROVA

MN2 \* {W2.G4} \* Area dell'Isola di arrivo

ABILITÀ

1. Attacco critico  
il Rapitore Viola causa danni fisici doppi ad un personaggio.
2. Uragano  
il Rapitore Viola genera un tornado grigio. La tecnica infligge lo Status Critico, riducendo i PV attuali di un personaggio ad una sola cifra.
- .. Attacco fisico  
il Rapitore Viola causa danni fisici ad un personaggio.

Durante la storia, è possibile perdere la battaglia contro questo mostro e proseguire ugualmente nell'avventura.

=====

RAZZA

=====

|      |    |        |              |     |                       |
|------|----|--------|--------------|-----|-----------------------|
| Liv  | >> | 93     | Forza        | 66  | TIPO                  |
| PV   | >> | 30.000 | Magia        | 70  | --                    |
| PM   | >> | 1.000  | Difesa       | 60  |                       |
| ---- | +  | ----   | Difesa Mg    | 20  | ASPETTO               |
| Esp  | >> | 0      | %Schivata    | 40% | Scheletro volante blu |
| Guil | >> | 0      | %Schivata Mg | 10% |                       |
|      |    |        | Agilità      | 70  |                       |

STATUS

|            |          |
|------------|----------|
| Adagio     | • --     |
| Ade        | • immune |
| Bozzolo    | • --     |
| Cecità     | • --     |
| Confusione | • --     |

ELEMENTI

|          |          |       |    |         |
|----------|----------|-------|----|---------|
| Pietra   | • immune | Acqua | <> | assorbe |
| Rana     | • immune | Aria  | <> | --      |
| Reflex   | • --     | Fuoco | <> | --      |
| Rigene   | • --     | Gelo  | <> | --      |
| Sentenza | • --     | Sacro | <> | --      |

|             |          |           |            |        |    |        |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|----|--------|
| Egida       | • --     | Sonno     | • --       | Terra  | <> | immune |
| Fretta      | • --     | Stop      | • --       | Tuono  | <> | --     |
| Furia       | • --     | Vecchiaia | • --       | Veleno | <> | --     |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • --       |        |    |        |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --       |        |    |        |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |            |        |    |        |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • costante |        |    |        |
| Paralisi    | • --     | Scan      | • --       |        |    |        |
| Piaga       | • --     |           |            |        |    |        |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

la Razza causa danni fisici ad un nemico.

b. Difesa totale < Magia Blu >

la Razza genera due lame di energia e scintille gialle. La tecnica dona a tutti i personaggi gli status Bozzolo, Egida e Levitazione.

c. Maremoto

la Razza scaglia una serie di ondate. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Acqua a tutti i nemici.

COMANDO !LIBERA

.. Maremoto

la Razza scaglia una serie di ondate. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Acqua a tutti i nemici.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Materia oscura  
 10 / 256 • Lama runica

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
 raro • Baffo di drago

DOVE SI TROVA

MN3 \* {W3.G3} \* Area di Carwen  
 MN3 • [RO.aN] • Fiume delle anime, 3S

ABILITÀ

1. Pinna

la Razza causa danni fisici ed infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere ad un personaggio 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari.

.. Attacco fisico

la Razza causa danni fisici ad un personaggio.

Facendo eliminare per la prima volta questo nemico ad un personaggio che sta svolgendo il lavoro Necromante, si imparerà l'arte nera Vento infernale.

```
=====
RE BEHEMOTH
===== N° 221 =====
Liv  >>  82          Forza      95          TIPO
PV   >>  18.000      Magia       0           --
PM   >>  300         Difesa     15
```

```

-----+-----
Esp  >>  0           Difesa Mg           0           ASPETTO
Guil >>  1.000       %Schivata         0%          Grande toro nero
                                     %Schivata Mg     75%
                                     Agilità          25

```

#### STATUS

```

Adagio      •  --
Ade         •  --
Bozzolo     •  --
Cecità      •  --
Confusione  •  --
Egida       •  --
Fretta      •  --
Furia       •  --
Immagine    •  --
Levitazione •  --
Mini        •  immune
Mutismo     •  --
Paralisi    •  --
Piaga       •  --

```

```

Pietra      •  --
Rana        •  --
Reflex      •  --
Rigene      •  --
Sentenza    •  --
Sonno       •  --
Stop        •  --
Vecchiaia   •  --
Veleno      •  --
Zombie      •  --
~~~~~
Corazza • --
Scan • --

```

#### ELEMENTI

```

Acqua <> debole
Aria <> --
Fuoco <> --
Gelo <> --
Sacro <> --
Terra <> --
Tuono <> --
Veleno <> --

```

#### COMANDO !CONTROLLA

##### a. Attacco fisico

il Re Behemoth causa danni fisici ad un nemico.

##### b. ??? < Magia Blu >

il Re Behemoth causa ad un nemico danni magici non elementali pari alla differenza tra i PV massimi ed i PV attuali del Re Behemoth: meno PV attuali esso possiede, più aumenta la quantità di danni inflitta.

#### COMANDO !LIBERA

##### .. Giga vampalia

il Re Behemoth genera una serie di piccole esplosioni oscure. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i nemici.

#### COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Coda di fenice  
10 / 256 • Spada emorys

#### COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Lancia gemella

#### DOVE SI TROVA

MN3 • [CD.bL] • Crepa interdimensionale - Ultimo piano /A  
MN3 • [CD.bo] • Crepa interdimensionale - Ultimo piano /D  
MN3 • [RO.bM] • Reame oscuro ----- Corte dell'oblio, Cancelli d'ombra

#### ABILITÀ

##### 1. Attacco critico

ogni volta che subisce un attacco che non sia di tipo magico, il Re Behemoth può reagire subito, causando danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Re Behemoth.

##### 2. Meteora

ogni volta che subisce un attacco di tipo magico, il Re Behemoth reagisce subito, generando una pioggia di meteore. La tecnica causa notevoli danni

magici non elementali a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

il Re Behemoth causa danni fisici ad un personaggio.

=====

RETTILE GEMELLO

=====

N° 123 ===

|      |    |       |              |    |                       |
|------|----|-------|--------------|----|-----------------------|
| Liv  | >> | 33    | Forza        | 54 | TIPO                  |
| PV   | >> | 1.500 | Magia        | 0  | Bestia magica         |
| PM   | >> | 0     | Difesa       | 10 |                       |
| ---- | +  | ----  | Difesa Mg    | 5  | ASPETTO               |
| Esp  | >> | 720   | %Schivata    | 0% | Lucertola a due teste |
| Guil | >> | 360   | %Schivata Mg | 0% | celeste               |
|      |    |       | Agilità      | 35 |                       |

STATUS

ELEMENTI

|             |          |           |      |        |           |
|-------------|----------|-----------|------|--------|-----------|
| Adagio      | • --     | Pietra    | • -- | Acqua  | <> --     |
| Ade         | • --     | Rana      | • -- | Aria   | <> --     |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • -- | Fuoco  | <> --     |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • -- | Gelo   | <> debole |
| Confusione  | • --     | Sentenza  | • -- | Sacro  | <> --     |
| Egida       | • --     | Sonno     | • -- | Terra  | <> --     |
| Fretta      | • --     | Stop      | • -- | Tuono  | <> --     |
| Furia       | • --     | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> --     |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • -- |        |           |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • -- |        |           |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |      |        |           |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • -- |        |           |
| Paralisi    | • --     | Scan      | • -- |        |           |
| Piaga       | • --     |           |      |        |           |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Rettile gemello causa danni fisici ad un nemico.

b. Attacco critico

il Rettile gemello causa danni fisici ad un nemico. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Rettile gemello.

COMANDO !LIBERA

.. Attacco fisico

il Rettile gemello causa danni fisici ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --  
10 / 256 • Granpozione

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Pozione

DOVE SI TROVA

MN2 • [CE.aA] • Castello Exdeath - Piano terra /A  
MN2 • [CE.aG] • Castello Exdeath - Piano terra /D  
MN2 • [CE.aH] • Castello Exdeath - 1° piano  
MN2 • [CE.aI] • Castello Exdeath - 2° piano

MN2 • [CE.aL] • Castello Exdeath - 3° piano  
MN2 • [CE.aS] • Castello Exdeath - 9° piano /A

## ABILITÀ

### 1. Attacco critico

quando rivolge la testa inferiore verso il gruppo, il Rettile gemello causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Rettile gemello.

### .. Attacco fisico

quando rivolge la testa superiore verso il gruppo, il Rettile gemello causa danni fisici ad un personaggio.

### .. Rotazione

il Rettile gemello cambia la testa che rivolge verso il gruppo.

## RICARMAGO

=====  
===== N° 027 =====

|      |    |      |              |    |            |
|------|----|------|--------------|----|------------|
| Liv  | >> | 10   | Forza        | 17 | TIPO       |
| PV   | >> | 100  | Magia        | 1  | Umanoide   |
| PM   | >> | 70   | Difesa       | 0  |            |
| ---- | +  | ---- | Difesa Mg    | 5  | ASPETTO    |
| Esp  | >> | 75   | %Schivata    | 0% | Mago viola |
| Guil | >> | 87   | %Schivata Mg | 0% |            |
|      |    |      | Agilità      | 15 |            |

## STATUS

## ELEMENTI

|             |      |           |          |        |    |    |
|-------------|------|-----------|----------|--------|----|----|
| Adagio      | • -- | Pietra    | • --     | Acqua  | <> | -- |
| Ade         | • -- | Rana      | • immune | Aria   | <> | -- |
| Bozzolo     | • -- | Reflex    | • --     | Fuoco  | <> | -- |
| Cecità      | • -- | Rigene    | • --     | Gelo   | <> | -- |
| Confusione  | • -- | Sentenza  | • --     | Sacro  | <> | -- |
| Egida       | • -- | Sonno     | • immune | Terra  | <> | -- |
| Fretta      | • -- | Stop      | • --     | Tuono  | <> | -- |
| Furia       | • -- | Vecchiaia | • --     | Veleno | <> | -- |
| Immagine    | • -- | Veleno    | • --     |        |    |    |
| Levitazione | • -- | Zombie    | • --     |        |    |    |
| Mini        | • -- | ~~~~~     |          |        |    |    |
| Mutismo     | • -- | Corazza   | • --     |        |    |    |
| Paralisi    | • -- | Scan      | • --     |        |    |    |
| Piaga       | • -- |           |          |        |    |    |

## COMANDO !CONTROLLA

immune

## COMANDO !LIBERA

immune

## COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Ferula  
10 / 256 • --

## COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Ferula focum

## DOVE SI TROVA

MN1 • [TW.aA] • Torre di Walz - Piano terra  
MN1 • [TW.aB] • Torre di Walz - 1° piano  
MN1 • [TW.aC] • Torre di Walz - 2° piano



MN1 • [TW.aE] • Torre di Walz - 4° piano  
 MN1 • [TW.aF] • Torre di Walz - 5° piano  
 MN1 • [TW.aH] • Torre di Walz - 7° piano  
 MN1 • [TW.aI] • Torre di Walz - 8° piano

~~~~~

MN3 • [TF.aD] • Torre forca --- Torre nera, 2° piano  
 MN3 • [TF.aE] • Torre forca --- Torre nera, 3° piano /A  
 MN3 • [TF.aI] • Torre forca --- Torre nera, 5° piano /B  
 MN3 • [TF.aL] • Torre forca --- Torre nera, 6° piano

ABILITÀ

1. Adagio

il Ricarmago genera quattro sfere grigie rotanti. La tecnica infligge lo Status Adagio, il quale raddoppia il tempo necessario per caricare la barra del turno di un personaggio.

2. Energia

il Ricarmago viene avvolto da piccole scintille verdi e gialle. La tecnica ripristina una piccola quantità di PV del nemico.

3. Parassita

il Ricarmago estrae una serie di sfere arancioni e poi le assorbe. La tecnica sottrae PV ad un personaggio e li dona al nemico.

4. Sonno

il Ricarmago emette un fumo grigio. La tecnica infligge lo Status Sonno, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

5. Stop

il Ricarmago genera una serie di sfere rosse. La tecnica infligge lo Status Stop, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

.. Attacco fisico

il Ricarmago causa danni fisici ad un personaggio.

=====

ROSA DI MARE

===== N° 094 =====

Liv	>>	31	Forza	39	TIPO
PV	>>	800	Magia	0	--
PM	>>	100	Difesa	0	
----	+	----	Difesa Mg	5	ASPETTO
Esp	>>	490	%Schivata	0%	Seppia grigia
Guil	>>	279	%Schivata Mg	0%	
			Agilità	30	

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• --	Acqua	<> assorbe
Ade	• --	Rana	• --	Aria	<> --
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<> --
Cecità	• --	Rigene	• --	Gelo	<> --
Confusione	• --	Sentenza	• --	Sacro	<> --
Egida	• --	Sonno	• --	Terra	<> --
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<> debole
Furia	• --	Vecchiaia	• --	Veleno	<> --
Immagine	• --	Veleno	• --		

Levitazione	• --	Zombie	• --
Mini	• immune	~~~~~	
Mutismo	• --	Corazza	• --
Paralisi	• --	Scan	• --
Piaga	• --		

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

la Rosa di mare causa danni fisici ad un nemico.

b. Attacco critico

la Rosa di mare causa danni fisici ad un nemico. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico della Rosa di mare.

COMANDO !LIBERA

.. Morte

la Rosa di mare genera un grosso teschio umano sul bersaglio. La tecnica infligge lo Status Ade, il quale elimina un nemico istantaneamente.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pozione

10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --

raro • Antidoto

DOVE SI TROVA

MN2 * {W2.B2} * Zona del Lago solitario  
 MN2 * {W2.C2} * Area della Caverna del lago e della Foresta dei chocobo  
 MN2 * {W2.B3} * Palude più a nord ovest, rispetto al Castello Surgate  
 MN2 * {W2.C3} * Deserti a nord del Castello Surgate  
 MN2 * {W2.A4} * Area di Muur  
 MN2 * {W2.B4} * Area della Gran foresta di Muur  
 MN2 * {W2.C4} * Area del Castello Surgate  
 MN2 * {W2.A5} * Zona occidentale del deserto a sud di Muur  
 MN2 * {W2.B5} * Zona orientale del deserto a sud di Muur  
 MN2 * {W2.C5} * Area di Quelb e della Valle dei draghi  
 MN2 * {W2.B6} * Zona inferiore della penisola a sud di Muur  
 MN2 * {W2.C6} * Area del Castello di Bal  
 MN2 * {W2.D6} * Area della Grotta Guil

ABILITÀ

1. Attacco critico

la Rosa di mare causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico della Rosa di mare.

2. Muco

la Rosa di mare emette un getto di liquido azzurro. La tecnica infligge lo Status Adagio e lo Status Piaga ad un personaggio.

.. Attacco fisico

la Rosa di mare causa danni fisici ad un personaggio.

=====

Liv	>>	29	Forza	75	TIPO
PV	>>	9.000	Magia	0	Aevis
PM	>>	500	Difesa	20	
-----			Difesa Mg	10	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	5%	Grosso volatile marrone
Guil	>>	5.000	%Schivata Mg	50%	
			Agilità	55	

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• --	Acqua	<> --
Ade	• --	Rana	• immune	Aria	<> --
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<> --
Cecità	• --	Rigene	• --	Gelo	<> --
Confusione	• --	Sentenza	• --	Sacro	<> --
Egida	• --	Sonno	• --	Terra	<> immune
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<> --
Furia	• --	Vecchiaia	• --	Veleno	<> --
Immagine	• --	Veleno	• --		
Levitazione	• costante	Zombie	• --		
Mini	• immune	~~~~~			
Mutismo	• --	Corazza	• costante		
Paralisi	• --	Scan	• --		
Piaga	• --				

COMANDO !CONTROLLA

- a. Attacco fisico  
il Rukh causa danni fisici ad un nemico.
- b. Ala sospiro  
il Rukh scaglia frontalmente un vortice d'aria. La tecnica causa a tutti i nemici danni magici di Elemento Aria pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.
- c. Becco  
il Rukh genera una serie di rocce. La tecnica infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un nemico.

COMANDO !LIBERA

- .. Ala sospiro  
il Rukh scaglia frontalmente un vortice d'aria. La tecnica causa a tutti i nemici danni magici di Elemento Aria pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

COSA SI PUÒ RUBARE

COSA SI PUÒ RICEVERE

246 / 256 • Granpozione	sempre • --
10 / 256 • Murasame	raro • Infuso di Golia

DOVE SI TROVA

MN3 * {W3.D1} * Mare aperto  
 MN3 * {W3.E1} * Mare aperto  
 MN3 * {W3.A2} * Pianura più ad ovest, rispetto alle Cascate Istoria  
 MN3 * {W3.B2} * Area delle Cascate Istoria e della Caverna del lago  
 MN3 * {W3.F2} * Area del Tempio dell'Aria  
 MN3 * {W3.C3} * Area di Karnak  
 MN3 * {W3.D3} * Area del Nido degli antoleoni

MN3 * {W3.H3} * Pianura ad est di Carwen  
 MN3 * {W3.A4} * Area di Muur  
 MN3 * {W3.E4} * Zona a sud di Tule  
 MN3 * {W3.F4} * Area del Covo dei pirati  
 MN3 * {W3.B5} * Zona inferiore del deserto della Piramide di Muur  
 MN3 * {W3.C5} * Area di Quelb e della Valle dei draghi  
 MN3 * {W3.G5} * Penisola inferiore del Territorio di Nord Est  
 MN3 * {W3.H5} * Mare aperto  
 MN3 * {W3.D6} * Pianure ad est del Castello di Bal  
 MN3 * {W3.E6} * Pianure a sud est del Tempio dell'isola  
 MN3 * {W3.A7} * Mare aperto  
 MN3 * {W3.B7} * Area di Jakol  
 MN3 * {W3.F7} * Penisola a sud della Crepa interdimensionale  
 MN3 * {W3.G7} * Area di Mezzaluna e della Torre forca  
 MN3 * {W3.C8} * Mare aperto  
 MN3 * {W3.D8} * Pianura più a sud ovest, lungo la sottile cintura di terra  
 MN3 * {W3.H8} * Mare aperto  
 MN3 • [RO.aM] • Reame oscuro - Fiume delle anime, 2S  
 MN3 • [RO.aN] • Reame oscuro - Fiume delle anime, 3S

#### ABILITÀ

##### 1. Ala sospiro

il Rukh scaglia frontalmente un vortice d'aria. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Aria pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

##### 2. Soffio zombie

il Rukh emette una serie di fumi viola. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi inoltre infligge lo Status Zombie, il quale azzerava i loro PV e li costringe ad attaccare in automatico i propri alleati, utilizzando il semplice attacco fisico. Lo status negativo tuttavia si attiverà solamente nel caso in cui i danni magici subiti azzerino i PV attuali del bersaglio.

##### .. Attacco fisico

il Rukh causa danni fisici ad un personaggio.

#### SAHAGIN

===== N° 193 =====

Liv	>>	20	Forza	27	TIPO
PV	>>	550	Magia	0	--
PM	>>	10	Difesa	0	
----			Difesa Mg	5	ASPETTO
Esp	>>	180	%Schivata	0%	Uomo lucertola verde
Guil	>>	100	%Schivata Mg	0%	
			Agilità	26	

#### STATUS

Adagio • --  
 Ade • --  
 Bozzolo • --  
 Cecità • --  
 Confusione • --  
 Egida • --  
 Fretta • --  
 Furia • --  
 Immagine • --

Pietra • --  
 Rana • --  
 Reflex • --  
 Rigene • --  
 Sentenza • --  
 Sonno • --  
 Stop • --  
 Vecchiaia • --  
 Veleno • --

#### ELEMENTI

Acqua <> assorbe  
 Aria <> --  
 Fuoco <> --  
 Gelo <> --  
 Sacro <> --  
 Terra <> --  
 Tuono <> debole  
 Veleno <> --

Levitazione	• --	Zombie	• --
Mini	• --	~~~~~	
Mutismo	• --	Corazza	• --
Paralisi	• --	Scan	• --
Piaga	• --		

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Sahagin causa danni fisici ad un nemico.

b. Attacco critico

il Sahagin causa danni fisici ad un nemico. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Sahagin.

c. Pugno goblin < Magia Blu >

il Sahagin attacca un bersaglio. La tecnica causa danni fisici non elementali ad un nemico inoltre, se il Livello del bersaglio colpito è lo stesso di quello del Sahagin, i danni inflitti sono otto volte maggiori.

COMANDO !LIBERA

.. Attacco fisico

il Sahagin causa danni fisici ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

unico • Pozione

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --

raro • Pozione

DOVE SI TROVA

MN1 * {W1.A1} * Mare Superiore  
 MN1 * {W1.B1} * Penisola appuntita, a nord di Istoria  
 MN1 * {W1.C1} * Mare Superiore  
 MN1 * {W1.D1} * Mare Superiore  
 MN1 * {W1.E1} * Mare Diagonale (settore di nord est)  
 MN1 * {W1.F1} * Mare Diagonale (settore di nord est)  
 MN1 * {W1.G1} * Zona superiore della pianura a nord del Monte Nord  
 MN1 * {W1.H1} * Zona orientale della pianura a nord del Monte Nord  
 MN1 * {W1.A2} * Pianura ad ovest di Istoria  
 MN1 * {W1.B2} * Pianura di Istoria  
 MN1 * {W1.C2} * Foresta a nord di Karnak  
 MN1 * {W1.D2} * Pianura con il lago, a nord est di Karnak  
 MN1 * {W1.E2} * Zona orientale della pianura ad ovest di Lix  
 MN1 * {W1.F2} * Area di Lix e del Tempio dell'Aria  
 MN1 * {W1.G2} * Area del Cimitero navale  
 MN1 * {W1.H2} * Foresta del Monte Nord  
 MN1 * {W1.A3} * Mare Superiore  
 MN1 * {W1.B3} * Zona nord della pianura a nord del D. delle Sabbie danzanti  
 MN1 * {W1.C3} * Area di Karnak e del Castello Karnak  
 MN1 * {W1.D3} * Area del Meteorite di Karnak  
 MN1 * {W1.E3} * Area di Tule  
 MN1 * {W1.F3} * Area del Canale Tolna  
 MN1 * {W1.G3} * Area di Carwen, della Torre di Walz e del Meteorite di Walz  
 MN1 * {W1.H3} * Pianura ad est di Carwen  
 MN1 * {W1.A4} * Zona ovest della pianura a nord del D. delle Sabbie danzanti  
 MN1 * {W1.B4} * Area del Deserto delle Sabbie danzanti

MN1 * {W1.C4} * Area della Biblioteca degli Antichi  
 MN1 * {W1.D4} * Penisola a sud del Meteorite di Karnak  
 MN1 * {W1.E4} * Zona ad ovest del Covo dei pirati  
 MN1 * {W1.F4} * Area del Covo dei pirati  
 MN1 * {W1.G4} * Area di Walz e del Castello Walz  
 MN1 * {W1.H4} * Pianura ad est di Walz  
 MN1 * {W1.A5} * Pianura a sud ovest del Deserto delle Sabbie danzanti  
 MN1 * {W1.B5} * Zona a sud del Deserto delle Sabbie danzanti  
 MN1 * {W1.C5} * Costa a sud est del Deserto delle Sabbie danzanti  
 MN1 * {W1.D5} * Mare Centrale  
 MN1 * {W1.E5} * Area della Valle occidentale  
 MN1 * {W1.F5} * Area del Meteorite di Tycoon e del Castello Tycoon  
 MN1 * {W1.G5} * Penisola a sud di Walz  
 MN1 * {W1.H5} * Mare Diagonale (settore di nord est)  
 MN1 * {W1.A6} * Mare Diagonale (settore di sud ovest)  
 MN1 * {W1.B6} * Area del Meteorite di Gohn  
 MN1 * {W1.C6} * Area di Gohn e della Grotta di Jakol  
 MN1 * {W1.D6} * Zona orientale della penisola ad est della Grotta di Jakol  
 MN1 * {W1.E6} * Mare Inferiore  
 MN1 * {W1.F6} * Pianura a sud ovest del Castello Tycoon  
 MN1 * {W1.G6} * Isole a nord di Mezzaluna  
 MN1 * {W1.H6} * Mare Inferiore  
 MN1 * {W1.A7} * Mare Diagonale (settore di sud ovest)  
 MN1 * {W1.B7} * Area di Jakol  
 MN1 * {W1.C7} * Coste a sud est di Jakol  
 MN1 * {W1.D7} * Zona inferiore della penisola ad est della Grotta di Jakol  
 MN1 * {W1.E7} * Mare Inferiore  
 MN1 * {W1.F7} * Mare Inferiore  
 MN1 * {W1.G7} * Area di Mezzaluna  
 MN1 * {W1.H7} * Mare Inferiore  
 MN1 * {W1.A8} * Mare Diagonale (settore di sud ovest)  
 MN1 * {W1.B8} * Mare Diagonale (settore di sud ovest)  
 MN1 * {W1.C8} * Mare Diagonale (settore di sud ovest)  
 MN1 * {W1.D8} * Zona inferiore dell'isola occidentale con la foresta  
 MN1 * {W1.E8} * Le due isole a sud di quella occidentale con la foresta  
 MN1 * {W1.F8} * Le tre isole a sud di quella orientale con la foresta  
 MN1 * {W1.G8} * Zona inferiore dell'isola orientale con la foresta  
 MN1 * {W1.H8} * Mare Inferiore  
 ~~~~~  
 MN3 \* {W3.G3} \* Area di Carwen

ABILITÀ

1. Attacco critico

il Sahagin causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Sahagin.

.. Attacco fisico

il Sahagin causa danni fisici ad un personaggio.

=====

SAMURAI OSCURO

=====

N° 160 ===

|      |    |       |           |     |             |
|------|----|-------|-----------|-----|-------------|
| Liv  | >> | 43    | Forza     | 81  | TIPO        |
| PV   | >> | 2.400 | Magia     | 0   | Umanoide    |
| PM   | >> | 0     | Difesa    | 10  |             |
| ---- |    |       | Difesa Mg | 5   | ASPETTO     |
| Esp  | >> | 1.400 | %Schivata | 30% | Samurai blu |

STATUS

ELEMENTI

|             |          |           |          |        |       |
|-------------|----------|-----------|----------|--------|-------|
| Adagio      | • --     | Pietra    | • --     | Acqua  | <> -- |
| Ade         | • --     | Rana      | • --     | Aria   | <> -- |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --     | Fuoco  | <> -- |
| Cecità      | • immune | Rigene    | • --     | Gelo   | <> -- |
| Confusione  | • immune | Sentenza  | • --     | Sacro  | <> -- |
| Egida       | • --     | Sonno     | • immune | Terra  | <> -- |
| Fretta      | • --     | Stop      | • immune | Tuono  | <> -- |
| Furia       | • --     | Vecchiaia | • --     | Veleno | <> -- |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • --     |        |       |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --     |        |       |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |          |        |       |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • --     |        |       |
| Paralisi    | • --     | Scan      | • --     |        |       |
| Piaga       | • --     |           |          |        |       |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Samurai oscuro causa danni fisici ad un nemico.

b. ??? < Magia Blu >

il Samurai oscuro causa ad un nemico danni magici non elementali pari alla differenza tra i PV massimi ed i PV attuali del Samurai oscuro: meno PV attuali esso possiede, più aumenta la quantità di danni inflitta.

COMANDO !LIBERA

.. Spada mortale

il Samurai oscuro causa danni fisici ad un nemico e gli infligge anche lo Status Ade, il quale lo elimina all'istante.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Ashura  
 10 / 256 • Scudo gelum

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
 raro • Kotetsu

DOVE SI TROVA

- MN3 • [TI.aE] • Tempio dell'isola - 2S /B
- MN3 • [TI.aF] • Tempio dell'isola - 2S /C
- MN3 • [TI.aO] • Tempio dell'isola - 4° piano
- MN3 • [TI.aR] • Tempio dell'isola - 6° piano

ABILITÀ

1. Mineuchi

il Samurai oscuro causa danni fisici ad un personaggio e gli infligge anche lo Status Paralisi, il quale gli impedisce per diversi secondi di svolgere qualsiasi azione.

.. Attacco fisico

il Samurai oscuro causa danni fisici ad un personaggio.

## SANGUISUGA

===== N° 191 =====

|      |    |      |              |    |                  |
|------|----|------|--------------|----|------------------|
| Liv  | >> | 6    | Forza        | 7  | TIPO             |
| PV   | >> | 50   | Magia        | 0  | --               |
| PM   | >> | 0    | Difesa       | 0  |                  |
| ---- | +  | ---- | Difesa Mg    | 5  | ASPETTO          |
| Esp  | >> | 21   | %Schivata    | 0% | Calamaro marrone |
| Guil | >> | 40   | %Schivata Mg | 0% |                  |
|      |    |      | Agilità      | 20 |                  |

## STATUS

## ELEMENTI

|             |   |        |           |   |    |        |    |        |
|-------------|---|--------|-----------|---|----|--------|----|--------|
| Adagio      | • | --     | Pietra    | • | -- | Acqua  | <> | --     |
| Ade         | • | --     | Rana      | • | -- | Aria   | <> | --     |
| Bozzolo     | • | --     | Reflex    | • | -- | Fuoco  | <> | --     |
| Cecità      | • | --     | Rigene    | • | -- | Gelo   | <> | --     |
| Confusione  | • | --     | Sentenza  | • | -- | Sacro  | <> | --     |
| Egida       | • | --     | Sonno     | • | -- | Terra  | <> | --     |
| Fretta      | • | --     | Stop      | • | -- | Tuono  | <> | debole |
| Furia       | • | --     | Vecchiaia | • | -- | Veleno | <> | --     |
| Immagine    | • | --     | Veleno    | • | -- |        |    |        |
| Levitazione | • | --     | Zombie    | • | -- |        |    |        |
| Mini        | • | immune | ~~~~~     |   |    |        |    |        |
| Mutismo     | • | --     | Corazza   | • | -- |        |    |        |
| Paralisi    | • | --     | Scan      | • | -- |        |    |        |
| Piaga       | • | --     |           |   |    |        |    |        |

## COMANDO !CONTROLLA

## COMANDO !LIBERA

immune

immune

## COSA SI PUÒ RUBARE

## COSA SI PUÒ RICEVERE

--

sempre • --

raro • Pozione

DOVE SI TROVA

MN1 • [CT.aA] • Canale Tolna - Passaggio

## ABILITÀ

## 1. Dieci tentacoli

la Sanguisuga causa danni fisici ad un personaggio femminile. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico della Sanguisuga.

## .. Attacco fisico

la Sanguisuga causa danni fisici ad un personaggio femminile.

## SCAVATORE 1

(nemico comune)

===== N° 080 =====

|      |    |       |              |    |                         |
|------|----|-------|--------------|----|-------------------------|
| Liv  | >> | 27    | Forza        | 36 | TIPO                    |
| PV   | >> | 1.000 | Magia        | 0  | Bestia magica           |
| PM   | >> | 100   | Difesa       | 0  |                         |
| ---- | +  | ----  | Difesa Mg    | 5  | ASPETTO                 |
| Esp  | >> | 353   | %Schivata    | 0% | Verme scavatore marrone |
| Guil | >> | 237   | %Schivata Mg | 0% |                         |



| STATUS      |          |           |          | ELEMENTI |       |
|-------------|----------|-----------|----------|----------|-------|
| Adagio      | • --     | Pietra    | • --     | Acqua    | <> -- |
| Ade         | • --     | Rana      | • --     | Aria     | <> -- |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --     | Fuoco    | <> -- |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • --     | Gelo     | <> -- |
| Confusione  | • --     | Sentenza  | • --     | Sacro    | <> -- |
| Egida       | • --     | Sonno     | • immune | Terra    | <> -- |
| Fretta      | • --     | Stop      | • --     | Tuono    | <> -- |
| Furia       | • --     | Vecchiaia | • --     | Veleno   | <> -- |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • --     |          |       |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --     |          |       |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |          |          |       |
| Mutismo     | • immune | Corazza   | • --     |          |       |
| Paralisi    | • immune | Scan      | • --     |          |       |
| Piaga       | • --     |           |          |          |       |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

lo Scavatore 1 causa danni fisici ad un nemico.

b. Discordanza

lo Scavatore 1 scaglia una serie di onde di energia gialle. La tecnica dimezza il Livello di un nemico: ciò causa l'aumento della quantità di danni subita e la rispettiva diminuzione della quantità di danni inflitta.

COMANDO !LIBERA

.. Discordanza

lo Scavatore 1 scaglia una serie di onde di energia gialle. La tecnica dimezza il Livello di un nemico: ciò causa l'aumento della quantità di danni subita e la rispettiva diminuzione della quantità di danni inflitta.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --  
 10 / 256 • Coda di fenice

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
 raro • Etere

DOVE SI TROVA

- MN2 \* {W2.D2} \* Zona paludosa più ad ovest, rispetto a Legor
- MN2 \* {W2.E2} \* Area di Legor
- MN2 \* {W2.E3} \* Area del Castello dei sigilli
- MN2 \* {W2.E4} \* Zona della palude più a sud, rispetto al Castello dei sigilli
- MN2 \* {W2.F4} \* Zona est della grande palude a sud del Castello dei sigilli

ABILITÀ

1. Discordanza

lo Scavatore 1 scaglia una serie di onde di energia gialle. La tecnica dimezza il Livello di un personaggio: ciò causa l'aumento della quantità di danni subita e la rispettiva diminuzione della quantità di danni inflitta.

.. Attacco fisico

lo Scavatore 1 causa danni fisici ad un personaggio.

## SCAVATORE 2

(versione evocata da Zefiro)

N° 830

```

Liv >> 40 Forza 60 TIPO
PV >> 1.600 Magia 0 Bestia magica
PM >> 10.000 Difesa 50
-----+-----
Esp >> 0 %Schivata 0% ASPETTO
Guil >> 0 %Schivata Mg 0% Verme scavatore marrone
 Agilità 45

```

## STATUS

```

Adagio • --
Ade • immune
Bozzolo • --
Cecità • --
Confusione • --
Egida • --
Fretta • --
Furia • --
Immagine • --
Levitazione • --
Mini • immune
Mutismo • --
Paralisi • --
Piaga • --

```

## ELEMENTI

```

Pietra • immune
Rana • --
Reflex • --
Rigene • --
Sentenza • --
Sonno • --
Stop • --
Vecchiaia • immune
Veleno • --
Zombie • --
~~~~~
Corazza     • --
Scan        • --

```

## COMANDO !CONTROLLA

## a. Attacco fisico

lo Scavatore 2 causa danni fisici ad un nemico.

## b. Discordanza

lo Scavatore 2 scaglia una serie di onde di energia gialle. La tecnica dimezza il Livello di un nemico: ciò causa l'aumento della quantità di danni subita e la rispettiva diminuzione della quantità di danni inflitta.

## COMANDO !LIBERA

.. ???

lo Scavatore 2 causa ad un nemico danni magici non elementali pari alla differenza tra i PV massimi ed i PV attuali dello Scavatore 2: meno PV attuali esso possiede, più aumenta la quantità di danni inflitta.

## COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Collirio  
10 / 256 • --

## COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Antidoto

## DOVE SI TROVA

```

MN3 • [PU.aL] • Piramide di Muur - 4° piano {Ev}
MN3 • [PU.aQ] • Piramide di Muur - 7° piano /A {Ev}
MN3 • [PU.aS] • Piramide di Muur - 7° piano /B {Ev}

```

## ABILITÀ

## 1. Discordanza

lo Scavatore 2 scaglia una serie di onde di energia gialle. La tecnica

dimezza il Livello di un personaggio: ciò causa l'aumento della quantità di danni subita e la rispettiva diminuzione della quantità di danni inflitta.

## 2. Vampalia Liv.3 < Magia Blu >

lo Scavatore 2 colpisce il bersaglio con una serie di esplosioni.

La tecnica causa notevoli danni magici non elementali ad un personaggio, ma solo se quest'ultimo possiede un Livello multiplo di 3.

### =====

#### SCHELETRO

===== N° 012 =====

|             |    |    |              |    |                      |
|-------------|----|----|--------------|----|----------------------|
| Liv         | >> | 10 | Forza        | 8  | TIPO                 |
| PV          | >> | 70 | Magia        | 0  | Non-morto            |
| PM          | >> | 0  | Difesa       | 0  |                      |
| -----+----- |    |    | Difesa Mg    | 5  | ASPETTO              |
| Esp         | >> | 38 | %Schivata    | 0% | Scheletro pirata blu |
| Guil        | >> | 57 | %Schivata Mg | 0% |                      |
|             |    |    | Agilità      | 15 |                      |

#### STATUS

|             |   |        |
|-------------|---|--------|
| Adagio      | • | --     |
| Ade         | • | immune |
| Bozzolo     | • | --     |
| Cecità      | • | immune |
| Confusione  | • | immune |
| Egida       | • | --     |
| Fretta      | • | --     |
| Furia       | • | --     |
| Immagine    | • | immune |
| Levitazione | • | --     |
| Mini        | • | immune |
| Mutismo     | • | immune |
| Paralisi    | • | immune |
| Piaga       | • | --     |

#### ELEMENTI

|           |   |        |        |    |         |
|-----------|---|--------|--------|----|---------|
| Pietra    | • | immune | Acqua  | <> | --      |
| Rana      | • | immune | Aria   | <> | --      |
| Reflex    | • | --     | Fuoco  | <> | debole  |
| Rigene    | • | immune | Gelo   | <> | --      |
| Sentenza  | • | --     | Sacro  | <> | debole  |
| Sonno     | • | immune | Terra  | <> | --      |
| Stop      | • | --     | Tuono  | <> | --      |
| Vecchiaia | • | immune | Veleno | <> | assorbe |
| Veleno    | • | immune |        |    |         |
| Zombie    | • | immune |        |    |         |
| ~~~~~     |   |        |        |    |         |
| Corazza   | • | --     |        |    |         |
| Scan      | • | --     |        |    |         |

#### COMANDO !CONTROLLA

##### a. Attacco fisico

lo Scheletro causa danni fisici ad un nemico.

##### b. Attacco critico

lo Scheletro causa danni fisici ad un nemico. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico dello Scheletro.

#### COMANDO !LIBERA

##### .. Tuona

lo Scheletro genera una forte scarica elettrica. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Tuono ad un nemico.

#### COSA SI PUÒ RUBARE

--

#### COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --

raro • Pugnale

#### DOVE SI TROVA

MN1 • [CN.aA] • Cimitero navale - Approdo  
 MN1 • [CN.aB] • Cimitero navale - Relitto /A  
 MN1 • [CN.aC] • Cimitero navale - Relitto /B  
 MN1 • [CN.aD] • Cimitero navale - Relitto /C  
 MN1 • [CN.aE] • Cimitero navale - Relitto /D  
 MN1 • [CN.aF] • Cimitero navale - Relitto /E  
 MN1 • [CN.aG] • Cimitero navale - Relitto /F  
 MN1 • [CN.aH] • Cimitero navale - Relitto /G  
 MN1 • [CN.aI] • Cimitero navale - Relitto /H  
 MN1 • [CN.aN] • Cimitero navale - Relitto /M  
 MN1 • [CN.aO] • Cimitero navale - Relitto /N  
 MN1 • [CN.aP] • Cimitero navale - Relitto /O  
 MN1 • [CN.aQ] • Cimitero navale - Relitto /P

ABILITÀ

1. Attacco critico

lo Scheletro causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico dello Scheletro.

.. Attacco fisico

lo Scheletro causa danni fisici ad un personaggio.

=====

SCHERMO SCHERZO

===== N° 110 =====

|      |    |       |              |     |               |
|------|----|-------|--------------|-----|---------------|
| Liv  | >> | 34    | Forza        | 41  | TIPO          |
| PV   | >> | 1.300 | Magia        | 0   | --            |
| PM   | >> | 100   | Difesa       | 10  |               |
| ---- | +  | ----  | Difesa Mg    | 5   | ASPETTO       |
| Esp  | >> | 710   | %Schivata    | 10% | Schermo rosso |
| Guil | >> | 324   | %Schivata Mg | 10% |               |
|      |    |       | Agilità      | 30  |               |

STATUS

ELEMENTI

|             |          |           |          |        |           |
|-------------|----------|-----------|----------|--------|-----------|
| Adagio      | • --     | Pietra    | • --     | Acqua  | <> --     |
| Ade         | • --     | Rana      | • immune | Aria   | <> --     |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --     | Fuoco  | <> --     |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • --     | Gelo   | <> --     |
| Confusione  | • --     | Sentenza  | • --     | Sacro  | <> --     |
| Egida       | • --     | Sonno     | • --     | Terra  | <> --     |
| Fretta      | • --     | Stop      | • --     | Tuono  | <> debole |
| Furia       | • --     | Vecchiaia | • --     | Veleno | <> --     |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • --     |        |           |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --     |        |           |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |          |        |           |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • --     |        |           |
| Paralisi    | • --     | Scan      | • --     |        |           |
| Piaga       | • --     |           |          |        |           |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

lo Schermo scherzo causa danni fisici ad un nemico.

b. Morte Liv.5 < Magia Blu >

lo Schermo scherzo genera un grosso teschio umano. La tecnica infligge lo Status Ade, il quale elimina un nemico istantaneamente, ma solo se

quest'ultimo possiede un Livello multiplo di 5.

c. Vecchiaia Liv.2 < Magia Blu >

lo Schermo scherzo emette un fumo giallo. La tecnica infligge lo Status Vecchiaia, il quale diminuisce gradualmente i parametri Livello ed Agilità di un nemico, ma solo se quest'ultimo possiede un Livello multiplo di 2.

COMANDO !LIBERA

.. Antimaga Liv.4

lo Schermo scherzo scaglia una grande sfera oscura che contiene fulmini. La tecnica causa danni magici pari ai 7/8 dei PV attuali di tutti i nemici, ma solo se quest'ultimi possiedono un Livello multiplo di 4.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pozione  
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Granpozione

DOVE SI TROVA

MN2 • [TB.aF] • Torre barriera - 2° piano  
MN2 • [TB.aG] • Torre barriera - 3° piano  
MN2 • [TB.aH] • Torre barriera - 4° piano  
MN2 • [TB.aI] • Torre barriera - 5° piano  
MN2 • [TB.aL] • Torre barriera - 6° piano  
MN2 • [TB.aM] • Torre barriera - 7° piano  
MN2 • [TB.aN] • Torre barriera - 8° piano  
MN2 • [TB.aO] • Torre barriera - 9° piano /A  
MN2 • [TB.aP] • Torre barriera - 9° piano /B

ABILITÀ

1. Antimaga Liv.4 < Magia Blu >

lo Schermo scherzo scaglia una grande sfera oscura che contiene fulmini. La tecnica causa danni magici pari ai 7/8 dei PV attuali di tutti i personaggi, ma solo se quest'ultimi possiedono un Livello multiplo di 4.

.. Attacco fisico

lo Schermo scherzo causa danni fisici ad un personaggio.

=====

SCOIATTOPATICO

===== N° 006 =====

|      |    |      |              |    |                    |
|------|----|------|--------------|----|--------------------|
| Liv  | >> | 1    | Forza        | 5  | TIPO               |
| PV   | >> | 20   | Magia        | 0  | Bestia magica      |
| PM   | >> | 0    | Difesa       | 0  |                    |
| ---- | +  | ---- | Difesa Mg    | 5  | ASPETTO            |
| Esp  | >> | 10   | %Schivata    | 0% | Scoiattolo marrone |
| Guil | >> | 20   | %Schivata Mg | 0% |                    |
|      |    |      | Agilità      | 10 |                    |

STATUS

ELEMENTI

|            |      |          |          |       |       |
|------------|------|----------|----------|-------|-------|
| Adagio     | • -- | Pietra   | • --     | Acqua | <> -- |
| Ade        | • -- | Rana     | • --     | Aria  | <> -- |
| Bozzolo    | • -- | Reflex   | • --     | Fuoco | <> -- |
| Cecità     | • -- | Rigene   | • attivo | Gelo  | <> -- |
| Confusione | • -- | Sentenza | • --     | Sacro | <> -- |

|             |          |           |      |        |       |
|-------------|----------|-----------|------|--------|-------|
| Egida       | • --     | Sonno     | • -- | Terra  | <> -- |
| Fretta      | • --     | Stop      | • -- | Tuono  | <> -- |
| Furia       | • --     | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> -- |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • -- |        |       |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • -- |        |       |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |      |        |       |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • -- |        |       |
| Paralisi    | • --     | Scan      | • -- |        |       |
| Piaga       | • --     |           |      |        |       |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

lo Sciattopatico causa danni fisici ad un nemico.

b. Incisivo

lo Sciattopatico causa danni fisici ad un nemico. La tecnica va sempre a segno inoltre ignora il parametro Difesa del bersaglio.

COMANDO !LIBERA

.. Attacco fisico

lo Sciattopatico causa danni fisici ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

unico • Pozione

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Pozione

DOVE SI TROVA

MN1 \* {W1.F2} \* Area di Lix e del Tempio dell'Aria  
 MN1 \* {W1.E3} \* Area di Tule  
 MN1 • [GJ.aA] • Grotta di Jakol - 1S  
 MN1 • [GJ.aB] • Grotta di Jakol - 2S  
 ~~~~~  
 MN3 \* {W3.E5} \* Area del Tempio dell'isola
 MN3 • [GJ.aA] • Grotta di Jakol - 1S
 MN3 • [GJ.aB] • Grotta di Jakol - 2S
 MN3 • [RO.aL] • Reame oscuro ---- Fiume delle anime, 1S

ABILITÀ

1. Incisivo

lo Sciattopatico causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica va sempre a segno inoltre ignora il parametro Difesa del bersaglio.

.. Attacco fisico

lo Sciattopatico causa danni fisici ad un personaggio.

=====

SCONOSCIUTO - CREATURA

=====

===== N° 169 =====

| | | | | |
|-------------|----------|-----------|----|------------------------|
| Liv | >> 47 | Forza | 61 | TIPO |
| PV | >> 3.500 | Magia | 0 | Non-morto |
| PM | >> 500 | Difesa | 40 | |
| -----+----- | | Difesa Mg | 0 | ASPETTO |
| Esp | >> 1.080 | %Schivata | 0% | Creatura sbavante rosa |

STATUS

Adagio • --
Ade • immune
Bozzolo • --
Cecità • --
Confusione • immune
Egida • attivo
Fretta • --
Furia • --
Immagine • --
Levitazione • --
Mini • --
Mutismo • immune
Paralisi • immune
Piaga • --

Pietra • --
Rana • --
Reflex • --
Rigene • --
Sentenza • --
Sonno • immune
Stop • immune
Vecchiaia • immune
Veleno • immune
Zombie • --
~~~~~  
Corazza • --  
Scan • --

## ELEMENTI

Acqua <> debole  
Aria <> --  
Fuoco <> --  
Gelo <> --  
Sacro <> debole  
Terra <> --  
Tuono <> --  
Veleno <> assorbe

## COMANDO !CONTROLLA

## a. Attacco fisico

lo Sconosciuto - Creatura causa danni fisici ad un nemico.

## b. Piaga

lo Sconosciuto - Creatura causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un nemico con il passare del tempo.

## c. Trasfusione &lt; Magia Blu &gt;

lo Sconosciuto - Creatura fa brillare di bianco lo schermo per alcuni istanti. La tecnica ripristina tutti i PV ed i PM di un personaggio, sacrificando la vita dello Sconosciuto - Creatura.

## COMANDO !LIBERA

## .. Attacco fisico

lo Sconosciuto - Creatura causa danni fisici ad un nemico.

## COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pozione  
10 / 256 • Granpozione

## COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Infuso di Golia

DOVE SI TROVA

MN3 • [FG.aB] • Fossa del Mar Grande - 2S  
MN3 • [FG.aD] • Fossa del Mar Grande - 4S /A  
MN3 • [FG.aE] • Fossa del Mar Grande - 4S /B  
MN3 • [FG.aF] • Fossa del Mar Grande - 5S  
MN3 • [FG.aG] • Fossa del Mar Grande - 6S  
MN3 • [FG.aN] • Fossa del Mar Grande - 8S

## ABILITÀ

## 1. Muco

lo Sconosciuto - Creatura emette un getto di liquido azzurro. La tecnica infligge lo Status Adagio e lo Status Piaga ad un personaggio.

## 2. Piaga

lo Sconosciuto - Creatura causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo.

### 3. Possessione

ogni volta che viene colpito dal semplice attacco fisico, lo Sconosciuto - Creatura reagisce subito, generando attorno al bersaglio quattro fiammelle viola mentre da lui emerge uno spirito armato di falce. La tecnica rimuove il personaggio ed il nemico dal campo di battaglia, eliminando entrambi all'istante.

#### .. Attacco fisico

lo Sconosciuto - Creatura causa danni fisici ad un personaggio.

Facendo eliminare per la prima volta questo nemico ad un personaggio che sta svolgendo il lavoro Necromante, si imparerà l'arte nera Velo maligno.

```
=====
SCONOSCIUTO - ORGANO 1 (versione affrontata singolarmente)
===== N° 168 =====
Liv >> 41          Forza          60          TIPO
PV >> 2.500       Magia          0          Non-morto
PM >> 0           Difesa        25
-----+-----   Difesa Mg     0          ASPETTO
Esp >> 1.200      %Schivata     0%         Organo rosa
Guil >> 525       %Schivata Mg  0%
                  Agilità       22
```

#### STATUS

Adagio • --  
Ade • --  
Bozzolo • --  
Cecità • --  
Confusione • immune  
Egida • attivo  
Fretta • --  
Furia • --  
Immagine • --  
Levitazione • --  
Mini • immune  
Mutismo • --  
Paralisi • immune  
Piaga • --

#### ELEMENTI

Pietra • --  
Rana • immune  
Reflex • --  
Rigene • --  
Sentenza • --  
Sonno • immune  
Stop • immune  
Vecchiaia • immune  
Veleno • immune  
Zombie • --  
~~~~~  
Corazza • --
Scan • --

Acqua <> --
Aria <> --
Fuoco <> --
Gelo <> --
Sacro <> debole
Terra <> --
Tuono <> --
Veleno <> assorbe

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

lo Sconosciuto - Organo 1 causa danni fisici ad un nemico.

COMANDO !LIBERA

.. Attacco fisico

lo Sconosciuto - Organo 1 causa danni fisici ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --
10 / 256 • Faunacida

COSA SI PUÒ RICEVERE

--

DOVE SI TROVA

MN3 • [FG.aB] • Fossa del Mar Grande - 2S
MN3 • [FG.aD] • Fossa del Mar Grande - 4S /A
MN3 • [FG.aE] • Fossa del Mar Grande - 4S /B
MN3 • [FG.aF] • Fossa del Mar Grande - 5S
MN3 • [FG.aG] • Fossa del Mar Grande - 6S

MN3 • [FG.aN] • Fossa del Mar Grande - 8S

ABILITÀ

1. Attacco delta

dopo che un singolo esemplare viene eliminato, questi si rigenera in pochi istanti ed i tre Sconosciuti - Organo 1 generano un triangolo di energia che scagliano contro il bersaglio. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un personaggio.

.. Attacco fisico

lo Sconosciuto - Organo 1 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

SCONOSCIUTO - ORGANO 2 (versione affrontata con altri Sconosciuti)

===== N° 171 =====

| | | | | | |
|-------|----|-------|--------------|----|-------------|
| Liv | >> | 41 | Forza | 60 | TIPO |
| PV | >> | 2.500 | Magia | 0 | Non-morto |
| PM | >> | 500 | Difesa | 25 | |
| ----- | | | Difesa Mg | 0 | ASPETTO |
| Esp | >> | 1.200 | %Schivata | 0% | Organo rosa |
| Guil | >> | 525 | %Schivata Mg | 0% | |
| | | | Agilità | 20 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | |
|-------------|----------|-----------|----------|--------|------------|
| Adagio | • -- | Pietra | • -- | Acqua | <> -- |
| Ade | • -- | Rana | • immune | Aria | <> -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> -- |
| Confusione | • immune | Sentenza | • -- | Sacro | <> debole |
| Egida | • attivo | Sonno | • immune | Terra | <> -- |
| Fretta | • -- | Stop | • immune | Tuono | <> -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • immune | Veleno | <> assorbe |
| Immagine | • -- | Veleno | • immune | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • -- | | |
| Paralisi | • immune | Scan | • -- | | |
| Piaga | • -- | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

lo Sconosciuto - Organo 2 causa danni fisici ad un nemico.

b. Autodistruzione < Magia Blu >

lo Sconosciuto - Organo 2 produce un'esplosione. La tecnica causa ad un nemico danni fisici non elementali pari alla quantità di PV attuali dello Sconosciuto - Organo 2, il quale perde la vita.

c. Muco

lo Sconosciuto - Organo 2 emette un getto di liquido azzurro. La tecnica infligge lo Status Adagio e lo Status Piaga ad un nemico.

COMANDO !LIBERA

.. Muco

lo Sconosciuto - Organo 2 emette un getto di liquido azzurro. La tecnica infligge lo Status Adagio e lo Status Piaga ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pozione
10 / 256 • Granpozione

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Infuso rapido

DOVE SI TROVA

- MN3 • [FG.aD] • Fossa del Mar Grande - 4S /A
- MN3 • [FG.aE] • Fossa del Mar Grande - 4S /B
- MN3 • [FG.aF] • Fossa del Mar Grande - 5S
- MN3 • [FG.aG] • Fossa del Mar Grande - 6S
- MN3 • [FG.aN] • Fossa del Mar Grande - 8S

ABILITÀ

1. Piaga

lo Sconosciuto - Organo 2 causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo.

2. Polarità inversa

lo Sconosciuto - Organo 2 genera una serie di bande di energia gialla. La tecnica sposta in prima fila un personaggio situato nelle retrovie e viceversa.

3. Spora

ogni volta che viene colpito dal semplice attacco fisico, lo Sconosciuto - Organo 2 reagisce subito, emettendo una serie di spore marroni. La tecnica infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere ad un personaggio 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari.

.. Attacco fisico

lo Sconosciuto - Organo 2 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

SCONOSCIUTO - SCHELETRI

===== N° 172 =====

| | | | | | |
|------|----|-------|--------------|----|-------------------|
| Liv | >> | 47 | Forza | 67 | TIPO |
| PV | >> | 6.500 | Magia | 0 | Non-morto |
| PM | >> | 500 | Difesa | 35 | |
| ---- | + | ---- | Difesa Mg | 0 | ASPETTO |
| Esp | >> | 2.000 | %Schivata | 0% | Trio di scheletri |
| Guil | >> | 528 | %Schivata Mg | 0% | |
| | | | Agilità | 20 | |

STATUS

Adagio • --
Ade • immune

ELEMENTI

Pietra • immune
Rana • immune
Acqua <> --
Aria <> --

| | | | | | | |
|-------------|----------|-----------|----------|--------|----|---------|
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> | -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> | -- |
| Confusione | • -- | Sentenza | • -- | Sacro | <> | debole |
| Egida | • attivo | Sonno | • -- | Terra | <> | immune |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> | -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> | assorbe |
| Immagine | • -- | Veleno | • immune | | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • -- | | | |
| Paralisi | • -- | Scan | • -- | | | |
| Piaga | • -- | | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

lo Sconosciuto - Scheletri causa danni fisici ad un nemico.

b. Osso

lo Sconosciuto - Scheletri scaglia un grande osso. La tecnica infligge lo Status Critico, riducendo i PV attuali di un nemico ad una sola cifra.

c. Rovina < Magia Blu >

lo Sconosciuto - Scheletri genera quattro fiammelle viola e dal bersaglio emerge uno spirito armato di falce. La tecnica infligge lo Status Sentenza, in grado di provocare con il passare del tempo lo Status Ade ad un nemico.

COMANDO !LIBERA

.. Rovina

lo Sconosciuto - Scheletri genera quattro fiammelle viola e dal bersaglio emerge uno spirito armato di falce. La tecnica infligge lo Status Sentenza, in grado di provocare con il passare del tempo lo Status Ade ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pozione
10 / 256 • Granpozione

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Infuso di difesa

DOVE SI TROVA

MN3 • [FG.aF] • Fossa del Mar Grande - 5S
MN3 • [FG.aG] • Fossa del Mar Grande - 6S

ABILITÀ

1. Piaga

lo Sconosciuto - Scheletri causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo.

2. Rovina < Magia Blu >

lo Sconosciuto - Scheletri genera quattro fiammelle viola e dal bersaglio emerge uno spirito armato di falce. La tecnica infligge lo Status Sentenza, in grado di provocare con il passare del tempo lo Status Ade ad un personaggio. Il nemico esegue questa tecnica anche come contrattacco automatico, ogni volta che subisce il semplice attacco fisico.

.. Attacco fisico

lo Sconosciuto - Scheletri causa danni fisici ad un personaggio.

=====

SCONOSCIUTO - SERPENTE

=====

N° 170 ===

| | | | | | |
|-------------|----|-------|--------------|----|--------------------|
| Liv | >> | 46 | Forza | 62 | TIPO |
| PV | >> | 2.500 | Magia | 0 | Non-morto |
| PM | >> | 500 | Difesa | 30 | |
| -----+----- | | | Difesa Mg | 0 | ASPETTO |
| Esp | >> | 1.350 | %Schivata | 0% | Serpente globulare |
| Guil | >> | 522 | %Schivata Mg | 0% | marrone |
| | | | Agilità | 20 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | |
|-------------|----------|-----------|----------|--------|------------|
| Adagio | • -- | Pietra | • immune | Acqua | <> -- |
| Ade | • -- | Rana | • -- | Aria | <> -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> -- |
| Confusione | • -- | Sentenza | • -- | Sacro | <> debole |
| Egida | • attivo | Sonno | • -- | Terra | <> -- |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> assorbe |
| Immagine | • -- | Veleno | • immune | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | |
| Mini | • -- | ~~~~~ | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • -- | | |
| Paralisi | • immune | Scan | • -- | | |
| Piaga | • -- | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

lo Sconosciuto - Serpente causa danni fisici ad un nemico.

b. Acido digerente

lo Sconosciuto - Serpente emette un getto di liquido azzurro. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un nemico con il passare del tempo.

c. Trappola

lo Sconosciuto - Serpente genera una serie di bande di energia verticali. La tecnica infligge lo Status Paralisi, il quale impedisce per diversi secondi ad un nemico di svolgere qualsiasi azione.

COMANDO !LIBERA

.. Acido digerente

lo Sconosciuto - Serpente emette un getto di liquido azzurro. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un nemico con il passare del tempo.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pozione
10 / 256 • Granpozione

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Infuso di forza

DOVE SI TROVA

MN3 • [FG.aB] • Fossa del Mar Grande - 2S
 MN3 • [FG.aD] • Fossa del Mar Grande - 4S /A
 MN3 • [FG.aE] • Fossa del Mar Grande - 4S /B
 MN3 • [FG.aF] • Fossa del Mar Grande - 5S

ABILITÀ

1. Acido digerente

lo Sconosciuto - Serpente emette un getto di liquido azzurro. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo.

2. Muco

ogni volta che viene colpito dal semplice attacco fisico, lo Sconosciuto - Serpente reagisce subito, emettendo un getto di liquido azzurro. La tecnica infligge lo Status Adagio e lo Status Piaga ad un personaggio.

3. Piaga

lo Sconosciuto - Serpente causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo.

4. Trappola

ogni volta che viene colpito dal semplice attacco fisico, lo Sconosciuto - Serpente reagisce subito, generando una serie di bande di energia verticali. La tecnica infligge lo Status Paralisi, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

.. Attacco fisico

lo Sconosciuto - Serpente causa danni fisici ad un personaggio.

=====

SEKHMET

===== N° 153 =====

| | | | | | |
|------|----|-------|--------------|-----|-------------------------|
| Liv | >> | 41 | Forza | 70 | TIPO |
| PV | >> | 6.000 | Magia | 0 | Bestia magica, Umanoide |
| PM | >> | 0 | Difesa | 10 | |
| ---- | + | ---- | Difesa Mg | 5 | ASPETTO |
| Esp | >> | 3 | %Schivata | 0% | Minotauro rosso |
| Guil | >> | 10 | %Schivata Mg | 20% | |
| | | | Agilità | 43 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|-------|
| Adagio | • -- | Pietra | • immune | Acqua | <> -- |
| Ade | • immune | Rana | • immune | Aria | <> -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> -- |
| Confusione | • -- | Sentenza | • -- | Sacro | <> -- |
| Egida | • -- | Sonno | • immune | Terra | <> -- |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • immune | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • costante | | |
| Paralisi | • -- | Scan | • -- | | |
| Piaga | • -- | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

Sekhmet causa danni fisici ad un nemico.

b. Fionda

Sekhmet causa danni fisici ed infligge lo Status Cecità, il quale aumenta le probabilità che i successivi attacchi fisici di un nemico manchino il bersaglio.

COMANDO !LIBERA

.. Attacco fisico

Sekhmet causa danni fisici ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Granpozione
10 / 256 • Guanti malandrini

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Armatura di cristallo

DOVE SI TROVA

MN3 • [PU.aL] • Piramide di Muur - 4° piano (Boss)

ABILITÀ

1. Fionda

Sekhmet causa danni fisici ed infligge lo Status Cecità, il quale aumenta le probabilità che i successivi attacchi fisici di un personaggio manchino il bersaglio.

.. Attacco fisico

Sekhmet causa danni fisici ad un personaggio.

```

=====
SERGENTE 1                (nemico comune)
===== N° 041 =====
Liv  >>  0                Forza                25                TIPO
PV   >>  400              Magia                0                Umanoide
PM   >>  100              Difesa               0
-----+-----          Difesa Mg           0                ASPETTO
Esp  >>  160              %Schivata            0%              Soldato viola
Guil >>  132              %Schivata Mg         0%
                                   Agilità             20

```

STATUS

Adagio • --
Ade • --
Bozzolo • --
Cecità • --
Confusione • --
Egida • --
Fretta • --
Furia • --
Immagine • --
Levitazione • --
Mini • --
Mutismo • --

Pietra • --
Rana • --
Reflex • --
Rigene • --
Sentenza • --
Sonno • --
Stop • --
Vecchiaia • --
Veleno • --
Zombie • --
~~~~~  
Corazza • --

ELEMENTI

Acqua <> --  
Aria <> --  
Fuoco <> --  
Gelo <> --  
Sacro <> --  
Terra <> --  
Tuono <> --  
Veleno <> --

Paralisi • -- Scan • --  
Piaga • --

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Sergente 1 causa danni fisici ad un nemico.

b. Artiglio

il Sergente 1 causa danni fisici ad un nemico e gli infligge anche lo Status Paralisi, il quale gli impedisce per diversi secondi di svolgere qualsiasi azione.

COMANDO !LIBERA

.. Fuga

il Sergente 1 fugge dalla battaglia.

COSA SI PUÒ RUBARE

unico • Pozione

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --

raro • Corazza argentea

DOVE SI TROVA

MN1 • [CK.aB] • Castello Karnak - Piano terra /A  
MN1 • [CK.aC] • Castello Karnak - Camera della regina  
MN1 • [CK.aD] • Castello Karnak - 1S /A  
MN1 • [CK.aE] • Castello Karnak - 2S  
MN1 • [CK.aF] • Castello Karnak - 3S  
MN1 • [CK.aM] • Castello Karnak - 1° piano /A  
MN1 • [CK.aN] • Castello Karnak - 1° piano /B  
MN1 • [CK.aO] • Castello Karnak - Piano terra /B  
MN1 • [CK.aP] • Castello Karnak - 1S /B  
MN1 • [CK.aQ] • Castello Karnak - 1° piano /C  
MN1 • [CK.aR] • Castello Karnak - Piano terra /C  
MN1 • [CK.aS] • Castello Karnak - 1S /C

ABILITÀ

1. Fatevi sotto!

il Sergente 1 ordina ad ogni Nakk furioso 1 di eseguire l'attacco Morso. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Nakk furioso 1.

2. Fuga

solo quando rimane l'ultimo nemico presente, il Sergente 1 fugge dalla battaglia.

=====

| SERGENTE 2 |          | (scontro con l'Artiglio di ferro) |     |                    |
|------------|----------|-----------------------------------|-----|--------------------|
|            |          |                                   |     | ===== N° 802 ===== |
| Liv        | >> 0     | Forza                             | 7   | TIPO               |
| PV         | >> 1.000 | Magia                             | 5   | --                 |
| PM         | >> 25    | Difesa                            | 0   |                    |
| ----       | +        | Difesa Mg                         | 10  | ASPETTO            |
| Esp        | >> 40    | %Schivata                         | 0%  | Soldato viola      |
| Guil       | >> 100   | %Schivata Mg                      | 10% |                    |

| STATUS      |          |           |          | ELEMENTI |       |
|-------------|----------|-----------|----------|----------|-------|
| Adagio      | • --     | Pietra    | • --     | Acqua    | <> -- |
| Ade         | • --     | Rana      | • immune | Aria     | <> -- |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --     | Fuoco    | <> -- |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • --     | Gelo     | <> -- |
| Confusione  | • --     | Sentenza  | • --     | Sacro    | <> -- |
| Egida       | • --     | Sonno     | • --     | Terra    | <> -- |
| Fretta      | • --     | Stop      | • --     | Tuono    | <> -- |
| Furia       | • --     | Vecchiaia | • --     | Veleno   | <> -- |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • --     |          |       |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --     |          |       |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |          |          |       |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • --     |          |       |
| Paralisi    | • --     | Scan      | • --     |          |       |
| Piaga       | • --     |           |          |          |       |

COMANDO !CONTROLLA immune                      COMANDO !LIBERA immune

COSA SI PUÒ RUBARE                      COSA SI PUÒ RICEVERE  
 246 / 256 • Pozione                      sempre • --  
 10 / 256 • --                              raro • Collirio

DOVE SI TROVA

MN1 • [CK.aA] • Castello Karnak - Cortile (Boss)

ABILITÀ

1. Fatevi sotto!  
 il Sergente 2 ordina ad ogni Nakk furioso 2 di causare danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Nakk furioso 2.

.. Trasformazione  
 nel caso in cui vengano eliminati tutti i Nakk furiosi 2, il Sergente 2 muterà il suo aspetto e diventerà l'Artiglio di ferro.

===== N° 095 =====

| SERPE MANNARA |        |              |     | TIPO           |    |
|---------------|--------|--------------|-----|----------------|----|
| Liv           | >> 31  | Forza        | 40  |                |    |
| PV            | >> 900 | Magia        | 0   |                | -- |
| PM            | >> 20  | Difesa       | 0   |                |    |
| ----          |        | Difesa Mg    | 5   | ASPETTO        |    |
| Esp           | >> 490 | %Schivata    | 10% | Serpente verde |    |
| Guil          | >> 282 | %Schivata Mg | 0%  |                |    |
|               |        | Agilità      | 30  |                |    |

| STATUS  |      |        |      | ELEMENTI |           |
|---------|------|--------|------|----------|-----------|
| Adagio  | • -- | Pietra | • -- | Acqua    | <> --     |
| Ade     | • -- | Rana   | • -- | Aria     | <> --     |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco    | <> --     |
| Cecità  | • -- | Rigene | • -- | Gelo     | <> debole |



|             |          |           |          |        |    |    |
|-------------|----------|-----------|----------|--------|----|----|
| Confusione  | • --     | Sentenza  | • --     | Sacro  | <> | -- |
| Egida       | • --     | Sonno     | • --     | Terra  | <> | -- |
| Fretta      | • --     | Stop      | • --     | Tuono  | <> | -- |
| Furia       | • --     | Vecchiaia | • --     | Veleno | <> | -- |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • attivo |        |    |    |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --     |        |    |    |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |          |        |    |    |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • --     |        |    |    |
| Paralisi    | • --     | Scan      | • --     |        |    |    |
| Piaga       | • --     |           |          |        |    |    |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

la Serpe mannara causa danni fisici ad un nemico.

b. Trappola

la Serpe mannara genera una serie di bande di energia verticali. La tecnica infligge lo Status Paralisi, il quale impedisce per diversi secondi ad un nemico di svolgere qualsiasi azione.

COMANDO !LIBERA

.. Trappola

la Serpe mannara genera una serie di bande di energia verticali. La tecnica infligge lo Status Paralisi, il quale impedisce per diversi secondi ad un nemico di svolgere qualsiasi azione.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pozione  
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Granpozione

DOVE SI TROVA

MN2 \* {W2.B2} \* Zona del Lago solitario  
 MN2 \* {W2.C2} \* Area della Caverna del lago e della Foresta dei chocobo  
 MN2 \* {W2.B3} \* Palude più a nord ovest, rispetto al Castello Surgate  
 MN2 \* {W2.C3} \* Deserti a nord del Castello Surgate  
 MN2 \* {W2.A4} \* Area di Muur  
 MN2 \* {W2.B4} \* Area della Gran foresta di Muur  
 MN2 \* {W2.C4} \* Area del Castello Surgate  
 MN2 \* {W2.D4} \* Area della Grotta di Ghido  
 MN2 \* {W2.A5} \* Zona occidentale del deserto a sud di Muur  
 MN2 \* {W2.B5} \* Zona orientale del deserto a sud di Muur  
 MN2 \* {W2.C5} \* Area di Quelb e della Valle dei draghi  
 MN2 \* {W2.D5} \* Zona orientale della foresta attorno alla Valle dei draghi  
 MN2 \* {W2.B6} \* Zona inferiore della penisola a sud di Muur  
 MN2 \* {W2.C6} \* Area del Castello di Bal  
 MN2 \* {W2.D6} \* Area della Grotta Guil  
 ~~~~~  
 MN3 \* {W3.B7} \* Area di Jakol
 MN3 \* {W3.E8} \* Pianure ad ovest del Paese fantasma
 MN3 \* {W3.F8} \* Area del Paese fantasma

ABILITÀ

1. Attacco critico

la Serpe mannara causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede

una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico della Serpe mannara.

2. Trappola

la Serpe mannara genera una serie di bande di energia verticali. La tecnica infligge lo Status Paralisi, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

.. Attacco fisico

la Serpe mannara causa danni fisici ad un personaggio.

```
=====
SERPENTE BIANCO
===== N° 009 =====
```

```
Liv  >>  4          Forza          5          TIPO
PV   >>  25         Magia           0          --
PM   >>  0          Difesa          0
-----+-----   Difesa Mg       5          ASPETTO
Esp  >>  20         %Schivata       0%         Serpente celeste
Guil >>  24         %Schivata Mg    0%
                          Agilità        10
```

STATUS

ELEMENTI

```
Adagio      •  --      Pietra      •  --      Acqua  <>  --
Ade         •  --      Rana        •  --      Aria   <>  --
Bozzolo     •  --      Reflex      •  --      Fuoco  <>  --
Cecità      •  --      Rigene      •  --      Gelo   <>  debole
Confusione  •  --      Sentenza    •  --      Sacro  <>  --
Egida       •  --      Sonno       •  --      Terra  <>  --
Fretta      •  --      Stop        •  --      Tuono  <>  --
Furia       •  --      Vecchiaia   •  --      Veleno <>  --
Immagine    •  --      Veleno      •  --
Levitazione •  --      Zombie      •  --
Mini        •  --      ~~~~~
Mutismo     •  --      Corazza     •  --
Paralisi    •  --      Scan        •  --
Piaga       •  --
```

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Serpente bianco causa danni fisici ad un nemico.

b. Trappola

il Serpente bianco genera una serie di bande di energia verticali.

La tecnica infligge lo Status Paralisi, il quale impedisce per diversi secondi ad un nemico di svolgere qualsiasi azione.

COMANDO !LIBERA

.. Trappola

il Serpente bianco genera una serie di bande di energia verticali.

La tecnica infligge lo Status Paralisi, il quale impedisce per diversi secondi ad un nemico di svolgere qualsiasi azione.

COSA SI PUÒ RUBARE

COSA SI PUÒ RICEVERE

246 / 256 • --

--

10 / 256 • Pozione

DOVE SI TROVA

MN1 • [TA.aB] • Tempio dell'Aria - 1° piano /A
MN1 • [TA.aD] • Tempio dell'Aria - 2° piano /A
MN1 • [TA.aG] • Tempio dell'Aria - 3° piano

MN3 • [TA.aB] • Tempio dell'Aria - 1° piano /A
MN3 • [TA.aD] • Tempio dell'Aria - 2° piano /A
MN3 • [TA.aG] • Tempio dell'Aria - 3° piano

ABILITÀ

1. Coda

il Serpente bianco causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Serpente bianco.

2. Trappola

il Serpente bianco genera una serie di bande di energia verticali. La tecnica infligge lo Status Paralisi, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

.. Attacco fisico

il Serpente bianco causa danni fisici ad un personaggio.

SHINRYU

N° 312

Table with 5 columns: Stat (Liv, PV, PM, Esp, Guil), Value, Skill (Forza, Magia, Difesa, %Schivata, Agilità), Value, and Type (TIPO, ASPETTO). Rows include: Liv >> 97 Forza 175 TIPO; PV >> 55.500 Magia 128 Drago; PM >> 51.000 Difesa 60; Esp >> 0 %Schivata 20% Drago demoniaco marrone; Guil >> 0 %Schivata Mg 95% Agilità 87.

STATUS

ELEMENTI

Table with 4 columns: Status Name, Immunity (• --), Status Name, Immunity (• immune). Rows include: Adagio (• --), Pietra (• immune), Ade (• immune), Rana (• immune), Bozzolo (• --), Reflex (• --), Cecità (• --), Rigene (• --), Confusione (• immune), Sentenza (• --), Egida (• --), Sonno (• immune), Fretta (• --), Stop (• immune), Furia (• --), Vecchiaia (• immune), Immagine (• --), Veleno (• immune), Levitazione (• --), Zombie (• --), Mini (• immune), Corazza (• costante), Mutismo (• --), Scan (• immune), Paralisi (• immune), Piaga (• --).

COMANDO !CONTROLLA
immune

COMANDO !LIBERA
immune

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Zanna di drago
10 / 256 • Baffo di drago

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • Sigillo del drago
raro • --

DOVE SI TROVA

MN3 • [CD.bn] • Crepa interdimensionale - Ultimo piano /C (Boss) {Ba}

ABILITÀ

1. Difesa totale < Magia Blu >

Shinryu genera due lame di energia e scintille gialle. La tecnica dona al nemico gli status Bozzolo, Egida e Levitazione.

2. Fulmine

Shinryu richiama un fulmine dal cielo. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Tuono pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

3. Maelstrom

Shinryu genera una serie di tornadi grigi. La tecnica infligge a tutti i personaggi lo Status Critico, riducendo i loro PV attuali ad una sola cifra.

4. Maremoto

Shinryu scaglia una serie di ondate. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Acqua a tutti i personaggi.

5. Occhio maligno

Shinryu genera una serie di rocce. La tecnica infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un personaggio.

6. Raggio atomico

Shinryu scaglia orizzontalmente una serie di fasci luminosi arancioni. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

7. Roulette < Magia Blu >

Shinryu fa comparire un cursore che scorrerà rapidamente e di continuo tutti i partecipanti allo scontro, tra mostri e personaggi. Una volta fermatosi, esso infliggerà al bersaglio indicato lo Status Ade, eliminandolo all'istante.

8. Soffio tossico

Shinryu genera una serie di esplosioni viola. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Veleno a tutti i personaggi inoltre infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere 1/16 dei loro PV massimi ad intervalli regolari.

9. Soffio zombie

ogni volta che viene colpito da un attacco magico, Shinryu reagisce subito, emettendo una serie di fumi viola. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi inoltre infligge lo Status Zombie, il quale azzerava i loro PV e li costringe ad attaccare in automatico i propri alleati, utilizzando il semplice attacco fisico. Lo status negativo tuttavia si attiverà solamente nel caso in cui i danni magici subiti azzerino i PV attuali del bersaglio.

10. Tormenta

Shinryu scaglia una serie di scintille azzurre. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo a tutti i personaggi.

11. Vampalia Liv.3 < Magia Blu >

Shinryu colpisce il bersaglio con una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali ad un personaggio, ma solo se quest'ultimo possiede un Livello multiplo di 3.

12. Vecchiaia Liv.2 < Magia Blu >

Shinryu emette un fumo giallo. La tecnica infligge lo Status Vecchiaia, il quale diminuisce gradualmente i parametri fisici di un personaggio, ma solo se quest'ultimo possiede un Livello multiplo di 2.

.. Attacco fisico

Shinryu causa danni fisici ad un personaggio.

```
=====
SHIVA 1                (Invocazione da apprendere)
===== N° 249 =====
Liv  >> 11             Forza           40           TIPO
PV   >> 1.500          Magia           0           Umanoide
PM   >> 1.000          Difesa          0
-----+-----        Difesa Mg       0           ASPETTO
Esp  >> 0              %Schivata       0%          Donna sognante viola
Guil >> 0              %Schivata Mg    0%
                                   Agilità         25
```

STATUS

Adagio • --
Ade • immune
Bozzolo • --
Cecità • --
Confusione • immune
Egida • --
Fretta • --
Furia • immune
Immagine • immune
Levitazione • immune
Mini • immune
Mutismo • immune
Paralisi • immune
Piaga • --

ELEMENTI

Pietra • immune
Rana • immune
Reflex • --
Rigene • --
Sentenza • --
Sonno • immune
Stop • immune
Vecchiaia • immune
Veleno • --
Zombie • immune
~~~~~  
Corazza • costante  
Scan • --

COMANDO !CONTROLLA

immune

COMANDO !LIBERA

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Granpozione  
10 / 256 • Coda di fenice

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • Ferula gelum  
raro • --

DOVE SI TROVA

MN1 • [CW.aR] • Castello Walz - Torre dell'acqua, 3° piano (Boss)

ABILITÀ

1. Buferara

Shiva 1 genera una serie di aculei di ghiaccio che poi emergono dal suolo. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo ad uno oppure a tutti i personaggi.

=====
SHIVA 2 (trasformazione del Mutaforme)
===== N° 813 =====

Liv >> 51 Forza 0 TIPO
PV >> 7.000 Magia 50 --
PM >> 10.000 Difesa 0
----+---- Difesa Mg 0 ASPETTO
Esp >> 0 %Schivata 0% Donna sognante viola
Guil >> 0 %Schivata Mg 0%
Agilità 25

STATUS

Adagio • --
Ade • --
Bozzolo • --
Cecità • --
Confusione • --
Egida • --
Fretta • --
Furia • --
Immagine • --
Levitazione • --
Mini • --
Mutismo • --
Paralisi • --
Piaga • --

Pietra • --
Rana • --
Reflex • --
Rigene • --
Sentenza • --
Sonno • --
Stop • --
Vecchiaia • --
Veleno • --
Zombie • --
~~~~~
Corazza • --
Scan • immune

ELEMENTI

Acqua <> --
Aria <> --
Fuoco <> --
Gelo <> --
Sacro <> --
Terra <> --
Tuono <> --
Veleno <> --

COMANDO !CONTROLLA
immune

COMANDO !LIBERA
immune

COSA SI PUÒ RUBARE
246 / 256 • Pozione
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE
sempre • --
raro • Testo d'acqua

DOVE SI TROVA

MN2 • [GG.aB] • Grotta di Ghido - 2S /A {Tr}
MN2 • [GG.aC] • Grotta di Ghido - 2S /B {Tr}
MN2 • [GG.aD] • Grotta di Ghido - 3S {Tr}
MN2 • [GG.aE] • Grotta di Ghido - 4S {Tr}

ABILITÀ

1. Buferara

Shiva 2 genera una serie di aculei di ghiaccio che poi emergono dal suolo. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo a tutti i personaggi.

=====
SIRENA BLU 1 (Cimitero navale)
=====

| | | | | | |
|------|----|------|--------------|----|-------------------|
| Liv | >> | 2 | Forza | 15 | TIPO |
| PV | >> | 900 | Magia | 0 | Umanoide |
| PM | >> | 200 | Difesa | 0 | |
| ---- | + | ---- | Difesa Mg | 20 | ASPETTO |
| Esp | >> | 0 | %Schivata | 0% | Donna volante blu |
| Guil | >> | 0 | %Schivata Mg | 0% | |
| | | | Agilità | 35 | |

| STATUS | | ELEMENTI | |
|-------------|----------|-----------|------------|
| Adagio | • -- | Pietra | • -- |
| Ade | • -- | Rana | • immune |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- |
| Confusione | • -- | Sentenza | • -- |
| Egida | • -- | Sonno | • immune |
| Fretta | • -- | Stop | • -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • -- |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- |
| Mini | • immune | ~~~~~ | |
| Mutismo | • immune | Corazza | • costante |
| Paralisi | • -- | Scan | • -- |
| Piaga | • -- | | |

| | |
|--------------------|-----------------|
| COMANDO !CONTROLLA | COMANDO !LIBERA |
| immune | immune |

| | |
|--------------------|---------------------------|
| COSA SI PUÒ RUBARE | COSA SI PUÒ RICEVERE |
| -- | sempre • Giubba di bronzo |
| | raro • -- |

DOVE SI TROVA

MN1 • [CN.aA] • Cimitero navale - Approdo (Boss)

ABILITÀ

1. Adagio

la Sirena Blu 1 genera quattro sfere grigie rotanti. La tecnica infligge lo Status Adagio, il quale raddoppia il tempo necessario per caricare la barra del turno di un personaggio.

2. Bufera

la Sirena Blu 1 genera una serie di aculei di ghiaccio che emergono dal suolo. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Gelo ad un personaggio.

3. Egida

la Sirena Blu 1 viene circondata da un mirino giallo, seguito da sfere gialle. La tecnica dona lo Status Egida, il quale permette al nemico di subire la metà dei danni dagli attacchi fisici.

4. Energia

la Sirena Blu 1 viene avvolta da piccole scintille verdi e gialle. La tecnica ripristina una piccola quantità di PV del nemico.

5. Fretta

la Sirena Blu 1 viene circondata da una serie di sfere arancioni. La tecnica dona lo Status Fretta, il quale dimezza il tempo necessario per caricare la barra del turno del nemico.

6. Novox

la Sirena Blu 1 genera un sigillo magico celeste. La tecnica infligge lo Status Mutismo, il quale impedisce ad un personaggio di utilizzare le magie.

7. Scan

la Sirena Blu 1 genera un mirino. La tecnica mostra sullo schermo il Livello, i PV attuali, i PV massimi, le eventuali debolezze elementali di un personaggio e gli eventuali status negativi che possiede.

8. Sonno

la Sirena Blu 1 emette un fumo grigio. La tecnica infligge lo Status Sonno, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

9. Tuono

la Sirena Blu 1 genera una piccola scarica elettrica. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Tuono ad un personaggio.

=====
SIRENA BLU 2 (Chiostro dei morti)
===== N° 851 =====

Table with 4 columns: Stat (Liv, PV, PM, Esp, Guil), Value, Stat (Forza, Magia, Difesa, %Schivata, Agilità), and Type (TIPO, ASPETTO). Rows include: Liv >> 2, PV >> 14.000, PM >> 2.000, Esp >> 0, Guil >> 0, Forza 100, Magia 0, Difesa 0, Difesa Mg 40, %Schivata 0%, %Schivata Mg 0%, Agilità 60, TIPO Umanoide, ASPETTO Donna volante blu.

STATUS

ELEMENTI

Table with 3 columns: Status Name, Status Value (e.g., immune, --), and Element Name. Rows include: Adagio, Ade, Bozzolo, Cecità, Confusione, Egida, Fretta, Furia, Immagine, Levitazione, Mini, Mutismo, Paralisi, Piaga, Pietra, Rana, Reflex, Rigene, Sentenza, Sonno, Stop, Vecchiaia, Veleno, Zombie, Corazza, Scan, Acqua, Aria, Fuoco, Gelo, Sacro, Terra, Tuono, Veleno.

COMANDO !CONTROLLA
immune

COMANDO !LIBERA
immune

COSA SI PUÒ RUBARE
--

COSA SI PUÒ RICEVERE
--

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bP] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 1° piano

ABILITÀ

1. Adagio
la Sirena Blu 2 genera quattro sfere grigie rotanti. La tecnica infligge lo Status Adagio, il quale raddoppia il tempo necessario per caricare la barra del turno di un personaggio.
2. Buferaga
la Sirena Blu 2 genera una serie di aculei di ghiaccio che cadono dal cielo. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Gelo ad un personaggio.
3. Egida
la Sirena Blu 2 viene circondata da un mirino giallo, seguito da sfere gialle. La tecnica dona lo Status Egida, il quale permette al nemico di subire la metà dei danni dagli attacchi fisici.
4. Energiga
la Sirena Blu 2 viene avvolta da una serie di scintille rotanti verdi e blu. La tecnica ripristina una notevole quantità di PV del nemico.
5. Fretta
la Sirena Blu 2 viene circondata da una serie di sfere arancioni. La tecnica dona lo Status Fretta, il quale dimezza il tempo necessario per caricare la barra del turno del nemico.
6. Novox
la Sirena Blu 2 genera un sigillo magico celeste. La tecnica infligge lo Status Mutismo, il quale impedisce ad un personaggio di utilizzare le magie.
7. Scan
la Sirena Blu 2 genera un mirino. La tecnica mostra sullo schermo il Livello, i PV attuali, i PV massimi, le eventuali debolezze elementali di un personaggio e gli eventuali status negativi che possiede.
8. Sonno
la Sirena Blu 2 emette un fumo grigio. La tecnica infligge lo Status Sonno, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.
9. Tuonaga
la Sirena Blu 2 genera una forte scarica elettrica, seguita da una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Tuono ad un personaggio.

```
=====
SIRENA MARRONE 1          (Cimitero navale)
===== N° 245-2 =====
Liv  >>  2                Forza          14          TIPO
PV   >>  900              Magia           0          Non-morto, Umanoide
PM   >>  200              Difesa         12
-----+-----          Difesa Mg      0          ASPETTO
Esp  >>  0                %Schivata      0%         Donna volante marrone
```

Guil >> 0 %Schivata Mg 0%
Agilità 35

STATUS

Adagio • --
Ade • --
Bozzolo • --
Cecità • --
Confusione • immune
Egida • --
Fretta • --
Furia • immune
Immagine • immune
Levitazione • --
Mini • immune
Mutismo • immune
Paralisi • immune
Piaga • --

Pietra • --
Rana • immune
Reflex • --
Rigene • --
Sentenza • --
Sonno • immune
Stop • immune
Vecchiaia • immune
Veleno • immune
Zombie • --
~~~~~  
Corazza • costante  
Scan • --

ELEMENTI

Acqua <> --  
Aria <> --  
Fuoco <> debole  
Gelo <> --  
Sacro <> --  
Terra <> --  
Tuono <> --  
Veleno <> assorbe

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
--

COSA SI PUÒ RICEVERE  
sempre • Scudo di bronzo  
raro • --

DOVE SI TROVA

MN1 • [CN.aA] • Cimitero navale - Approdo (Boss)

ABILITÀ

1. Stretta velenosa  
la Sirena Marrone 1 causa danni fisici ed infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere ad un personaggio 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari.
- .. Attacco fisico  
la Sirena Marrone 1 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

|                    |                      |     |                       |
|--------------------|----------------------|-----|-----------------------|
| SIRENA MARRONE 2   | (Chiostro dei morti) |     |                       |
| ===== N° 852 ===== |                      |     |                       |
| Liv >> 2           | Forza                | 100 | TIPO                  |
| PV >> 14.000       | Magia                | 0   | Non-morto, Umanoide   |
| PM >> 2.000        | Difesa               | 20  |                       |
| -----+-----        | Difesa Mg            | 0   | ASPETTO               |
| Esp >> 0           | %Schivata            | 0%  | Donna volante marrone |
| Guil >> 0          | %Schivata Mg         | 0%  |                       |
|                    | Agilità              | 60  |                       |

STATUS

Adagio • --  
Ade • --  
Bozzolo • --  
Cecità • --

Pietra • --  
Rana • immune  
Reflex • --  
Rigene • --

ELEMENTI

Acqua <> --  
Aria <> --  
Fuoco <> debole  
Gelo <> --

|             |          |           |            |        |            |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|------------|
| Confusione  | • immune | Sentenza  | • --       | Sacro  | <> --      |
| Egida       | • --     | Sonno     | • immune   | Terra  | <> --      |
| Fretta      | • --     | Stop      | • immune   | Tuono  | <> --      |
| Furia       | • immune | Vecchiaia | • immune   | Veleno | <> assorbe |
| Immagine    | • immune | Veleno    | • immune   |        |            |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --       |        |            |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |            |        |            |
| Mutismo     | • immune | Corazza   | • costante |        |            |
| Paralisi    | • immune | Scan      | • --       |        |            |
| Piaga       | • --     |           |            |        |            |

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
--

COSA SI PUÒ RICEVERE  
--

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bP] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 1° piano

ABILITÀ

1. Stretta velenosa

la Sirena Marrone 2 causa danni fisici ed infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere ad un personaggio 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari.

.. Attacco fisico

la Sirena Marrone 2 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

SOLDATO GELIDO

===== N° 026 =====

|      |    |      |              |    |                |
|------|----|------|--------------|----|----------------|
| Liv  | >> | 13   | Forza        | 17 | TIPO           |
| PV   | >> | 160  | Magia        | 0  | Umanoide       |
| PM   | >> | 20   | Difesa       | 0  |                |
| ---- | +  | ---- | Difesa Mg    | 5  | ASPETTO        |
| Esp  | >> | 65   | %Schivata    | 0% | Soldato grigio |
| Guil | >> | 84   | %Schivata Mg | 0% |                |
|      |    |      | Agilità      | 15 |                |

STATUS

ELEMENTI

|             |      |           |          |        |            |
|-------------|------|-----------|----------|--------|------------|
| Adagio      | • -- | Pietra    | • --     | Acqua  | <> --      |
| Ade         | • -- | Rana      | • immune | Aria   | <> --      |
| Bozzolo     | • -- | Reflex    | • --     | Fuoco  | <> debole  |
| Cecità      | • -- | Rigene    | • --     | Gelo   | <> assorbe |
| Confusione  | • -- | Sentenza  | • --     | Sacro  | <> --      |
| Egida       | • -- | Sonno     | • --     | Terra  | <> --      |
| Fretta      | • -- | Stop      | • --     | Tuono  | <> --      |
| Furia       | • -- | Vecchiaia | • --     | Veleno | <> --      |
| Immagine    | • -- | Veleno    | • --     |        |            |
| Levitazione | • -- | Zombie    | • --     |        |            |
| Mini        | • -- | ~~~~~     |          |        |            |
| Mutismo     | • -- | Corazza   | • --     |        |            |
| Paralisi    | • -- | Scan      | • --     |        |            |

Piaga • --

#### COMANDO !CONTROLLA

##### a. Attacco fisico

il Soldato gelido causa danni fisici ad un nemico.

##### b. Attacco critico

il Soldato gelido causa danni fisici ad un nemico. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Soldato gelido.

##### c. Fuoca

il Soldato gelido genera una colonna rotante infiammata. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco ad un nemico.

#### COMANDO !LIBERA

##### .. Buferara

il Soldato gelido genera una serie di aculei di ghiaccio che poi emergono dal suolo. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo ad un nemico.

#### COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Spada di mithril  
10 / 256 • Pozione

#### COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Spada lunga

#### DOVE SI TROVA

MN1 • [CW.aO] • Castello Walz - Torre dell'acqua  
MN1 • [CW.aP] • Castello Walz - Torre dell'acqua, 1° piano  
  
MN1 • [CW.aQ] • Castello Walz - Torre dell'acqua, 2° piano  
MN1 • [CW.aR] • Castello Walz - Torre dell'acqua, 3° piano  
MN1 • [TW.aA] • Torre di Walz - Piano terra  
MN1 • [TW.aB] • Torre di Walz - 1° piano  
MN1 • [TW.aC] • Torre di Walz - 2° piano  
MN1 • [TW.aE] • Torre di Walz - 4° piano  
MN1 • [TW.aF] • Torre di Walz - 5° piano  
MN1 • [TW.aH] • Torre di Walz - 7° piano  
MN1 • [TW.aI] • Torre di Walz - 8° piano

#### ABILITÀ

##### 1. Attacco critico

il Soldato gelido causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Soldato gelido.

##### 2. Bufera

il Soldato gelido genera una serie di aculei di ghiaccio che emergono dal suolo. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Gelo ad un personaggio.

##### .. Attacco fisico

il Soldato gelido causa danni fisici ad un personaggio.

```

=====
SOLE MALIGNO 1          (nemico comune)
===== N° 065 =====
Liv  >> 24              Forza          35          TIPO
PV   >> 1.000           Magia          10          --
PM   >> 200             Difesa         2           ASPETTO
-----+-----
Esp  >> 470             %Schivata     0%          Sole fluttuante giallo
Guil >> 207             %Schivata Mg  0%          Agilità      30

```

STATUS

```

Adagio      • --
Ade         • --
Bozzolo     • --
Cecità      • --
Confusione  • --
Egida       • --
Fretta      • --
Furia       • --
Immagine    • --
Levitazione • costante
Mini        • immune
Mutismo     • --
Paralisi    • --
Piaga       • --

```

ELEMENTI

```

Pietra      • --
Rana        • immune
Reflex      • --
Rigene      • --
Sentenza    • --
Sonno       • --
Stop        • --
Vecchiaia   • --
Veleno      • --
Zombie      • --
~~~~~
Corazza • --
Scan • --

```

COMANDO !CONTROLLA

- a. Attacco fisico  
 il Sole maligno 1 causa danni fisici ad un nemico.
- b. Aerora < Magia Blu >  
 il Sole maligno 1 scaglia un piccolo tornado, seguito da una sfera rotante.  
 La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Aria ad un nemico.
- c. Vento bianco < Magia Blu >  
 il Sole maligno 1 genera cinque piccoli tornadi. La tecnica ripristina ad ogni personaggio una quantità di PV pari ai PV attuali del Sole maligno 1.

COMANDO !LIBERA

- .. Tormenta  
 il Sole maligno 1 scaglia una serie di scintille azzurre. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo a tutti i nemici.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pozione  
 10 / 256 • Elisir

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
 raro • Arco oscuro

DOVE SI TROVA

```

MN1 • [RR.aD] • Rovine di Ronka ----- Secondo livello /A
MN1 • [RR.aE] • Rovine di Ronka ----- Terzo livello
MN1 • [RR.aG] • Rovine di Ronka ----- Quarto livello
MN1 • [RR.aH] • Rovine di Ronka ----- Quinto livello
~~~~~
MN3 • [CD.aF] • Crepa interdimensionale - Rovine /D

```

MN3 • [TW.aB] • Torre di Walz ----- 1° piano  
 MN3 • [TW.aE] • Torre di Walz ----- 4° piano  
 MN3 • [TW.aF] • Torre di Walz ----- 5° piano  
 MN3 • [TW.aG] • Torre di Walz ----- 6° piano  
 MN3 • [TW.aI] • Torre di Walz ----- 8° piano

ABILITÀ

1. Aerora < Magia Blu >

il Sole maligno 1 scaglia un piccolo tornado, seguito da una sfera rotante.  
 La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Aria ad uno oppure a  
 tutti i personaggi.

2. Vento bianco

il Sole maligno 1 genera cinque piccoli tornadi. La tecnica ripristina al  
 nemico ed ai suoi alleati una quantità di PV pari ai PV attuali del Sole  
 maligno 1.

.. Attacco fisico

il Sole maligno 1 causa danni fisici ad un personaggio.

```
=====
SOLE MALIGNO 2                (trasformazione del Mutaforme)
===== N° 815 =====
Liv  >> 47                    Forza                40          TIPO
PV   >> 7.000                 Magia                0           --
PM   >> 10.000                Difesa               0
-----+-----                Difesa Mg           0          ASPETTO
Esp  >> 0                     %Schivata            0%         Sole fluttuante giallo
Guil >> 0                     %Schivata Mg         0%
                                   Agilità              25
```

STATUS

ELEMENTI

|             |      |           |          |        |       |
|-------------|------|-----------|----------|--------|-------|
| Adagio      | • -- | Pietra    | • --     | Acqua  | <> -- |
| Ade         | • -- | Rana      | • --     | Aria   | <> -- |
| Bozzolo     | • -- | Reflex    | • --     | Fuoco  | <> -- |
| Cecità      | • -- | Rigene    | • --     | Gelo   | <> -- |
| Confusione  | • -- | Sentenza  | • --     | Sacro  | <> -- |
| Egida       | • -- | Sonno     | • --     | Terra  | <> -- |
| Fretta      | • -- | Stop      | • --     | Tuono  | <> -- |
| Furia       | • -- | Vecchiaia | • --     | Veleno | <> -- |
| Immagine    | • -- | Veleno    | • --     |        |       |
| Levitazione | • -- | Zombie    | • --     |        |       |
| Mini        | • -- | ~~~~~     |          |        |       |
| Mutismo     | • -- | Corazza   | • --     |        |       |
| Paralisi    | • -- | Scan      | • immune |        |       |
| Piaga       | • -- |           |          |        |       |

COMANDO !CONTROLLA  
 immune

COMANDO !LIBERA  
 immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
 246 / 256 • Pozione  
 10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE  
 sempre • --  
 raro • Elisir

DOVE SI TROVA

MN2 • [GG.aB] • Grotta di Ghido - 2S /A {Tr}  
 MN2 • [GG.aC] • Grotta di Ghido - 2S /B {Tr}  
 MN2 • [GG.aD] • Grotta di Ghido - 3S {Tr}

ABILITÀ

1. Aeroga < Magia Blu >

il Sole maligno 2 scaglia tre colonne di scintille oscillanti. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Aria ad un personaggio.

=====

SOTTERRANEO

=====

N° 098 ===

|             |    |       |              |    |                   |
|-------------|----|-------|--------------|----|-------------------|
| Liv         | >> | 24    | Forza        | 42 | TIPO              |
| PV          | >> | 1.450 | Magia        | 0  | --                |
| PM          | >> | 200   | Difesa       | 5  |                   |
| -----+----- |    |       | Difesa Mg    | 0  | ASPETTO           |
| Esp         | >> | 520   | %Schivata    | 0% | Scolopendra viola |
| Guil        | >> | 291   | %Schivata Mg | 0% |                   |
|             |    |       | Agilità      | 30 |                   |

STATUS

ELEMENTI

|             |          |           |          |        |            |
|-------------|----------|-----------|----------|--------|------------|
| Adagio      | • --     | Pietra    | • --     | Acqua  | <> --      |
| Ade         | • --     | Rana      | • immune | Aria   | <> --      |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --     | Fuoco  | <> --      |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • --     | Gelo   | <> --      |
| Confusione  | • --     | Sentenza  | • --     | Sacro  | <> --      |
| Egida       | • --     | Sonno     | • --     | Terra  | <> assorbe |
| Fretta      | • --     | Stop      | • --     | Tuono  | <> --      |
| Furia       | • --     | Vecchiaia | • --     | Veleno | <> --      |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • --     |        |            |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --     |        |            |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |          |        |            |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • --     |        |            |
| Paralisi    | • --     | Scan      | • --     |        |            |
| Piaga       | • --     |           |          |        |            |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Sotterraneo causa danni fisici ad un nemico.

b. Terremoto

il Sotterraneo genera un'onda sismica. La tecnica causa danni fisici di Elemento Terra a tutti i nemici.

COMANDO !LIBERA

.. Terremoto

il Sotterraneo genera un'onda sismica. La tecnica causa danni fisici di Elemento Terra a tutti i nemici.

COSA SI PUÒ RUBARE

--

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
 raro • Infuso di difesa

DOVE SI TROVA

MN2 • [GU.aA] • Grotta Guil - Caverna

ABILITÀ

1. Attacco critico

il Sotterraneo causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Sotterraneo.

2. Terremoto

il Sotterraneo genera un'onda sismica. La tecnica causa danni fisici di Elemento Terra a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

il Sotterraneo causa danni fisici ad un personaggio.

```
=====
SPIRITO DI POLVERE 1      (nemico comune)
===== N° 037 =====
Liv  >> 17                Forza          21          TIPO
PV   >> 240               Magia          0          --
PM   >> 100               Difesa         0
-----+-----          Difesa Mg      5          ASPETTO
Esp  >> 130               %Schivata     0%         Fantasma nero
Guil >> 120               %Schivata Mg  0%
                                Agilità       15
```

STATUS

ELEMENTI

|             |            |           |          |        |    |        |
|-------------|------------|-----------|----------|--------|----|--------|
| Adagio      | • immune   | Pietra    | • immune | Acqua  | <> | debole |
| Ade         | • immune   | Rana      | • immune | Aria   | <> | debole |
| Bozzolo     | • immune   | Reflex    | • immune | Fuoco  | <> | immune |
| Cecità      | • --       | Rigene    | • immune | Gelo   | <> | debole |
| Confusione  | • immune   | Sentenza  | • --     | Sacro  | <> | immune |
| Egida       | • immune   | Sonno     | • immune | Terra  | <> | immune |
| Fretta      | • immune   | Stop      | • immune | Tuono  | <> | immune |
| Furia       | • immune   | Vecchiaia | • immune | Veleno | <> | immune |
| Immagine    | • immune   | Veleno    | • immune |        |    |        |
| Levitazione | • costante | Zombie    | • immune |        |    |        |
| Mini        | • immune   | ~~~~~     |          |        |    |        |
| Mutismo     | • immune   | Corazza   | • --     |        |    |        |
| Paralisi    | • immune   | Scan      | • --     |        |    |        |
| Piaga       | • --       |           |          |        |    |        |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

lo Spirito di polvere 1 causa danni fisici ad un nemico.

b. Flash < Magia Blu >

lo Spirito di polvere 1 fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti. La tecnica infligge lo Status Cecità, il quale aumenta le probabilità che i successivi attacchi fisici di tutti i nemici manchino il bersaglio.

COMANDO !LIBERA

.. Flash



lo Spirito di polvere 1 fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti. La tecnica infligge lo Status Cecità, il quale aumenta le probabilità che i successivi attacchi fisici di tutti i nemici manchino il bersaglio.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pozione  
10 / 256 • Collirio

COSA SI PUÒ RICEVERE

--

DOVE SI TROVA

MN1 • [NC.aD] • Nave a calore - Paratia /A  
MN1 • [NC.aF] • Nave a calore - Paratia /B  
MN1 • [NC.aG] • Nave a calore - Paratia /C  
MN1 • [NC.aM] • Nave a calore - Paratia /D  
MN1 • [NC.aP] • Nave a calore - Paratia /F  
MN1 • [NC.aS] • Nave a calore - Paratia /G  
MN1 • [NC.aV] • Nave a calore - Paratia /H

~~~~~

MN3 • [NC.aD] • Nave a calore - Paratia /A
MN3 • [NC.aF] • Nave a calore - Paratia /B
MN3 • [NC.aG] • Nave a calore - Paratia /C
MN3 • [NC.aM] • Nave a calore - Paratia /D
MN3 • [NC.aP] • Nave a calore - Paratia /F
MN3 • [NC.aS] • Nave a calore - Paratia /G
MN3 • [NC.aV] • Nave a calore - Paratia /H
MN3 • [TW.aA] • Torre di Walz - Piano terra
MN3 • [TW.aB] • Torre di Walz - 1° piano
MN3 • [TW.aC] • Torre di Walz - 2° piano
MN3 • [TW.aD] • Torre di Walz - 3° piano
MN3 • [TW.aH] • Torre di Walz - 7° piano
MN3 • [TW.aI] • Torre di Walz - 8° piano

ABILITÀ

1. Flash < Magia Blu >

solo quando rimane l'ultimo nemico presente, lo Spirito di polvere 1 fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti. La tecnica infligge lo Status Cecità, il quale aumenta le probabilità che i successivi attacchi fisici di tutti i personaggi manchino il bersaglio.

2. Piaga

lo Spirito di polvere 1 causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo.

.. Attacco fisico

lo Spirito di polvere 1 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

SPIRITO DI POLVERE 2 (trasformazione del Mutaforme)

===== N° 819 =====

| | | | | | |
|-------|----|--------|-----------|----|---------------|
| Liv | >> | 47 | Forza | 40 | TIPO |
| PV | >> | 7.000 | Magia | 0 | -- |
| PM | >> | 10.000 | Difesa | 0 | |
| ----- | | | Difesa Mg | 0 | ASPETTO |
| Esp | >> | 0 | %Schivata | 0% | Fantasma nero |

Guil >> 0 %Schivata Mg 0%
Agilità 25

STATUS

Adagio • --
Ade • --
Bozzolo • --
Cecità • --
Confusione • --
Egida • --
Fretta • --
Furia • --
Immagine • --
Levitazione • --
Mini • --
Mutismo • --
Paralisi • --
Piaga • --

Pietra • --
Rana • --
Reflex • --
Rigene • --
Sentenza • --
Sonno • --
Stop • --
Vecchiaia • --
Veleno • --
Zombie • --
~~~~~  
Corazza • --  
Scan • immune

ELEMENTI

Acqua <> --  
Aria <> --  
Fuoco <> --  
Gelo <> --  
Sacro <> --  
Terra <> --  
Tuono <> --  
Veleno <> --

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
246 / 256 • Pozione  
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE  
sempre • --  
raro • Collirio

DOVE SI TROVA

MN2 • [GG.aE] • Grotta di Ghido ----- 4S {Tr}  
~~~~~  
MN3 • [CD.aO] • Crepa interdimensionale - Grotta /C {Tr}
MN3 • [CD.aP] • Crepa interdimensionale - Grotta /D {Tr}
MN3 • [CD.aR] • Crepa interdimensionale - Grotta /E {Tr}

ABILITÀ

1. Flash < Magia Blu >
lo Spirito di polvere 2 fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti. La tecnica infligge lo Status Cecità, il quale aumenta le probabilità che i successivi attacchi fisici di tutti i personaggi manchino il bersaglio.

===== SPIZZNER =====

===== N° 175 =====
Liv >> 39 Forza 71 TIPO
PV >> 2.300 Magia 0 Bestia magica
PM >> 0 Difesa 10
-----+----- Difesa Mg 0 ASPETTO
Esp >> 1.250 %Schivata 0% Formicaleone viola
Guil >> 516 %Schivata Mg 0%
Agilità 20

STATUS

Adagio • --
Ade • --

Pietra • --
Rana • --

ELEMENTI

Acqua <> --
Aria <> --

| | | | | | | |
|-------------|------|-----------|------|--------|----|----|
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> | -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> | -- |
| Confusione | • -- | Sentenza | • -- | Sacro | <> | -- |
| Egida | • -- | Sonno | • -- | Terra | <> | -- |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> | -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> | -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • -- | | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | | |
| Mini | • -- | ~~~~~ | | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • -- | | | |
| Paralisi | • -- | Scan | • -- | | | |
| Piaga | • -- | | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

lo Spizzner causa danni fisici ad un nemico.

b. Acido digerente

lo Spizzner emette un getto di liquido azzurro. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un nemico con il passare del tempo.

c. Sabbie mobili

lo Spizzner genera un vortice di sabbia. La tecnica causa danni fisici di Elemento Terra a tutti i nemici ed infligge loro lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV con il passare del tempo.

COMANDO !LIBERA

.. Sfregio eolico

lo Spizzner scaglia un grande tornado di lame bianche. La tecnica causa moderati danni fisici di Elemento Aria a tutti i nemici.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pozione

10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --

raro • Pozione

DOVE SI TROVA

MN3 \* {W3.B1} \* Penisola appuntita, a nord delle Cascate Istoria
 MN3 \* {W3.F1} \* Foresta più a nord ovest, rispetto al Monte Nord
 MN3 \* {W3.G1} \* Foreste a nord ovest, rispetto al Monte Nord
 MN3 \* {W3.H1} \* Montagne a nord est del Monte Nord
 MN3 \* {W3.A2} \* Pianura più ad ovest, rispetto alle Cascate Istoria
 MN3 \* {W3.B2} \* Area delle Cascate Istoria e della Caverna del lago
 MN3 \* {W3.C2} \* Area della Caverna del lago
 MN3 \* {W3.D2} \* Zona del lago più ad est, rispetto alle Cascate Istoria
 MN3 \* {W3.E2} \* Area di Legor
 MN3 \* {W3.F2} \* Area del Tempio dell'Aria
 MN3 \* {W3.G2} \* Zona ad ovest del Monte Nord
 MN3 \* {W3.H2} \* Area del Monte Nord

ABILITÀ

1. Attacco critico

lo Spizzner causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico

dello Spizzner.

2. Sabbie mobili

lo Spizzner genera un vortice di sabbia. La tecnica causa danni fisici di Elemento Terra a tutti i personaggi ed infligge loro lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV con il passare del tempo.

.. Attacco fisico

lo Spizzner causa danni fisici ad un personaggio.

STRAPPARER

=====
===== N° 075 =====

| | | | | | |
|-------------|----|-----|--------------|----|--------------|
| Liv | >> | 26 | Forza | 37 | TIPO |
| PV | >> | 600 | Magia | 0 | -- |
| PM | >> | 100 | Difesa | 0 | |
| -----+----- | | | Difesa Mg | 5 | ASPETTO |
| Esp | >> | 330 | %Schivata | 0% | Spirito nero |
| Guil | >> | 228 | %Schivata Mg | 0% | |
| | | | Agilità | 30 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | |
|-------------|----------|-----------|----------|--------|------------|
| Adagio | • -- | Pietra | • immune | Acqua | <> -- |
| Ade | • immune | Rana | • immune | Aria | <> -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> assorbe |
| Cecità | • immune | Rigene | • -- | Gelo | <> -- |
| Confusione | • immune | Sentenza | • -- | Sacro | <> -- |
| Egida | • -- | Sonno | • immune | Terra | <> -- |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> debole |
| Furia | • immune | Vecchiaia | • immune | Veleno | <> -- |
| Immagine | • immune | Veleno | • immune | | |
| Levitazione | • immune | Zombie | • immune | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | |
| Mutismo | • immune | Corazza | • -- | | |
| Paralisi | • immune | Scan | • -- | | |
| Piaga | • -- | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

lo Strapparer causa danni fisici ad un nemico.

b. Artiglio letale < Magia Blu >

lo Strapparer genera una spirale grigia. La tecnica infligge lo Status Critico e lo Status Paralisi ad un nemico.

COMANDO !LIBERA

.. Artiglio letale

lo Strapparer genera una spirale grigia. La tecnica infligge lo Status Critico e lo Status Paralisi ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --

10 / 256 • Elisir

COSA SI PUÒ RICEVERE

--

MN2 \* {W2.E5} \* Area del Ponte magno
 MN2 \* {W2.F5} \* Area del Castello Exdeath
 MN2 \* {W2.E6} \* Paludi a sud ovest del Castello Exdeath
 MN2 \* {W2.F6} \* Area della Flotta di Xezat e della Torre barriera

ABILITÀ

1. Favilla oscura < Magia Blu >

lo Strapparer genera una serie di lame di energia nere. La tecnica dimezza il Livello di un personaggio: ciò causa l'aumento della quantità di danni subita e la rispettiva diminuzione della quantità di danni inflitta.

.. Attacco fisico

lo Strapparer causa danni fisici ad un personaggio.

=====

STREGONE

===== N° 042 =====

| | | | | | |
|------|----|------|--------------|----|--------------|
| Liv | >> | 18 | Forza | 20 | TIPO |
| PV | >> | 350 | Magia | 0 | Umanoide |
| PM | >> | 500 | Difesa | 0 | |
| ---- | + | ---- | Difesa Mg | 0 | ASPETTO |
| Esp | >> | 180 | %Schivata | 0% | Mago porpora |
| Guil | >> | 138 | %Schivata Mg | 0% | |
| | | | Agilità | 20 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | |
|-------------|------|-----------|------|--------|-------|
| Adagio | • -- | Pietra | • -- | Acqua | <> -- |
| Ade | • -- | Rana | • -- | Aria | <> -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> -- |
| Confusione | • -- | Sentenza | • -- | Sacro | <> -- |
| Egida | • -- | Sonno | • -- | Terra | <> -- |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> -- |
| Immagine | • -- | Veleno | • -- | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | |
| Mini | • -- | ~~~~~ | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • -- | | |
| Paralisi | • -- | Scan | • -- | | |
| Piaga | • -- | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

lo Stregone causa danni fisici ad un nemico.

b. Mini

lo Stregone emette un fumo giallo. La tecnica infligge lo Status Mini, il quale riduce notevolmente il parametro Attacco di un nemico e ne azzerava il parametro Difesa.

c. Rana

lo Stregone emette un fumo verde. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale riduce a 3 unità il parametro Attacco di un nemico mentre la Difesa, la Difesa magica e la possibilità di schivare totalmente un attacco fisico vengono azzerate.

COMANDO !LIBERA

.. Reflex

lo Stregone genera una serie di lame di energia blu. La tecnica dona lo Status Reflex, il quale respinge automaticamente alcuni attacchi magici lanciati contro un personaggio.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Tritamago
10 / 256 • Abito di Gaia

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Etere

DOVE SI TROVA

| | |
|--|------|
| MN1 • [CK.aB] • Castello Karnak - Piano terra /A | {Ba} |
| MN1 • [CK.aF] • Castello Karnak - 3S | {Ba} |
| MN1 • [CK.aG] • Castello Karnak - 4S | {Ba} |
| MN1 • [CK.aM] • Castello Karnak - 1° piano /A | {Ba} |
| MN1 • [CK.aP] • Castello Karnak - 1S /B | {Ba} |
| MN1 • [CK.aS] • Castello Karnak - 1S /C | {Ba} |

ABILITÀ

1. Caos

lo Stregone genera quattro piccoli chocobo volanti rosa. La tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga un personaggio ad attaccare i suoi alleati oppure a curare i nemici.

2. Rana

lo Stregone emette un fumo verde. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale può disattivare alcuni comandi del personaggio inoltre il suo parametro Attacco scende a 3 unità mentre la Difesa, la Difesa magica e la possibilità di schivare totalmente un attacco fisico vengono azzerate.

.. Attacco fisico

lo Stregone causa danni fisici ad un personaggio.

STREGONE NERO

N° 128

| | | | |
|-------------|--------------|----|---------------------|
| Liv >> 36 | Forza | 50 | TIPO |
| PV >> 1.999 | Magia | 30 | Umanoide |
| PM >> 500 | Difesa | 10 | |
| -----+----- | Difesa Mg | 5 | ASPETTO |
| Esp >> 950 | %Schivata | 0% | Mago mascherato blu |
| Guil >> 375 | %Schivata Mg | 0% | |
| | Agilità | 30 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | |
|-----------------|-----------------|-----------------|
| Adagio • -- | Pietra • -- | Acqua <> -- |
| Ade • -- | Rana • immune | Aria <> -- |
| Bozzolo • -- | Reflex • -- | Fuoco <> -- |
| Cecità • -- | Rigene • -- | Gelo <> -- |
| Confusione • -- | Sentenza • -- | Sacro <> debole |
| Egida • -- | Sonno • -- | Terra <> -- |
| Fretta • -- | Stop • -- | Tuono <> -- |
| Furia • -- | Vecchiaia • -- | Veleno <> -- |
| Immagine • -- | Veleno • immune | |

| | | | |
|-------------|----------|---------|------------|
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- |
| Mini | • -- | ~~~~~ | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • costante |
| Paralisi | • immune | Scan | • -- |
| Piaga | • -- | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

lo Stregone nero causa danni fisici ad un nemico.

b. Morte

lo Stregone nero genera un grosso teschio umano sul bersaglio. La tecnica infligge lo Status Ade, il quale elimina un nemico istantaneamente.

c. Oblio

lo Stregone nero genera una pozza nera. La tecnica infligge lo Status Oblio, il quale rimuove completamente un nemico dal campo di battaglia.

d. Pietra

lo Stregone nero genera una serie di rocce. La tecnica infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un nemico.

COMANDO !LIBERA

.. Oblio

lo Stregone nero genera una pozza nera. La tecnica infligge lo Status Oblio, il quale rimuove completamente un nemico dal campo di battaglia.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Ferula tossica
 10 / 256 • Verga del giudizio

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
 raro • Verga potente

DOVE SI TROVA

MN2 • [CE.aD] • Castello Exdeath - 1S
 MN2 • [CE.aE] • Castello Exdeath - 2S
 MN2 • [CE.aL] • Castello Exdeath - 3° piano
 MN2 • [CE.aM] • Castello Exdeath - 4° piano
 MN2 • [CE.aN] • Castello Exdeath - 5° piano
 MN2 • [CE.aQ] • Castello Exdeath - 7° piano
 MN2 • [CE.aR] • Castello Exdeath - 8° piano
 MN2 • [CE.aS] • Castello Exdeath - 9° piano /A
 MN2 • [CE.aU] • Castello Exdeath - 10° piano
 MN2 • [CE.aV] • Castello Exdeath - 11° piano /A
 MN2 • [CE.aZ] • Castello Exdeath - 11° piano /B
 ~~~~~  
 MN3 • [PU.aL] • Piramide di Muur - 4° piano {Ba}

ABILITÀ

1. Adagioga

lo Stregone nero genera una serie di sfere grigie rotanti. La tecnica infligge lo Status Adagio, il quale raddoppia il tempo necessario per caricare la barra del turno di tutti i personaggi.

2. Caos

lo Stregone nero genera quattro piccoli chocobo volanti rosa. La tecnica

infligge lo Status Confusione, il quale obbliga un personaggio ad attaccare i suoi alleati oppure a curare i nemici.

### 3. Morte

solo quando rimane l'ultimo nemico presente, lo Stregone nero genera un grosso teschio umano sul bersaglio. La tecnica infligge lo Status Ade, il quale elimina un personaggio istantaneamente.

### 4. Oblio

solo quando rimane l'ultimo nemico presente, lo Stregone nero genera una pozza nera. La tecnica infligge lo Status Oblio, il quale rimuove completamente un personaggio dal campo di battaglia.

### 5. Parassita

lo Stregone nero estrae una serie di sfere arancioni e poi le assorbe. La tecnica sottrae PV ad un personaggio e li dona al nemico.

### 6. Pietra

lo Stregone nero genera una serie di rocce. La tecnica infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un personaggio.

### 7. Stop

lo Stregone nero genera una serie di sfere rosse. La tecnica infligge lo Status Stop, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

=====  
STROPER

=====  
===== N° 004 =====

|      |    |      |              |    |               |
|------|----|------|--------------|----|---------------|
| Liv  | >> | 3    | Forza        | 4  | TIPO          |
| PV   | >> | 20   | Magia        | 0  | --            |
| PM   | >> | 0    | Difesa       | 0  |               |
| ---- | +  | ---- | Difesa Mg    | 5  | ASPETTO       |
| Esp  | >> | 8    | %Schivata    | 0% | Fungo porpora |
| Guil | >> | 20   | %Schivata Mg | 0% |               |
|      |    |      | Agilità      | 7  |               |

### STATUS

|             |   |        |
|-------------|---|--------|
| Adagio      | • | --     |
| Ade         | • | --     |
| Bozzolo     | • | --     |
| Cecità      | • | --     |
| Confusione  | • | --     |
| Egida       | • | --     |
| Fretta      | • | --     |
| Furia       | • | --     |
| Immagine    | • | --     |
| Levitazione | • | --     |
| Mini        | • | immune |
| Mutismo     | • | --     |
| Paralisi    | • | --     |
| Piaga       | • | --     |

### ELEMENTI

|           |   |        |        |    |    |
|-----------|---|--------|--------|----|----|
| Pietra    | • | --     | Acqua  | <> | -- |
| Rana      | • | immune | Aria   | <> | -- |
| Reflex    | • | --     | Fuoco  | <> | -- |
| Rigene    | • | --     | Gelo   | <> | -- |
| Sentenza  | • | --     | Sacro  | <> | -- |
| Sonno     | • | --     | Terra  | <> | -- |
| Stop      | • | --     | Tuono  | <> | -- |
| Vecchiaia | • | --     | Veleno | <> | -- |
| Veleno    | • | --     |        |    |    |
| Zombie    | • | --     |        |    |    |
| ~~~~~     |   |        |        |    |    |
| Corazza   | • | --     |        |    |    |
| Scan      | • | --     |        |    |    |

### COMANDO !CONTROLLA

#### a. Attacco fisico

lo Stroper causa danni fisici ad un nemico.

#### b. Spora



lo Stroper emette una serie di spore marroni. La tecnica infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere ad un nemico 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari.

COMANDO !LIBERA

.. Spora

lo Stroper emette una serie di spore marroni. La tecnica infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere ad un nemico 1/16 dei suoi PV massimi ad intervalli regolari.

COSA SI PUÒ RUBARE

unico • Pozione

COSA SI PUÒ RICEVERE

--

DOVE SI TROVA

MN1 • [CP.aC] • Covo dei pirati - Grotta: Secondo livello

MN1 • [CP.aD] • Covo dei pirati - Grotta: Terzo livello

~~~~~

MN3 • [CP.aC] • Covo dei pirati - Grotta: Secondo livello

MN3 • [CP.aD] • Covo dei pirati - Grotta: Terzo livello

ABILITÀ

1. Attacco critico

lo Stroper causa danni fisici doppi ad un personaggio.

.. Attacco fisico

lo Stroper causa danni fisici ad un personaggio.

=====

TARANTOLA

===== N° 071 =====

| | | | | | |
|-------------|----|-----|--------------|----|-------------|
| Liv | >> | 27 | Forza | 35 | TIPO |
| PV | >> | 200 | Magia | 0 | -- |
| PM | >> | 0 | Difesa | 0 | |
| -----+----- | | | Difesa Mg | 0 | ASPETTO |
| Esp | >> | 88 | %Schivata | 0% | Ragno viola |
| Guil | >> | 231 | %Schivata Mg | 0% | |
| | | | Agilità | 20 | |

STATUS

ELEMENTI

| | | | | | |
|-------------|----------|-----------|----------|--------|------------|
| Adagio | • -- | Pietra | • -- | Acqua | <> -- |
| Ade | • -- | Rana | • immune | Aria | <> -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex | • -- | Fuoco | <> -- |
| Cecità | • -- | Rigene | • -- | Gelo | <> debole |
| Confusione | • -- | Sentenza | • -- | Sacro | <> -- |
| Egida | • -- | Sonno | • -- | Terra | <> -- |
| Fretta | • -- | Stop | • -- | Tuono | <> -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> assorbe |
| Immagine | • -- | Veleno | • -- | | |
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- | | |
| Mini | • immune | ~~~~~ | | | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • -- | | |
| Paralisi | • -- | Scan | • -- | | |
| Piaga | • -- | | | | |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

la Tarantola causa danni fisici ad un nemico.

b. Ragnatela

la Tarantola genera una serie di ragnatele. La tecnica infligge lo Status Adagio, il quale raddoppia il tempo necessario per caricare la barra del turno di un nemico.

COMANDO !LIBERA

.. Ragnatela

la Tarantola genera una serie di ragnatele. La tecnica infligge lo Status Adagio, il quale raddoppia il tempo necessario per caricare la barra del turno di un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

--

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --

raro • Pozione

DOVE SI TROVA

MN2 • [CE.aE] • Castello Exdeath - 2S

MN2 • [CE.aF] • Castello Exdeath - 3S

ABILITÀ

1. Ragnatela

la Tarantola genera una serie di ragnatele. La tecnica infligge lo Status Adagio, il quale raddoppia il tempo necessario per caricare la barra del turno di un personaggio.

.. Attacco fisico

la Tarantola causa danni fisici ad un personaggio.

=====

TATOU

===== N° 018 =====

| | | | | | |
|------|----|------|--------------|-----|-------------------|
| Liv | >> | 8 | Forza | 11 | TIPO |
| PV | >> | 100 | Magia | 0 | Bestia magica |
| PM | >> | 0 | Difesa | 3 | |
| ---- | + | ---- | Difesa Mg | 10 | ASPETTO |
| Esp | >> | 50 | %Schivata | 10% | Cinghiale marrone |
| Guil | >> | 70 | %Schivata Mg | 10% | |
| | | | Agilità | 20 | |

STATUS

- Adagio • --
- Ade • --
- Bozzolo • --
- Cecità • --
- Confusione • --
- Egida • --
- Fretta • --
- Furia • --
- Immagine • --

- Pietra • --
- Rana • --
- Reflex • --
- Rigene • --
- Sentenza • --
- Sonno • --
- Stop • --
- Vecchiaia • --
- Veleno • --

ELEMENTI

- Acqua <> debole
- Aria <> --
- Fuoco <> --
- Gelo <> debole
- Sacro <> --
- Terra <> --
- Tuono <> --
- Veleno <> --

| | | | |
|-------------|----------|---------|------|
| Levitazione | • -- | Zombie | • -- |
| Mini | • immune | ~~~~~ | |
| Mutismo | • -- | Corazza | • -- |
| Paralisi | • -- | Scan | • -- |
| Piaga | • -- | | |

COMANDO !CONTROLLA

- a. Attacco fisico
il Tatou causa danni fisici ad un nemico.
- b. Carica
il Tatou causa danni fisici ad un nemico. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Tatou.
- c. Fuga
il Tatou fugge dalla battaglia.

COMANDO !LIBERA

- .. Attacco fisico
il Tatou causa danni fisici ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --
10 / 256 • Pozione

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --
raro • Tenda

DOVE SI TROVA

MN1 \* {W1.G2} \* Area del Cimitero navale
 MN1 \* {W1.H2} \* Foresta del Monte Nord
 MN1 \* {W1.G3} \* Area di Carwen, della Torre di Walz e del Meteorite di Walz
 MN1 \* {W1.H3} \* Pianura ad est di Carwen
 MN1 \* {W1.G4} \* Area di Walz e del Castello Walz
 MN1 \* {W1.H4} \* Pianura ad est di Walz
 ~~~~~  
 MN3 \* {W3.F5} \* Area della Crepa interdimensionale

ABILITÀ

- 1. Carica  
il Tatou causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Tatou.
- .. Attacco fisico  
il Tatou causa danni fisici ad un personaggio.

=====

TESTA DI PIETRA

=====

|      |    |      |              |    |               |
|------|----|------|--------------|----|---------------|
| Liv  | >> | 12   | Forza        | 13 | TIPO          |
| PV   | >> | 50   | Magia        | 0  | --            |
| PM   | >> | 0    | Difesa       | 8  |               |
| ---- | +  | ---- | Difesa Mg    | 5  | ASPETTO       |
| Esp  | >> | 55   | %Schivata    | 0% | Lapide grigia |
| Guil | >> | 78   | %Schivata Mg | 0% |               |

| STATUS      |          |           |          | ELEMENTI |           |
|-------------|----------|-----------|----------|----------|-----------|
| Adagio      | • --     | Pietra    | • immune | Acqua    | <> immune |
| Ade         | • --     | Rana      | • immune | Aria     | <> immune |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --     | Fuoco    | <> immune |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • --     | Gelo     | <> immune |
| Confusione  | • immune | Sentenza  | • --     | Sacro    | <> --     |
| Egida       | • --     | Sonno     | • immune | Terra    | <> immune |
| Fretta      | • --     | Stop      | • --     | Tuono    | <> debole |
| Furia       | • immune | Vecchiaia | • immune | Veleno   | <> immune |
| Immagine    | • immune | Veleno    | • immune |          |           |
| Levitazione | • immune | Zombie    | • immune |          |           |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |          |          |           |
| Mutismo     | • immune | Corazza   | • --     |          |           |
| Paralisi    | • immune | Scan      | • --     |          |           |
| Piaga       | • --     |           |          |          |           |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

la Testa di pietra causa danni fisici ad un nemico.

b. Angolo

la Testa di pietra causa danni fisici ad un nemico. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico della Testa di pietra.

c. Flash < Magia Blu >

lo Testa di pietra fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti. La tecnica infligge lo Status Cecità, il quale aumenta le probabilità che i successivi attacchi fisici di tutti i nemici manchino il bersaglio.

COMANDO !LIBERA

.. Flash

lo Testa di pietra fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti. La tecnica infligge lo Status Cecità, il quale aumenta le probabilità che i successivi attacchi fisici di tutti i nemici manchino il bersaglio.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Lenti d'argento  
10 / 256 • Granpozione

COSA SI PUÒ RICEVERE

--

DOVE SI TROVA

- MN1 • [MN.aB] • Monte Nord - Caverna /A
- MN1 • [MN.aC] • Monte Nord - Caverna /B
- MN1 • [MN.aD] • Monte Nord - Quinta stazione
- MN1 • [MN.aG] • Monte Nord - Cima
- ~~~~~
- MN3 • [MN.aB] • Monte Nord - Caverna /A
- MN3 • [MN.aC] • Monte Nord - Caverna /B
- MN3 • [MN.aD] • Monte Nord - Quinta stazione
- MN3 • [MN.aG] • Monte Nord - Cima

ABILITÀ

1. Angolo

la Testa di pietra causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico della Testa di pietra.

2. Dileguarsi

se viene colpito da un Ago dorato, la Testa di pietra reagisce subito, generando attorno a se quattro fiammelle viola e da lui emerge uno spirito armato di falce. La tecnica infligge lo Status Ade, il quale elimina il nemico istantaneamente.

3. Flash < Magia Blu >

lo Testa di pietra fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti. La tecnica infligge lo Status Cecità, il quale aumenta le probabilità che i successivi attacchi fisici di tutti i personaggi manchino il bersaglio.

.. Attacco fisico

la Testa di pietra causa danni fisici ad un personaggio.

=====
TESTA MECCANICA

===== N° 150 =====

Table with 5 columns: Stat (Liv, PV, PM, Esp, Guil), Value, Stat (Forza, Magia, Difesa, %Schivata, %Schivata Mg, Agilità), Value (59, 0, 28, 18, 10%, 36%, 37), and Type (TIPO, Bestia magica, ASPETTO, Ragno robotico grigio).

STATUS

ELEMENTI

Table with 2 columns: STATUS (Adagio, Ade, Bozzolo, Cecità, Confusione, Egida, Fretta, Furia, Immagine, Levitazione, Mini, Mutismo, Paralisi, Piaga) and ELEMENTI (Pietra, Rana, Reflex, Rigene, Sentenza, Sonno, Stop, Vecchiaia, Veleno, Zombie, Corazza, Scan) with status indicators like immune, --, <>.

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

la Testa meccanica causa danni fisici ad un nemico.

b. ??? < Magia Blu >

la Testa meccanica causa ad un nemico danni magici non elementali pari alla differenza tra i PV massimi ed i PV attuali della Testa meccanica: meno PV attuali essa possiede, più aumenta la quantità di danni inflitta.

COMANDO !LIBERA

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Etere  
10 / 256 • Manopole

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Infuso rapido

DOVE SI TROVA

- MN3 • [PU.aH] • Piramide di Muur -- 3° piano /A
- MN3 • [RO.aI] • Reame oscuro ----- Tempio in rovina, Sala dei custodi
- MN3 • [RO.aS] • Reame oscuro ----- Cuore di Ronka, 1S
- MN3 • [RO.aU] • Reame oscuro ----- Area teletrasporto
- MN3 • [RO.bD] • Reame oscuro ----- Tomba dei ricordi, Via dell'incubo
- MN3 • [TI.aI] • Tempio dell'isola - 1° piano {Ba}

ABILITÀ

1. Bomba speziata

la Testa meccanica produce un'esplosione. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad un personaggio con il passare del tempo.

2. Cannone a onde

la Testa meccanica accumula energia e scaglia un potente fascio luminoso azzurro. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi, pari alla metà dei loro PV massimi, inoltre infligge lo Status Piaga, che fa perdere costantemente PV a tutti loro con il passare del tempo.

3. Intercettore

solo quando un personaggio utilizza il comando !Salto, la Testa meccanica reagisce subito, scagliando un missile verso l'alto. La tecnica interrompe l'attacco del personaggio, facendolo atterrare subito.

4. Lanciafiamme < Magia Blu >

la Testa meccanica emette una serie di fiammate. La tecnica causa danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

5. Missile < Magia Blu >

la Testa meccanica scaglia un missile. La tecnica causa danni magici pari ai 3/4 dei PV attuali di un personaggio.

6. Polarità inversa

la Testa meccanica genera una serie di bande di energia gialla. La tecnica sposta in prima fila un personaggio situato nelle retrovie e viceversa.

.. Attacco fisico

la Testa meccanica causa danni fisici ad un personaggio.

===== N° 116 =====

TESTUGGINE IROSA

|      |    |       |              |    |                     |
|------|----|-------|--------------|----|---------------------|
| Liv  | >> | 34    | Forza        | 42 | TIPO                |
| PV   | >> | 1.300 | Magia        | 0  | --                  |
| PM   | >> | 0     | Difesa       | 30 |                     |
| ---- | +  | ----  | Difesa Mg    | 15 | ASPETTO             |
| Esp  | >> | 790   | %Schivata    | 0% | Tartaruga arancione |
| Guil | >> | 336   | %Schivata Mg | 0% |                     |
|      |    |       | Agilità      | 25 |                     |

| STATUS      |      |           |      | ELEMENTI |           |
|-------------|------|-----------|------|----------|-----------|
| Adagio      | • -- | Pietra    | • -- | Acqua    | <> --     |
| Ade         | • -- | Rana      | • -- | Aria     | <> --     |
| Bozzolo     | • -- | Reflex    | • -- | Fuoco    | <> --     |
| Cecità      | • -- | Rigene    | • -- | Gelo     | <> debole |
| Confusione  | • -- | Sentenza  | • -- | Sacro    | <> --     |
| Egida       | • -- | Sonno     | • -- | Terra    | <> --     |
| Fretta      | • -- | Stop      | • -- | Tuono    | <> --     |
| Furia       | • -- | Vecchiaia | • -- | Veleno   | <> --     |
| Immagine    | • -- | Veleno    | • -- |          |           |
| Levitazione | • -- | Zombie    | • -- |          |           |
| Mini        | • -- | ~~~~~     |      |          |           |
| Mutismo     | • -- | Corazza   | • -- |          |           |
| Paralisi    | • -- | Scan      | • -- |          |           |
| Piaga       | • -- |           |      |          |           |

#### COMANDO !CONTROLLA

##### a. Attacco fisico

la Testuggine irosa causa danni fisici ad un nemico.

##### b. Attacco critico

la Testuggine irosa causa danni fisici ad un nemico. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico della Testuggine irosa.

#### COMANDO !LIBERA

##### .. Attacco fisico

la Testuggine irosa causa danni fisici ad un nemico.

#### COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pozione

10 / 256 • --

#### COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • Guscio solido

raro • --

#### DOVE SI TROVA

MN2 \* {W2.B2} \* Zona del Lago solitario

MN2 \* {W2.C2} \* Area della Caverna del lago e della Foresta dei chocobo

MN2 \* {W2.B3} \* Palude più a nord ovest, rispetto al Castello Surgate

MN2 \* {W2.C3} \* Deserti a nord del Castello Surgate

MN2 \* {W2.A4} \* Area di Muur

MN2 \* {W2.B4} \* Area della Gran foresta di Muur

MN2 \* {W2.C4} \* Area del Castello Surgate

MN2 \* {W2.A5} \* Zona occidentale del deserto a sud di Muur

MN2 \* {W2.B5} \* Zona orientale del deserto a sud di Muur

MN2 \* {W2.B6} \* Zona inferiore della penisola a sud di Muur

MN2 \* {W2.G6} \* Isole più a nord dell'arcipelago

MN2 \* {W2.F7} \* Palude più a sud est, rispetto al Castello Exdeath

MN2 \* {W2.G7} \* Isole centrali dell'arcipelago

MN2 \* {W2.F8} \* Isole meridionali dell'arcipelago

#### ABILITÀ

##### 1. Attacco critico

la Testuggine irosa causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice

Attacco fisico della Testuggine irosa.

.. Attacco fisico

la Testuggine irosa causa danni fisici ad un personaggio.

=====

TESTUGGINE VERDE

=====

N° 034

|      |    |      |              |    |                 |
|------|----|------|--------------|----|-----------------|
| Liv  | >> | 15   | Forza        | 20 | TIPO            |
| PV   | >> | 250  | Magia        | 0  | --              |
| PM   | >> | 0    | Difesa       | 11 |                 |
| ---- | +  | ---- | Difesa Mg    | 4  | ASPETTO         |
| Esp  | >> | 230  | %Schivata    | 0% | Tartaruga verde |
| Guil | >> | 100  | %Schivata Mg | 0% |                 |
|      |    |      | Agilità      | 10 |                 |

STATUS

ELEMENTI

|             |   |        |           |   |        |        |    |        |
|-------------|---|--------|-----------|---|--------|--------|----|--------|
| Adagio      | • | --     | Pietra    | • | --     | Acqua  | <> | --     |
| Ade         | • | --     | Rana      | • | immune | Aria   | <> | --     |
| Bozzolo     | • | --     | Reflex    | • | --     | Fuoco  | <> | --     |
| Cecità      | • | --     | Rigene    | • | --     | Gelo   | <> | debole |
| Confusione  | • | --     | Sentenza  | • | --     | Sacro  | <> | --     |
| Egida       | • | --     | Sonno     | • | --     | Terra  | <> | --     |
| Fretta      | • | --     | Stop      | • | --     | Tuono  | <> | --     |
| Furia       | • | --     | Vecchiaia | • | --     | Veleno | <> | --     |
| Immagine    | • | --     | Veleno    | • | --     |        |    |        |
| Levitazione | • | --     | Zombie    | • | --     |        |    |        |
| Mini        | • | immune | ~~~~~     |   |        |        |    |        |
| Mutismo     | • | --     | Corazza   | • | --     |        |    |        |
| Paralisi    | • | --     | Scan      | • | --     |        |    |        |
| Piaga       | • | --     |           |   |        |        |    |        |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

la Testuggine verde causa danni fisici ad un nemico.

b. Attacco critico

la Testuggine verde causa danni fisici ad un nemico. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico della Testuggine verde.

COMANDO !LIBERA

.. Attacco fisico

la Testuggine verde causa danni fisici ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --  
10 / 256 • Guscio solido

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • Guscio solido  
raro • --

DOVE SI TROVA

MN1 \* {W1.C2} \* Foresta a nord di Karnak  
MN1 \* {W1.D2} \* Pianura con il lago, a nord est di Karnak  
MN1 \* {W1.B3} \* Zona nord della pianura a nord del D. delle Sabbie danzanti



MN1 \* {W1.C3} \* Area di Karnak e del Castello Karnak  
 MN1 \* {W1.D3} \* Area del Meteorite di Karnak  
 MN1 \* {W1.B4} \* Area del Deserto delle Sabbie danzanti  
 MN1 \* {W1.C4} \* Area della Biblioteca degli Antichi  
 ~~~~~  
 MN3 \* {W3.F4} \* Area del Covo dei pirati
 MN3 \* {W3.F6} \* Foresta a sud della Crepa interdimensionale

ABILITÀ

1. Attacco critico
 la Testuggine verde causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico della Testuggine verde.

.. Attacco fisico
 la Testuggine verde causa danni fisici ad un personaggio.

```
=====
TIRANNOSAURO 1          (Canale sotterraneo)
===== N° 269 =====
Liv  >> 29              Forza          45          TIPO
PV   >> 5.000           Magia            0          Drago, Non-morto
PM   >> 1.000           Difesa          20
-----+-----         Difesa Mg       20          ASPETTO
Esp  >> 0               %Schivata       0%         Dinosaurio scheletrico
Guil >> 0               %Schivata Mg    0%         marrone
                                   Agilità         50
```

STATUS

Adagio • --
 Ade • --
 Bozzolo • --
 Cecità • --
 Confusione • immune
 Egida • --
 Fretta • --
 Furia • --
 Immagine • --
 Levitazione • --
 Mini • immune
 Mutismo • immune
 Paralisi • immune
 Piaga • --

ELEMENTI

Pietra • immune
 Rana • immune
 Reflex • --
 Rigene • --
 Sentenza • --
 Sonno • immune
 Stop • immune
 Vecchiaia • --
 Veleno • immune
 Zombie • --
 ~~~~~  
 Corazza • --  
 Scan • --

COMANDO !CONTROLLA

immune

COMANDO !LIBERA

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --  
 10 / 256 • Scudo d'oro

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
 raro • Elisir

DOVE SI TROVA

MN2 • [CO.aA] • Canale sotterraneo - Fiume (Boss)

ABILITÀ

1. ??? < Magia Blu >

ogni volta che subisce danni fisici di elemento Acqua, Aria, Sacro o Terra, il Tirannosauro 1 reagisce subito, causando ad un personaggio danni magici non elementali. Essi sono pari alla differenza tra i PV massimi ed i PV attuali del nemico: meno PV attuali il Tirannosauro 1 possiede, più aumenta la quantità di danni subita. Stranamente, quando il nemico esegue questa tecnica, non appare il rispettivo nome sullo schermo.

2. Attacco critico

il Tirannosauro 1 causa danni fisici doppi ad un personaggio. Il nemico esegue questa tecnica anche come contrattacco automatico, ogni volta che subisce danni fisici di elemento Acqua, Aria, Sacro o Terra.

3. Soffio tossico

ogni volta che subisce danni magici di elemento Acqua, Aria, Sacro o Terra, il Tirannosauro 1 reagisce subito, generando una serie di esplosioni viola. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Veleno a tutti i personaggi inoltre infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere 1/16 dei loro PV massimi ad intervalli regolari.

.. Attacco fisico

il Tirannosauro 1 causa danni fisici ad un personaggio. Il nemico esegue questa tecnica anche come contrattacco automatico, ogni volta che subisce danni fisici di elemento Acqua, Aria, Sacro o Terra.

```

=====
TIRANNOSAURO 2                (Chiostro dei morti)
===== N° 868 =====
Liv  >> 29                    Forza          120          TIPO
PV   >> 22.000                Magia          0            Drago, Non-morto
PM   >> 2.200                  Difesa         20
-----+-----                Difesa Mg      30            ASPETTO
Esp  >> 0                      %Schivata     0%           Dinosaurio scheletrico
Guil >> 0                      %Schivata Mg  0%           marrone
                                   Agilità       80

```

STATUS

ELEMENTI

|             |          |           |          |        |           |
|-------------|----------|-----------|----------|--------|-----------|
| Adagio      | • --     | Pietra    | • immune | Acqua  | <> --     |
| Ade         | • --     | Rana      | • immune | Aria   | <> --     |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --     | Fuoco  | <> debole |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • --     | Gelo   | <> immune |
| Confusione  | • immune | Sentenza  | • --     | Sacro  | <> --     |
| Egida       | • --     | Sonno     | • immune | Terra  | <> --     |
| Fretta      | • --     | Stop      | • immune | Tuono  | <> --     |
| Furia       | • --     | Vecchiaia | • --     | Veleno | <> --     |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • immune |        |           |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --     |        |           |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |          |        |           |
| Mutismo     | • immune | Corazza   | • --     |        |           |
| Paralisi    | • immune | Scan      | • --     |        |           |
| Piaga       | • --     |           |          |        |           |

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.br] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 3° piano

ABILITÀ

1. ??? < Magia Blu >  
 ogni volta che subisce danni fisici di elemento Acqua, Aria, Sacro o Terra, il Tirannosauro 2 reagisce subito, causando ad un personaggio danni magici non elementali. Essi sono pari alla differenza tra i PV massimi ed i PV attuali del nemico: meno PV attuali il Tirannosauro 2 possiede, più aumenta la quantità di danni subita. Stranamente, quando il nemico esegue questa tecnica, non appare il rispettivo nome sullo schermo.
2. Attacco critico  
 il Tirannosauro 2 causa danni fisici doppi ad un personaggio. Il nemico esegue questa tecnica anche come contrattacco automatico, ogni volta che subisce danni fisici di elemento Acqua, Aria, Sacro o Terra.
3. Soffio tossico  
 ogni volta che subisce danni magici di elemento Acqua, Aria, Sacro o Terra, il Tirannosauro 2 reagisce subito, generando una serie di esplosioni viola. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Veleno a tutti i personaggi inoltre infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere 1/16 dei loro PV massimi ad intervalli regolari.
- .. Attacco fisico  
 il Tirannosauro 2 causa danni fisici ad un personaggio. Il nemico esegue questa tecnica anche come contrattacco automatico, ogni volta che subisce danni fisici di elemento Acqua, Aria, Sacro o Terra.

=====

TITANO

===== N° 264 =====

|      |    |       |              |     |                   |
|------|----|-------|--------------|-----|-------------------|
| Liv  | >> | 1     | Forza        | 45  | TIPO              |
| PV   | >> | 2.500 | Magia        | 0   | Umanoide          |
| PM   | >> | 2.000 | Difesa       | 10  |                   |
| ---- | +  | ----  | Difesa Mg    | 0   | ASPETTO           |
| Esp  | >> | 0     | %Schivata    | 10% | Lottatore marrone |
| Guil | >> | 0     | %Schivata Mg | 0%  |                   |
|      |    |       | Agilità      | 25  |                   |

STATUS

ELEMENTI

|             |          |           |            |        |            |
|-------------|----------|-----------|------------|--------|------------|
| Adagio      | • --     | Pietra    | • immune   | Acqua  | <> --      |
| Ade         | • immune | Rana      | • immune   | Aria   | <> --      |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --       | Fuoco  | <> --      |
| Cecità      | • immune | Rigene    | • --       | Gelo   | <> --      |
| Confusione  | • immune | Sentenza  | • --       | Sacro  | <> --      |
| Egida       | • --     | Sonno     | • immune   | Terra  | <> assorbe |
| Fretta      | • --     | Stop      | • --       | Tuono  | <> --      |
| Furia       | • immune | Vecchiaia | • immune   | Veleno | <> --      |
| Immagine    | • immune | Veleno    | • immune   |        |            |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • immune   |        |            |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |            |        |            |
| Mutismo     | • immune | Corazza   | • costante |        |            |

Paralisi • -- Scan • --  
Piaga • --

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
246 / 256 • Pozione  
10 / 256 • Maglio di Gaia

COSA SI PUÒ RICEVERE  
sempre • Granpozione  
raro • --

DOVE SI TROVA

MN1 • [MK.aC] • Meteorite di Karnak - Interno (Boss)

ABILITÀ

1. Attacco critico  
il Titano causa danni fisici doppi ad un personaggio.
  2. Scuotiterra  
il Titano genera un'onda sismica. La tecnica causa notevoli danni fisici di Elemento Terra a tutti i personaggi. Il nemico esegue questa tecnica anche come ultimo attacco prima di svanire.
- .. Attacco fisico  
il Titano causa danni fisici ad un personaggio.

=====

TOMBERRY

===== N° 183 =====

|      |    |        |              |     |                    |
|------|----|--------|--------------|-----|--------------------|
| Liv  | >> | 46     | Forza        | 119 | TIPO               |
| PV   | >> | 39.393 | Magia        | 0   | Umanoide           |
| PM   | >> | 100    | Difesa       | 10  |                    |
| ---- | +  | ----   | Difesa Mg    | 0   | ASPETTO            |
| Esp  | >> | 1.268  | %Schivata    | 30% | Omino con lanterna |
| Guil | >> | 537    | %Schivata Mg | 90% |                    |
|      |    |        | Agilità      | 49  |                    |

STATUS

ELEMENTI

|                  |                 |              |
|------------------|-----------------|--------------|
| Adagio • --      | Pietra • immune | Acqua <> --  |
| Ade • immune     | Rana • immune   | Aria <> --   |
| Bozzolo • --     | Reflex • --     | Fuoco <> --  |
| Cecità • --      | Rigene • --     | Gelo <> --   |
| Confusione • --  | Sentenza • --   | Sacro <> --  |
| Egida • --       | Sonno • --      | Terra <> --  |
| Fretta • --      | Stop • --       | Tuono <> --  |
| Furia • --       | Vecchiaia • --  | Veleno <> -- |
| Immagine • --    | Veleno • --     |              |
| Levitazione • -- | Zombie • --     |              |
| Mini • immune    | ~~~~~           |              |
| Mutismo • --     | Corazza • --    |              |
| Paralisi • --    | Scan • --       |              |
| Piaga • --       |                 |              |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Tomberry causa danni fisici ad un nemico.

b. Coltello

il Tomberry causa danni fisici ad un nemico e gli infligge anche lo Status Piaga, il quale gli fa perdere costantemente PV con il passare del tempo. L'attacco va sempre a segno inoltre ignora il parametro Difesa del bersaglio.

COMANDO !LIBERA

.. Morte

il Tomberry genera un grosso teschio umano sul bersaglio. La tecnica infligge lo Status Ade, il quale elimina un nemico istantaneamente.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Cappello piumato  
10 / 256 • Elisir

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Vestе illusoria

DOVE SI TROVA

- MN3 • [CI.aA] • Cascate Istoria - 1S /A
- MN3 • [CI.aB] • Cascate Istoria - 1S /B
- MN3 • [CI.aC] • Cascate Istoria - 2S
- MN3 • [CI.aD] • Cascate Istoria - 3S
- MN3 • [CI.aF] • Cascate Istoria - 4S /B
- MN3 • [CI.aG] • Cascate Istoria - 4S /C
- MN3 • [CI.aH] • Cascate Istoria - 5S

ABILITÀ

1. Coltello

solo quando si trova il più vicino possibile, il Tomberry attacca per tre volte consecutive. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV ad uno oppure a più personaggi con il passare del tempo. L'attacco va sempre a segno inoltre ignora il parametro Difesa dei bersagli.

.. Avvicinamento

durante la battaglia, il Tomberry si avvicina gradualmente al gruppo: il nemico compie tre passi prima di passare all'attacco. Al termine dell'offensiva, il Tomberry torna nella sua posizione iniziale.

Facendo eliminare per la prima volta questo nemico ad un personaggio che sta svolgendo il lavoro Necromante, si imparerà l'arte nera Fusione oscura.

=====

TORO DI GELO

===== N° 173 =====

|      |    |       |              |     |               |
|------|----|-------|--------------|-----|---------------|
| Liv  | >> | 45    | Forza        | 77  | TIPO          |
| PV   | >> | 2.300 | Magia        | 0   | Bestia magica |
| PM   | >> | 0     | Difesa       | 10  |               |
| ---- | +  | ----  | Difesa Mg    | 5   | ASPETTO       |
| Esp  | >> | 1.200 | %Schivata    | 0%  | Toro rosso    |
| Guil | >> | 510   | %Schivata Mg | 50% |               |
|      |    |       | Agilità      | 20  |               |

| STATUS      |          |           |      | ELEMENTI |            |
|-------------|----------|-----------|------|----------|------------|
| Adagio      | • --     | Pietra    | • -- | Acqua    | <> --      |
| Ade         | • --     | Rana      | • -- | Aria     | <> --      |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • -- | Fuoco    | <> debole  |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • -- | Gelo     | <> assorbe |
| Confusione  | • --     | Sentenza  | • -- | Sacro    | <> --      |
| Egida       | • --     | Sonno     | • -- | Terra    | <> --      |
| Fretta      | • --     | Stop      | • -- | Tuono    | <> --      |
| Furia       | • --     | Vecchiaia | • -- | Veleno   | <> --      |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • -- |          |            |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • -- |          |            |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |      |          |            |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • -- |          |            |
| Paralisi    | • --     | Scan      | • -- |          |            |
| Piaga       | • --     |           |      |          |            |

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Toro di gelo causa danni fisici ad un nemico.

b. Gelata

il Toro di gelo genera una serie di colonne rotanti di fiamme grigie.

La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo a tutti i nemici.

c. Tormenta

il Toro di gelo scaglia una serie di scintille azzurre. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo a tutti i nemici.

COMANDO !LIBERA

.. Tormenta

il Toro di gelo scaglia una serie di scintille azzurre. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo a tutti i nemici.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --

10 / 256 • Granpozione

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --

raro • Granpozione

DOVE SI TROVA

- MN3 \* {W3.B1} \* Penisola appuntita, a nord delle Cascate Istoria
- MN3 \* {W3.F1} \* Foresta più a nord ovest, rispetto al Monte Nord
- MN3 \* {W3.G1} \* Foreste a nord ovest, rispetto al Monte Nord
- MN3 \* {W3.H1} \* Montagne a nord est del Monte Nord
- MN3 \* {W3.A2} \* Pianura più ad ovest, rispetto alle Cascate Istoria
- MN3 \* {W3.B2} \* Area delle Cascate Istoria e della Caverna del lago
- MN3 \* {W3.C2} \* Area della Caverna del lago
- MN3 \* {W3.D2} \* Zona del lago più ad est, rispetto alle Cascate Istoria
- MN3 \* {W3.E2} \* Area di Legor
- MN3 \* {W3.F2} \* Area del Tempio dell'Aria
- MN3 \* {W3.G2} \* Zona ad ovest del Monte Nord
- MN3 \* {W3.H2} \* Area del Monte Nord

ABILITÀ

1. Corno

il Toro di gelo causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede

una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Toro di gelo.

## 2. Fuga

ogni volta che viene colpito da un attacco magico di Elemento Fuoco, il Toro di gelo reagisce subito, fuggendo dalla battaglia.

### .. Attacco fisico

il Toro di gelo causa danni fisici ad un personaggio.

## TREANT

=====  
===== N° 074 =====

|       |    |     |              |    |                |
|-------|----|-----|--------------|----|----------------|
| Liv   | >> | 26  | Forza        | 36 | TIPO           |
| PV    | >> | 700 | Magia        | 0  | --             |
| PM    | >> | 50  | Difesa       | 0  |                |
| ----- |    |     | Difesa Mg    | 5  | ASPETTO        |
| Esp   | >> | 330 | %Schivata    | 0% | Albero marrone |
| Guil  | >> | 225 | %Schivata Mg | 0% |                |
|       |    |     | Agilità      | 25 |                |

## STATUS

## ELEMENTI

|             |          |           |          |        |           |
|-------------|----------|-----------|----------|--------|-----------|
| Adagio      | • --     | Pietra    | • --     | Acqua  | <> --     |
| Ade         | • --     | Rana      | • immune | Aria   | <> --     |
| Bozzolo     | • --     | Reflex    | • --     | Fuoco  | <> debole |
| Cecità      | • --     | Rigene    | • --     | Gelo   | <> --     |
| Confusione  | • --     | Sentenza  | • --     | Sacro  | <> --     |
| Egida       | • --     | Sonno     | • --     | Terra  | <> --     |
| Fretta      | • --     | Stop      | • --     | Tuono  | <> --     |
| Furia       | • --     | Vecchiaia | • --     | Veleno | <> --     |
| Immagine    | • --     | Veleno    | • --     |        |           |
| Levitazione | • --     | Zombie    | • --     |        |           |
| Mini        | • immune | ~~~~~     |          |        |           |
| Mutismo     | • --     | Corazza   | • --     |        |           |
| Paralisi    | • immune | Scan      | • --     |        |           |
| Piaga       | • --     |           |          |        |           |

## COMANDO !CONTROLLA

### a. Attacco fisico

il Treant causa danni fisici ad un nemico.

### b. Furia

il Treant genera quattro fulmini porpora. La tecnica infligge lo Status Furia, che aumenta del 50% la potenza offensiva di un nemico, il quale potrà eseguire solo il semplice attacco fisico.

## COMANDO !LIBERA

### .. Attacco fisico

il Treant causa danni fisici ad un nemico.

## COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Granpozione  
10 / 256 • Pozione

## COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Pozione

## DOVE SI TROVA

MN2 \* {W2.E5} \* Area del Ponte magno  
 MN2 \* {W2.F5} \* Area del Castello Exdeath  
 MN2 \* {W2.E6} \* Paludi a sud ovest del Castello Exdeath  
 MN2 \* {W2.F6} \* Area della Flotta di Xezat e della Torre barriera

~~~~~

MN3 • [TW.aA] • Torre di Walz - Piano terra
 MN3 • [TW.aB] • Torre di Walz - 1° piano
 MN3 • [TW.aC] • Torre di Walz - 2° piano
 MN3 • [TW.aE] • Torre di Walz - 4° piano
 MN3 • [TW.aI] • Torre di Walz - 8° piano

ABILITÀ

1. Artiglio letale < Magia Blu >
 il Treant genera una spirale grigia. La tecnica infligge lo Status Critico e lo Status Paralisi ad un personaggio.
2. Furia
 il Treant viene colpito da quattro fulmini porpora. La tecnica infligge lo Status Furia, che aumenta del 50% la potenza offensiva del nemico, il quale potrà eseguire solo il semplice attacco fisico.
- .. Attacco fisico
 il Treant causa danni fisici ad un personaggio.

=====
 TRIFFID
 ===== N° 136 =====

| | | | | | |
|------|----|-------|--------------|-----|---------------|
| Liv | >> | 37 | Forza | 52 | TIPO |
| PV | >> | 2.200 | Magia | 0 | Umanoide |
| PM | >> | 100 | Difesa | 5 | |
| ---- | | | Difesa Mg | 5 | ASPETTO |
| Esp | >> | 825 | %Schivata | 0% | Albero giallo |
| Guil | >> | 399 | %Schivata Mg | 10% | |
| | | | Agilità | 35 | |

| STATUS | | ELEMENTI |
|-------------|------|----------------------------------|
| Adagio | • -- | Pietra • -- Acqua <> -- |
| Ade | • -- | Rana • -- Aria <> -- |
| Bozzolo | • -- | Reflex • -- Fuoco <> debole |
| Cecità | • -- | Rigene • -- Gelo <> -- |
| Confusione | • -- | Sentenza • -- Sacro <> -- |
| Egida | • -- | Sonno • -- Terra <> -- |
| Fretta | • -- | Stop • -- Tuono <> -- |
| Furia | • -- | Vecchiaia • -- Veleno <> -- |
| Immagine | • -- | Veleno • -- |
| Levitazione | • -- | Zombie • -- |
| Mini | • -- | ~~~~~ |
| Mutismo | • -- | Corazza • -- |
| Paralisi | • -- | Scan • -- |
| Piaga | • -- | |

COMANDO !CONTROLLA

- a. Attacco fisico
 il Triffid causa danni fisici ad un nemico.
- b. Attacco critico

il Triffid causa danni fisici ad un nemico. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Triffid.

c. Furia

il Triffid genera quattro fulmini porpora. La tecnica infligge lo Status Furia, che aumenta del 50% la potenza offensiva di un nemico, il quale potrà eseguire solo il semplice attacco fisico.

COMANDO !LIBERA

.. Attacco fisico

il Triffid causa danni fisici ad un nemico.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Infuso di forza

10 / 256 • Infuso di difesa

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --

raro • Infuso rapido

DOVE SI TROVA

MN2 \* {W2.G7} \* Isole centrali dell'arcipelago

MN2 \* {W2.F8} \* Isole meridionali dell'arcipelago

~~~~~

MN3 \* {W3.B3} \* Zona superiore della pianura a nord della Piramide di Muur

MN3 \* {W3.C3} \* Area di Karnak

MN3 \* {W3.D3} \* Area del Nido degli antoleoni

MN3 \* {W3.E3} \* Area di Tule e del Castello dei sigilli

MN3 \* {W3.F3} \* Area della Torre della fenice

MN3 \* {W3.G3} \* Area di Carwen

MN3 \* {W3.H3} \* Pianura ad est di Carwen

MN3 \* {W3.C4} \* Area del Castello Surgate e della Biblioteca degli Antichi

MN3 \* {W3.D4} \* Area della Grotta di Ghido

MN3 \* {W3.E4} \* Zona a sud di Tule

MN3 \* {W3.G4} \* Zona del fiume del Territorio di Nord Est

MN3 \* {W3.H4} \* Pianure ad est del fiume del Territorio di Nord Est

ABILITÀ

1. Attacco critico

il Triffid causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Triffid.

2. Furia

il Triffid genera quattro fulmini porpora. La tecnica infligge lo Status Furia, che aumenta del 50% la potenza offensiva di un nemico, il quale potrà eseguire solo il semplice attacco fisico.

.. Attacco fisico

il Triffid causa danni fisici ad un personaggio.

=====  
TRITONE 1

(Fossa del Mar Grande)

=====  
N° 293 ===

|     |    |        |        |    |           |
|-----|----|--------|--------|----|-----------|
| Liv | >> | 37     | Forza  | 55 | TIPO      |
| PV  | >> | 13.333 | Magia  | 20 | Non-morto |
| PM  | >> | 10.000 | Difesa | 0  |           |

```

-----+-----
Esp  >>  0          Difesa Mg          25          ASPETTO
Guil >>  0          %Schivata          0%          Infante furioso porpora
                                     %Schivata Mg      60%
                                     Agilità           35

```

STATUS

```

Adagio      • immune
Ade         • --
Bozzolo     • --
Cecità      • --
Confusione  • --
Egida       • --
Fretta      • --
Furia       • immune
Immagine    • --
Levitazione • --
Mini        • immune
Mutismo     • --
Paralisi    • --
Piaga       • --

```

```

Pietra      • --
Rana        • immune
Reflex      • --
Rigene      • --
Sentenza    • --
Sonno       • --
Stop        • --
Vecchiaia   • --
Veleno      • --
Zombie      • --
~~~~~
Corazza • --
Scan • --

```

ELEMENTI

```

Acqua <> --
Aria <> --
Fuoco <> assorbe
Gelo <> debole
Sacro <> --
Terra <> --
Tuono <> --
Veleno <> --

```

COMANDO !CONTROLLA

immune

COMANDO !LIBERA

immune

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Ago dorato  
10 / 256 • Elisir

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Infuso di difesa

DOVE SI TROVA

MN3 • [FG.aO] • Fossa del Mar Grande - 7S /C (Boss)

ABILITÀ

1. Attacco delta

dopo che Tritone 1 viene eliminato, questi si rigenera in pochi istanti ed assieme a Nereid 1 e Tritone 1 genera un triangolo di energia che scaglia contro il bersaglio. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un personaggio.

2. Fuocoga

Tritone 1 genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

3. Lanciafiamme < Magia Blu >

Tritone 1 emette una serie di fiammate. La tecnica causa danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

.. Attacco fisico

Tritone 1 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

TRITONE 2

(Chiostro dei morti)

===== N° 866 =====

```

Liv >> 37 Forza 110 TIPO
PV >> 18.000 Magia 40 Non-morto

```

|      |    |        |              |     |                         |
|------|----|--------|--------------|-----|-------------------------|
| PM   | >> | 12.000 | Difesa       | 0   |                         |
| ---- | +  | ----   | Difesa Mg    | 30  | ASPETTO                 |
| Esp  | >> | 0      | %Schivata    | 0%  | Infante furioso porpora |
| Guil | >> | 0      | %Schivata Mg | 80% |                         |
|      |    |        | Agilità      | 40  |                         |

STATUS

|             |   |        |
|-------------|---|--------|
| Adagio      | • | immune |
| Ade         | • | --     |
| Bozzolo     | • | --     |
| Cecità      | • | --     |
| Confusione  | • | --     |
| Egida       | • | --     |
| Fretta      | • | --     |
| Furia       | • | immune |
| Immagine    | • | --     |
| Levitazione | • | --     |
| Mini        | • | immune |
| Mutismo     | • | --     |
| Paralisi    | • | --     |
| Piaga       | • | --     |

ELEMENTI

|           |   |        |        |    |         |
|-----------|---|--------|--------|----|---------|
| Pietra    | • | --     | Acqua  | <> | --      |
| Rana      | • | immune | Aria   | <> | --      |
| Reflex    | • | --     | Fuoco  | <> | assorbe |
| Rigene    | • | --     | Gelo   | <> | debole  |
| Sentenza  | • | --     | Sacro  | <> | --      |
| Sonno     | • | --     | Terra  | <> | --      |
| Stop      | • | --     | Tuono  | <> | --      |
| Vecchiaia | • | --     | Veleno | <> | --      |
| Veleno    | • | --     |        |    |         |
| Zombie    | • | --     |        |    |         |
| ~~~~~     |   |        |        |    |         |
| Corazza   | • | --     |        |    |         |
| Scan      | • | --     |        |    |         |

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
--

COSA SI PUÒ RICEVERE  
--

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bQ] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 2° piano

ABILITÀ

1. Attacco delta

dopo che Tritone 2 viene eliminato, questi si rigenera in pochi istanti ed assieme a Nereid 2 e Tritone 2 genera un triangolo di energia che scaglia contro il bersaglio. La tecnica causa danni fisici ed infligge lo Status Pietra, il quale elimina istantaneamente un personaggio.

2. Fuocoga

Tritone 2 genera una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

3. Lanciafiamme < Magia Blu >

Tritone 2 emette una serie di fiammate. La tecnica causa danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

.. Attacco fisico

Tritone 2 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

USHABTI

===== N° 145 =====

|     |    |       |       |    |      |
|-----|----|-------|-------|----|------|
| Liv | >> | 38    | Forza | 51 | TIPO |
| PV  | >> | 1.200 | Magia | 0  | --   |

|       |    |     |              |    |             |
|-------|----|-----|--------------|----|-------------|
| PM    | >> | 10  | Difesa       | 35 |             |
| ----- |    |     | Difesa Mg    | 6  | ASPETTO     |
| Esp   | >> | 480 | %Schivata    | 0% | Lapide rosa |
| Guil  | >> | 441 | %Schivata Mg | 0% |             |
|       |    |     | Agilità      | 21 |             |

STATUS

Adagio • --  
 Ade • immune  
 Bozzolo • --  
 Cecità • --  
 Confusione • --  
 Egida • --  
 Fretta • --  
 Furia • --  
 Immagine • --  
 Levitazione • --  
 Mini • immune  
 Mutismo • --  
 Paralisi • --  
 Piaga • --

Pietra • immune  
 Rana • immune  
 Reflex • --  
 Rigene • --  
 Sentenza • --  
 Sonno • --  
 Stop • --  
 Vecchiaia • --  
 Veleno • immune  
 Zombie • --  
 ~~~~~  
 Corazza • --  
 Scan • --

ELEMENTI

Acqua <> --  
 Aria <> --  
 Fuoco <> --  
 Gelo <> --  
 Sacro <> --  
 Terra <> --  
 Tuono <> debole  
 Veleno <> --

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

l'Ushabti causa danni fisici ad un nemico.

b. Angolo

l'Ushabti causa danni fisici ad un nemico. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico dell'Ushabti.

COMANDO !LIBERA

.. Flash

l'Ushabti fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti. La tecnica infligge lo Status Cecità, il quale aumenta le probabilità che i successivi attacchi fisici di tutti i nemici manchino il bersaglio.

COSA SI PUÒ RUBARE

--

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
 raro • Infuso di difesa

DOVE SI TROVA

MN3 • [PU.aB] • Piramide di Muur - Piano terra  
 MN3 • [PU.aE] • Piramide di Muur - Interno  
 MN3 • [PU.aG] • Piramide di Muur - 2° piano {Ba}  
 MN3 • [PU.aN] • Piramide di Muur - 5° piano /B  
 MN3 • [PU.aO] • Piramide di Muur - 5° piano /C  
 MN3 • [PU.aP] • Piramide di Muur - 6° piano /A  
 MN3 • [PU.aQ] • Piramide di Muur - 7° piano /A  
 MN3 • [PU.aR] • Piramide di Muur - 6° piano /B  
 MN3 • [PU.aS] • Piramide di Muur - 7° piano /B

ABILITÀ

1. Angolo

l'Ushabti causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico dell'Ushabti.

2. Dileguarsi

se viene colpito da un Ago dorato, l'Ushabti reagisce subito, generando attorno a se quattro fiammelle viola e da lui emerge uno spirito armato di falce. La tecnica infligge lo Status Ade, il quale elimina il nemico istantaneamente.

3. Favilla oscura < Magia Blu >

l'Ushabti genera una serie di lame di energia nere. La tecnica dimezza il Livello di un personaggio: ciò causa l'aumento della quantità di danni subita e la rispettiva diminuzione della quantità di danni inflitta.

4. Senza guardia < Magia Blu >

l'Ushabti genera una serie di lame di energia viola. La tecnica dimezza il valore dei parametri Difesa e Difesa magica di un personaggio.

.. Attacco fisico

l'Ushabti causa danni fisici ad un personaggio.

=====

VEDOVA TRISTE

===== N° 155 =====

Liv	>>	42	Forza	60	TIPO
PV	>>	1.820	Magia	0	--
PM	>>	0	Difesa	10	
----			Difesa Mg	5	ASPETTO
Esp	>>	1.100	%Schivata	0%	Ragno viola
Guil	>>	456	%Schivata Mg	0%	
			Agilità	20	

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• --	Acqua	<>	debole
Ade	• --	Rana	• --	Aria	<>	--
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<>	--
Cecità	• --	Rigene	• --	Gelo	<>	--
Confusione	• --	Sentenza	• --	Sacro	<>	--
Egida	• --	Sonno	• --	Terra	<>	--
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<>	--
Furia	• --	Vecchiaia	• --	Veleno	<>	--
Immagine	• --	Veleno	• --			
Levitazione	• --	Zombie	• --			
Mini	• --	~~~~~				
Mutismo	• --	Corazza	• --			
Paralisi	• --	Scan	• --			
Piaga	• --					

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

la Vedova triste causa danni fisici ad un nemico.

b. Fuga

la Vedova triste fugge dalla battaglia.

c. Ragnatela

la Vedova triste genera una serie di ragnatele. La tecnica infligge lo

Status Adagio, il quale raddoppia il tempo necessario per caricare la barra del turno di un nemico.

#### COMANDO !LIBERA

.. Ragnatela

la Vedova triste genera una serie di ragnatele. La tecnica infligge lo Status Adagio, il quale raddoppia il tempo necessario per caricare la barra del turno di un nemico.

#### COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pozione  
10 / 256 • Granpozione

#### COSA SI PUÒ RICEVERE

--

#### DOVE SI TROVA

MN3 * {W3.A4} * Area di Muur  
MN3 * {W3.A5} * Zona del deserto a sud di Muur  
MN3 * {W3.B5} * Zona inferiore del deserto della Piramide di Muur  
MN3 * {W3.C5} * Area di Quelb e della Valle dei draghi  
MN3 * {W3.D5} * Zona orientale della foresta attorno alla Valle dei draghi  
MN3 * {W3.G5} * Penisola inferiore del Territorio di Nord Est  
MN3 * {W3.B6} * Pianure a nord ovest di Jakol  
MN3 * {W3.C6} * Area del Castello di Bal e della Grotta di Jakol  
MN3 * {W3.D6} * Pianure ad est del Castello di Bal  
MN3 * {W3.G6} * Pianura a nord di Mezzaluna  
MN3 * {W3.C7} * Pianure ad est di Jakol  
MN3 * {W3.D7} * Pianure a sud est del Castello di Bal  
MN3 * {W3.G7} * Area di Mezzaluna e della Torre forca  
MN3 * {W3.D8} * Pianura più a sud ovest, lungo la sottile cintura di terra  
MN3 * {W3.F8} * Area del Paese fantasma  
MN3 * {W3.G8} * Pianure a nord est del Paese fantasma

#### ABILITÀ

##### 1. Ago

la Vedova triste causa danni fisici ad un personaggio e gli infligge anche lo Status Paralisi, il quale gli impedisce per diversi secondi di svolgere qualsiasi azione.

##### 2. Ragnatela

la Vedova triste genera una serie di ragnatele. La tecnica infligge lo Status Adagio, il quale raddoppia il tempo necessario per caricare la barra del turno di un personaggio.

.. Attacco fisico

la Vedova triste causa danni fisici ad un personaggio.

```
=====
VERME DI SABBIA 1 (Deserto delle sabbie danzanti)
===== N° 256 =====
```

Liv	>>	18	Forza	25	TIPO
PV	>>	3.000	Magia	1	Deserto
PM	>>	10.125	Difesa	0	
----	+	----	Difesa Mg	10	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	0%	Verme gigante giallo
Guil	>>	0	%Schivata Mg	10%	

STATUS				ELEMENTI	
Adagio	• --	Pietra	• immune	Acqua	<> --
Ade	• immune	Rana	• immune	Aria	<> --
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<> --
Cecità	• immune	Rigene	• --	Gelo	<> --
Confusione	• immune	Sentenza	• --	Sacro	<> --
Egida	• --	Sonno	• immune	Terra	<> --
Fretta	• --	Stop	• immune	Tuono	<> --
Furia	• immune	Vecchiaia	• immune	Veleno	<> --
Immagine	• immune	Veleno	• immune		
Levitazione	• immune	Zombie	• immune		
Mini	• immune	~~~~~			
Mutismo	• immune	Corazza	• costante		
Paralisi	• immune	Scan	• --		
Piaga	• --				

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
--

COSA SI PUÒ RICEVERE  
--

DOVE SI TROVA

MN1 • [DS.aA] • Deserto delle Sabbie danzanti - Labirinto (Boss)

ABILITÀ

1. Sabbie mobili

il Verme di sabbia 1 genera un vortice di sabbia. La tecnica causa danni fisici di Elemento Terra a tutti i personaggi ed infligge loro lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV con il passare del tempo.

.. Attacco fisico

il Verme di sabbia 1 causa danni fisici ad un personaggio.

=====					
VERME DI SABBIA 2		(Chiostro dei morti)			
===== N° 886 =====					
Liv	>>	18	Forza	99	TIPO
PV	>>	18.000	Magia	5	Deserto
PM	>>	10.250	Difesa	0	
----	+	----	Difesa Mg	15	ASPETTO
Esp	>>	0	%Schivata	0%	Verme gigante giallo
Guil	>>	0	%Schivata Mg	10%	
			Agilità	78	

STATUS				ELEMENTI	
Adagio	• --	Pietra	• immune	Acqua	<> --
Ade	• immune	Rana	• immune	Aria	<> --
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<> --
Cecità	• immune	Rigene	• --	Gelo	<> --
Confusione	• immune	Sentenza	• --	Sacro	<> --
Egida	• --	Sonno	• immune	Terra	<> --

Fretta	• --	Stop	• immune	Tuono	<> --
Furia	• immune	Vecchiaia	• immune	Veleno	<> --
Immagine	• immune	Veleno	• immune		
Levitazione	• immune	Zombie	• immune		
Mini	• immune	~~~~~			
Mutismo	• immune	Corazza	• costante		
Paralisi	• immune	Scan	• --		
Piaga	• --				

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
--

COSA SI PUÒ RICEVERE  
--

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bT] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 5° piano

ABILITÀ

1. Sabbie mobili

il Verme di sabbia 2 genera un vortice di sabbia. La tecnica causa danni fisici di Elemento Terra a tutti i personaggi ed infligge loro lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV con il passare del tempo.

.. Attacco fisico

il Verme di sabbia 2 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

VIAGGIATORE

===== N° 109 =====

Liv	>> 33	Forza	40	TIPO	
PV	>> 1.400	Magia	0	Umanoide	
PM	>> 100	Difesa	0		
-----+-----		Difesa Mg	5	ASPETTO	
Esp	>> 580	%Schivata	20%	Strega con luna grigia	
Guil	>> 321	%Schivata Mg	0%		
		Agilità	35		

STATUS

Adagio	• --
Ade	• --
Bozzolo	• --
Cecità	• --
Confusione	• --
Egida	• --
Fretta	• --
Furia	• --
Immagine	• --
Levitazione	• costante
Mini	• --
Mutismo	• --
Paralisi	• --
Piaga	• --

ELEMENTI

Pietra	• --	Acqua	<> --
Rana	• immune	Aria	<> --
Reflex	• --	Fuoco	<> --
Rigene	• --	Gelo	<> --
Sentenza	• --	Sacro	<> --
Sonno	• --	Terra	<> immune
Stop	• --	Tuono	<> --
Vecchiaia	• --	Veleno	<> --
Veleno	• --		
Zombie	• --		
~~~~~			
Corazza	• --		
Scan	• --		



COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Viaggiatore causa danni fisici ad un nemico.

b. Fuori tempo < Magia Blu >

il Viaggiatore genera un orologio che ruota molto rapidamente. La tecnica infligge ad un nemico lo Status Sonno e lo Status Vecchiaia.

COMANDO !LIBERA

.. Fuori tempo

il Viaggiatore genera un orologio che ruota molto rapidamente. La tecnica infligge ad un nemico lo Status Sonno e lo Status Vecchiaia.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --

10 / 256 • Arma sognante

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --

raro • Arma sognante

DOVE SI TROVA

- MN2 • [TB.aB] • Torre barriera - Piano terra
- MN2 • [TB.aE] • Torre barriera - 1° piano /B
- MN2 • [TB.aF] • Torre barriera - 2° piano
- MN2 • [TB.aG] • Torre barriera - 3° piano
- MN2 • [TB.aH] • Torre barriera - 4° piano
- MN2 • [TB.aI] • Torre barriera - 5° piano
- MN2 • [TB.aL] • Torre barriera - 6° piano
- MN2 • [TB.aM] • Torre barriera - 7° piano
- MN2 • [TB.aO] • Torre barriera - 9° piano /A
- MN2 • [TB.aP] • Torre barriera - 9° piano /B

~~~~~

- MN3 • [TW.aC] • Torre di Walz -- 2° piano
- MN3 • [TW.aD] • Torre di Walz -- 3° piano
- MN3 • [TW.aG] • Torre di Walz -- 6° piano
- MN3 • [TW.aH] • Torre di Walz -- 7° piano
- MN3 • [TW.aL] • Torre di Walz -- Cristallo d'Acqua

ABILITÀ

1. Angolo

il Viaggiatore causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Viaggiatore.

2. Fuori tempo < Magia Blu >

il Viaggiatore genera un orologio che ruota molto rapidamente. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Sonno e lo Status Vecchiaia.

.. Attacco fisico

il Viaggiatore causa danni fisici ad un personaggio.

=====

VILIA

===== N° 199 =====

|     |    |        |       |    |          |
|-----|----|--------|-------|----|----------|
| Liv | >> | 27     | Forza | 77 | TIPO     |
| PV  | >> | 19.000 | Magia | 10 | Umanoide |

|       |    |        |              |     |                       |
|-------|----|--------|--------------|-----|-----------------------|
| PM    | >> | 10.000 | Difesa       | 40  |                       |
| ----- |    |        | Difesa Mg    | 30  | ASPETTO               |
| Esp   | >> | 0      | %Schivata    | 40% | Donna con fiori viola |
| Guil  | >> | 10.000 | %Schivata Mg | 90% |                       |
|       |    |        | Agilità      | 59  |                       |

STATUS

Adagio     •  --  
Ade         •  --  
Bozzolo    •  --  
Cecità     •  --  
Confusione •  --  
Egida       •  --  
Fretta     •  --  
Furia       •  --  
Immagine   •  --  
Levitazione •  --  
Mini        •  --  
Mutismo    •  --  
Paralisi   •  --  
Piaga       •  --

ELEMENTI

Pietra     •  --  
Rana        •  --  
Reflex     •  --  
Rigene     •  --  
Sentenza   •  --  
Sonno      •  --  
Stop       •  --  
Vecchiaia  •  --  
Veleno     •  --  
Zombie     •  --  
~~~~~  
Corazza    •  costante  
Scan       •  --

Acqua <> assorbe  
Aria <> assorbe  
Fuoco <> --  
Gelo <> --  
Sacro <> assorbe  
Terra <> assorbe  
Tuono <> --  
Veleno <> --

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

la Vilia causa danni fisici ad un nemico.

b. Cometa

la Vilia scaglia una pioggia di meteore. La tecnica causa moderati danni magici non elementali ad un nemico.

c. Coro dello stagno < Magia Blu >

la Vilia genera una serie di note musicali verdi. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale riduce a 3 unità il parametro Attacco di un nemico mentre la Difesa, la Difesa magica e la possibilità di schivare totalmente un attacco fisico vengono azzerate.

d. Poema minuscolo < Magia Blu >

la Vilia emette una serie di note musicali gialle. La tecnica infligge lo Status Mini, il quale riduce a 3 unità il parametro Attacco di un nemico mentre la sua Difesa viene azzerata.

COMANDO !LIBERA

.. Almagesto

la Vilia genera un'onda sismica. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Sacro a tutti i nemici ed infligge loro anche lo Status Piaga, il quale fa perdere costantemente PV con il passare del tempo.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Dolce bacio  
10 / 256 • Lenti d'argento

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Anello angelico

DOVE SI TROVA

MN3 * {W3.A8} * Mare aperto  
MN3 • [RO.aM] • Reame oscuro - Fiume delle anime, 2S

## ABILITÀ

### 1. Attacco critico

la Vilia causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico della Vilia.

### .. Attacco fisico

la Vilia causa danni fisici ad un personaggio.

## VISO DI PIETRA

=====  
===== N° 064 =====

Liv	>>	24	Forza	34	TIPO
PV	>>	450	Magia	0	--
PM	>>	20	Difesa	20	
-----			Difesa Mg	0	ASPETTO
Esp	>>	320	%Schivata	0%	Lapide gialla
Guil	>>	204	%Schivata Mg	0%	
			Agilità	25	

## STATUS

## ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• immune	Acqua	<>	--
Ade	• immune	Rana	• immune	Aria	<>	--
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<>	--
Cecità	• --	Rigene	• --	Gelo	<>	--
Confusione	• --	Sentenza	• --	Sacro	<>	--
Egida	• --	Sonno	• immune	Terra	<>	--
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<>	debole
Furia	• --	Vecchiaia	• immune	Veleno	<>	--
Immagine	• --	Veleno	• immune			
Levitazione	• immune	Zombie	• --			
Mini	• immune	~~~~~				
Mutismo	• --	Corazza	• --			
Paralisi	• immune	Scan	• --			
Piaga	• --					

## COMANDO !CONTROLLA

### a. Attacco fisico

il Viso di pietra causa danni fisici ad un nemico.

### b. Flash < Magia Blu >

il Viso di pietra fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti. La tecnica infligge lo Status Cecità, il quale aumenta le probabilità che i successivi attacchi fisici di tutti i nemici manchino il bersaglio.

### c. Reflex

il Viso di pietra genera una serie di lame di energia blu. La tecnica dona lo Status Reflex, il quale respinge automaticamente alcuni attacchi magici lanciati contro il personaggio.

## COMANDO !LIBERA

### .. Reflex

il Viso di pietra genera una serie di lame di energia blu. La tecnica dona lo Status Reflex, il quale respinge automaticamente alcuni attacchi magici lanciati contro il personaggio.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Ago dorato  
 10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE

--

DOVE SI TROVA

MN1 • [RR.aC] • Rovine di Ronka - Primo livello  
 MN1 • [RR.aD] • Rovine di Ronka - Secondo livello /A  
 MN1 • [RR.aG] • Rovine di Ronka - Quarto livello  
 MN1 • [RR.aH] • Rovine di Ronka - Quinto livello  
 ~~~~~  
 MN3 • [CD.aH] • Crepa interdimensionale - Rovine /F  
 MN3 • [CD.aI] • Crepa interdimensionale - Rovine /G

ABILITÀ

1. Angolo  
 il Viso di pietra causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Viso di pietra.
  2. Dileguarsi  
 se viene colpito da un Ago dorato, il Viso di pietra reagisce subito, generando attorno a se quattro fiammelle viola e da lui emerge uno spirito armato di falce. La tecnica infligge lo Status Ade, il quale elimina il nemico istantaneamente.
- .. Attacco fisico  
 il Viso di pietra causa danni fisici ad un personaggio.

```

=====
VIVERNA 1 (nemico comune)
===== N° 028 =====
Liv >> 14 Forza 17 TIPO
PV >> 200 Magia 0 --
PM >> 0 Difesa 0
-----+----- Difesa Mg 5 ASPETTO
Esp >> 160 %Schivata 0% Drago rosso
Guil >> 90 %Schivata Mg 0%
 Agilità 18

```

STATUS

Adagio • --  
 Ade • --  
 Bozzolo • --  
 Cecità • --  
 Confusione • --  
 Egida • --  
 Fretta • --  
 Furia • --  
 Immagine • --  
 Levitazione • --  
 Mini • immune  
 Mutismo • --  
 Paralisi • immune  
 Piaga • --

ELEMENTI

Pietra • --      Acqua <> --  
 Rana • immune    Aria <> --  
 Reflex • --      Fuoco <> --  
 Rigene • --      Gelo <> --  
 Sentenza • --    Sacro <> --  
 Sonno • immune    Terra <> --  
 Stop • --        Tuono <> --  
 Vecchiaia • --    Veleno <> --  
 Veleno • --  
 Zombie • --  
 ~~~~~  
 Corazza • --  
 Scan • --

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
246 / 256 • Coltello di mithril  
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE  
sempre • Pozione  
raro • --

DOVE SI TROVA

MN1 • [TW.aC] • Torre di Walz - 2° piano  
MN1 • [TW.aD] • Torre di Walz - 3° piano  
MN1 • [TW.aE] • Torre di Walz - 4° piano  
MN1 • [TW.aG] • Torre di Walz - 6° piano  
MN1 • [TW.aH] • Torre di Walz - 7° piano

ABILITÀ

1. Ala sospiro

solo quando rimane l'ultimo nemico presente, la Viverna 1 scaglia frontalmente un vortice d'aria. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Aria pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

.. Attacco fisico

la Viverna 1 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

VIVERNA 2	(trasformazione del Mutaforme)	N° 816
-----------	--------------------------------	--------

=====

Liv	>> 47	Forza	40	TIPO
PV	>> 7.000	Magia	0	--
PM	>> 10.000	Difesa	0	
----	+	Difesa Mg	0	ASPETTO
Esp	>> 0	%Schivata	0%	Drago rosso
Guil	>> 0	%Schivata Mg	0%	
		Agilità	25	

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• --	Acqua	<>	--
Ade	• --	Rana	• --	Aria	<>	--
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<>	--
Cecità	• --	Rigene	• --	Gelo	<>	--
Confusione	• --	Sentenza	• --	Sacro	<>	--
Egida	• --	Sonno	• --	Terra	<>	--
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<>	--
Furia	• --	Vecchiaia	• --	Veleno	<>	--
Immagine	• --	Veleno	• --			
Levitazione	• --	Zombie	• --			
Mini	• --	~~~~~				
Mutismo	• --	Corazza	• --			
Paralisi	• --	Scan	• immune			
Piaga	• --					

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
246 / 256 • Pozione  
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE  
sempre • --  
raro • Granpozione

DOVE SI TROVA

MN2 • [GG.aB] • Grotta di Ghido - 2S /A {Tr}  
MN2 • [GG.aC] • Grotta di Ghido - 2S /B {Tr}  
MN2 • [GG.aD] • Grotta di Ghido - 3S {Tr}

ABILITÀ

1. Ala sospiro

la Viverna 2 scaglia frontalmente un vortice d'aria. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Aria pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

```
=====
WENDIGO 1 (Tempio dell'isola)
===== N° 289 =====
Liv >> 7 Forza 65 TIPO
PV >> 20.000 Magia 10 --
PM >> 8.192 Difesa 10
-----+----- Difesa Mg 20 ASPETTO
Esp >> 0 %Schivata 0% Uomo fluttuante celeste
Guil >> 0 %Schivata Mg 10%
 Agilità 40
```

STATUS

Adagio • --  
Ade • immune  
Bozzolo • --  
Cecità • --  
Confusione • immune  
Egida • --  
Fretta • --  
Furia • immune  
Immagine • --  
Levitazione • costante  
Mini • immune  
Mutismo • immune  
Paralisi • immune  
Piaga • --

ELEMENTI

Pietra • immune  
Rana • immune  
Reflex • --  
Rigene • --  
Sentenza • --  
Sonno • --  
Stop • immune  
Vecchiaia • immune  
Veleno • immune  
Zombie • --  
~~~~~  
Corazza • costante  
Scan • --

Acqua <> assorbe  
Aria <> --  
Fuoco <> --  
Gelo <> --  
Sacro <> --  
Terra <> immune  
Tuono <> --  
Veleno <> --

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
246 / 256 • Materia oscura  
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE  
--

DOVE SI TROVA

ABILITÀ

1. Caos

il Wendigo 1 genera quattro piccoli chocobo volanti rosa. La tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga un personaggio ad attaccare i suoi alleati oppure a curare i nemici.

2. Gelata

ogni volta che i quattro Wendigo 1 vengono colpiti da una qualsiasi tecnica a bersaglio multiplo, ognuno dei tre corpi vuoti genera una serie di colonne rotanti di fiamme grigie. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo a tutti i personaggi.

3. Scossa mentale < Magia Blu >

il Wendigo 1 fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti. La tecnica causa danni magici non elementali ad un personaggio inoltre gli infligge lo Status Paralisi e lo Status Piaga.

4. Uragano

il Wendigo 1 genera un tornado grigio. La tecnica infligge lo Status Critico, riducendo i PV attuali di un personaggio ad una sola cifra.

.. Attacco fisico

il Wendigo 1 causa danni fisici ad un personaggio.

.. Cambio di corpo

ogni volta che subisce danni, il Wendigo 1 si illumina per un istante. La tecnica sposta lo spirito del nemico in uno degli altri tre corpi presenti.

=====

WENDIGO 2

(Chiostro dei morti)

=====  
===== N° 884 =====

|      |    |        |              |     |                         |
|------|----|--------|--------------|-----|-------------------------|
| Liv  | >> | 7      | Forza        | 105 | TIPO                    |
| PV   | >> | 30.000 | Magia        | 18  | --                      |
| PM   | >> | 10.000 | Difesa       | 15  |                         |
| ---- | +  | ----   | Difesa Mg    | 24  | ASPETTO                 |
| Esp  | >> | 0      | %Schivata    | 0%  | Uomo fluttuante celeste |
| Guil | >> | 0      | %Schivata Mg | 13% |                         |
|      |    |        | Agilità      | 62  |                         |

STATUS

ELEMENTI

|             |            |           |            |        |            |
|-------------|------------|-----------|------------|--------|------------|
| Adagio      | • --       | Pietra    | • immune   | Acqua  | <> assorbe |
| Ade         | • immune   | Rana      | • immune   | Aria   | <> --      |
| Bozzolo     | • --       | Reflex    | • --       | Fuoco  | <> --      |
| Cecità      | • --       | Rigene    | • --       | Gelo   | <> --      |
| Confusione  | • immune   | Sentenza  | • --       | Sacro  | <> --      |
| Egida       | • --       | Sonno     | • --       | Terra  | <> immune  |
| Fretta      | • --       | Stop      | • immune   | Tuono  | <> --      |
| Furia       | • immune   | Vecchiaia | • immune   | Veleno | <> --      |
| Immagine    | • --       | Veleno    | • immune   |        |            |
| Levitazione | • costante | Zombie    | • --       |        |            |
| Mini        | • immune   | ~~~~~     |            |        |            |
| Mutismo     | • immune   | Corazza   | • costante |        |            |
| Paralisi    | • immune   | Scan      | • --       |        |            |
| Piaga       | • --       |           |            |        |            |

COMANDO !CONTROLLA  
immune

COMANDO !LIBERA  
immune

COSA SI PUÒ RUBARE  
--

COSA SI PUÒ RICEVERE  
--

DOVE SI TROVA

MN3 • [RO.bT] • Reame oscuro - Chiostro dei morti, 5° piano

ABILITÀ

1. Caos

il Wendigo 2 genera quattro piccoli chocobo volanti rosa. La tecnica infligge lo Status Confusione, il quale obbliga un personaggio ad attaccare i suoi alleati oppure a curare i nemici.

2. Gelata

ogni volta che i quattro Wendigo 2 vengono colpiti da una qualsiasi tecnica a bersaglio multiplo, ognuno dei tre corpi vuoti genera una serie di colonne rotanti di fiamme grigie. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Gelo a tutti i personaggi.

3. Scossa mentale < Magia Blu >

il Wendigo 2 fa brillare lo schermo di bianco per alcuni istanti. La tecnica causa danni magici non elementali ad un personaggio inoltre gli infligge lo Status Paralisi e lo Status Piaga.

4. Uragano

il Wendigo 2 genera un tornado grigio. La tecnica infligge lo Status Critico, riducendo i PV attuali di un personaggio ad una sola cifra.

.. Attacco fisico

il Wendigo 2 causa danni fisici ad un personaggio.

.. Cambio di corpo

ogni volta che subisce danni, il Wendigo 2 si illumina per un istante. La tecnica sposta lo spirito del nemico in uno degli altri tre corpi presenti.

=====

WYND ALATO

===== N° 010 =====

|      |    |      |              |    |                      |
|------|----|------|--------------|----|----------------------|
| Liv  | >> | 1    | Forza        | 5  | TIPO                 |
| PV   | >> | 20   | Magia        | 0  | --                   |
| PM   | >> | 5    | Difesa       | 0  |                      |
| ---- | +  | ---- | Difesa Mg    | 5  | ASPETTO              |
| Esp  | >> | 20   | %Schivata    | 0% | Verme volante grigio |
| Guil | >> | 27   | %Schivata Mg | 0% |                      |
|      |    |      | Agilità      | 10 |                      |

STATUS

ELEMENTI

|         |   |    |        |   |    |       |    |         |
|---------|---|----|--------|---|----|-------|----|---------|
| Adagio  | • | -- | Pietra | • | -- | Acqua | <> | --      |
| Ade     | • | -- | Rana   | • | -- | Aria  | <> | assorbe |
| Bozzolo | • | -- | Reflex | • | -- | Fuoco | <> | --      |
| Cecità  | • | -- | Rigene | • | -- | Gelo  | <> | --      |



|             |            |           |      |        |           |
|-------------|------------|-----------|------|--------|-----------|
| Confusione  | • --       | Sentenza  | • -- | Sacro  | <> --     |
| Egida       | • --       | Sonno     | • -- | Terra  | <> immune |
| Fretta      | • --       | Stop      | • -- | Tuono  | <> --     |
| Furia       | • --       | Vecchiaia | • -- | Veleno | <> --     |
| Immagine    | • --       | Veleno    | • -- |        |           |
| Levitazione | • costante | Zombie    | • -- |        |           |
| Mini        | • --       | ~~~~~     |      |        |           |
| Mutismo     | • --       | Corazza   | • -- |        |           |
| Paralisi    | • --       | Scan      | • -- |        |           |
| Piaga       | • --       |           |      |        |           |

#### COMANDO !CONTROLLA

##### a. Attacco fisico

il Wynd alato causa danni fisici ad un nemico.

##### b. Aero < Magia Blu >

il Wynd alato genera cinque piccoli tornadi. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Aria ad un nemico.

#### COMANDO !LIBERA

##### .. Aerora

il Wynd alato scaglia un piccolo tornado, seguito da una sfera rotante.  
La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Aria ad un nemico.

#### COSA SI PUÒ RUBARE

--

#### COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Elisir

#### DOVE SI TROVA

MN1 • [TA.aB] • Tempio dell'Aria - 1° piano /A

MN1 • [TA.aD] • Tempio dell'Aria - 2° piano /A

MN1 • [TA.aG] • Tempio dell'Aria - 3° piano

~~~~~

MN3 • [TA.aB] • Tempio dell'Aria - 1° piano /A

MN3 • [TA.aD] • Tempio dell'Aria - 2° piano /A

MN3 • [TA.aG] • Tempio dell'Aria - 3° piano

MN3 • [TW.aC] • Torre di Walz ---- 2° piano

MN3 • [TW.aD] • Torre di Walz ---- 3° piano

MN3 • [TW.aG] • Torre di Walz ---- 6° piano

MN3 • [TW.aH] • Torre di Walz ---- 7° piano

MN3 • [TW.aL] • Torre di Walz ---- Cristallo d'Acqua

#### ABILITÀ

##### 1. Aero < Magia Blu >

il Wynd alato genera cinque piccoli tornadi. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Aria ad un personaggio.

##### 2. Attacco critico

il Wynd alato causa danni fisici doppi ad un personaggio.

##### .. Attacco fisico

il Wynd alato causa danni fisici ad un personaggio.

=====

WYRM

=====

N° 122

Liv	>>	36	Forza	55	TIPO
PV	>>	2.700	Magia	0	Bestia magica, Drago
PM	>>	100	Difesa	20	
-----+-----			Difesa Mg	5	ASPETTO
Esp	>>	2.200	%Schivata	20%	Drago verde
Guil	>>	357	%Schivata Mg	0%	
			Agilità	35	

STATUS

ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• --	Acqua	<> --
Ade	• --	Rana	• immune	Aria	<> --
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<> --
Cecità	• --	Rigene	• --	Gelo	<> --
Confusione	• --	Sentenza	• --	Sacro	<> --
Egida	• --	Sonno	• immune	Terra	<> --
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<> --
Furia	• --	Vecchiaia	• --	Veleno	<> --
Immagine	• --	Veleno	• --		
Levitazione	• costante	Zombie	• --		
Mini	• immune	~~~~~			
Mutismo	• --	Corazza	• --		
Paralisi	• immune	Scan	• --		
Piaga	• --				

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

il Wyrm causa danni fisici ad un nemico.

b. Ala sospiro

il Wyrm scaglia frontalmente un vortice d'aria. La tecnica causa a tutti i nemici danni magici di Elemento Aria pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

c. Vampa

il Wyrm genera una colonna fiammeggiante. La tecnica causa a tutti i nemici danni magici di Elemento Fuoco pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

COMANDO !LIBERA

.. Ala sospiro

il Wyrm scaglia frontalmente un vortice d'aria. La tecnica causa a tutti i nemici danni magici di Elemento Aria pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Antidoto  
10 / 256 • --

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Zanna di drago

DOVE SI TROVA

MN2 • [GM.aB] • Gran foresta di Muur - Sottosuolo /A  
MN2 • [GM.aD] • Gran foresta di Muur - Sottosuolo /B  
MN2 • [GM.aE] • Gran foresta di Muur - Interno /B

ABILITÀ

1. Ala sospiro

il Wyrm scaglia frontalmente un vortice d'aria. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici di Elemento Aria pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

2. Coda

il Wyrm causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico del Wyrm.

.. Attacco fisico

il Wyrm causa danni fisici ad un personaggio.

=====

YOJIMBO

===== N° 219 =====

Liv	>>	52	Forza	109	TIPO
PV	>>	3.960	Magia	0	Umanoide
PM	>>	0	Difesa	5	
----	+	----	Difesa Mg	0	ASPETTO
Esp	>>	2.000	%Schivata	10%	Samurai grigio
Guil	>>	645	%Schivata Mg	50%	
			Agilità	20	

STATUS

ELEMENTI

Adagio	•	--	Pietra	•	--	Acqua	<>	--
Ade	•	--	Rana	•	--	Aria	<>	--
Bozzolo	•	--	Reflex	•	--	Fuoco	<>	--
Cecità	•	--	Rigene	•	--	Gelo	<>	--
Confusione	•	--	Sentenza	•	--	Sacro	<>	--
Egida	•	--	Sonno	•	--	Terra	<>	--
Fretta	•	--	Stop	•	--	Tuono	<>	--
Furia	•	--	Vecchiaia	•	--	Veleno	<>	--
Immagine	•	--	Veleno	•	--			
Levitazione	•	--	Zombie	•	--			
Mini	•	--	~~~~~					
Mutismo	•	--	Corazza	•	--			
Paralisi	•	--	Scan	•	--			
Piaga	•	--						

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

lo Yojimbo causa danni fisici ad un nemico.

b. Stretta

lo Yojimbo causa danni fisici ad un nemico e gli infligge anche gli status Cecità, Paralisi e Veleno.

COMANDO !LIBERA

.. Spada mortale

lo Yojimbo causa danni fisici ad un nemico e gli infligge anche lo Status Ade, il quale lo elimina all'istante.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Villetta  
10 / 256 • Murakumo

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
raro • Fascia della forza

## DOVE SI TROVA

MN3 • [CD.aU] • Crepa interdimensionale - Castello oblio /A  
MN3 • [RO.aG] • Reame oscuro ----- Grotta dei Titani, 1S  
MN3 • [RO.aH] • Reame oscuro ----- Grotta dei Titani, 2S  
MN3 • [RO.bA] • Reame oscuro ----- Cascate abissali, Sala del tesoro

## ABILITÀ

### 1. Stretta

lo Yojimbo causa danni fisici ad un personaggio e gli infligge anche gli status Cecità, Paralisi e Veleno.

### .. Attacco fisico

lo Yojimbo causa danni fisici ad un personaggio.

## ZEFIRO

=====  
===== N° 147 =====

Liv	>>	53	Forza	55	TIPO
PV	>>	3.780	Magia	60	Bestia magica, Umanoide
PM	>>	5.000	Difesa	25	
----	+	----	Difesa Mg	30	ASPETTO
Esp	>>	2.000	%Schivata	30%	Donna verde
Guil	>>	500	%Schivata Mg	30%	
			Agilità	30	

## STATUS

## ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• immune	Acqua	<>	--
Ade	• immune	Rana	• --	Aria	<>	--
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<>	--
Cecità	• --	Rigene	• --	Gelo	<>	--
Confusione	• --	Sentenza	• --	Sacro	<>	--
Egida	• --	Sonno	• --	Terra	<>	--
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<>	--
Furia	• --	Vecchiaia	• --	Veleno	<>	--
Immagine	• --	Veleno	• --			
Levitazione	• --	Zombie	• --			
Mini	• immune	~~~~~				
Mutismo	• --	Corazza	• costante			
Paralisi	• --	Scan	• --			
Piaga	• --					

## COMANDO !CONTROLLA

### a. Attacco fisico

la Zefiro causa danni fisici ad un nemico.

### b. Egida

la Zefiro genera un mirino giallo, seguito da sfere gialle. La tecnica dona lo Status Egida, il quale permette ad un personaggio di subire la metà dei danni dagli attacchi fisici.

### c. Energiga

la Zefiro genera una serie di scintille rotanti verdi e blu. La tecnica ripristina una notevole quantità di PV ad un personaggio.

d. Oblio

la Zefiro genera una pozza nera. La tecnica infligge lo Status Oblio, il quale rimuove completamente un nemico dal campo di battaglia.

COMANDO !LIBERA

.. Oblio

la Zefiro genera una pozza nera. La tecnica infligge lo Status Oblio, il quale rimuove completamente un nemico dal campo di battaglia.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • Pozione

10 / 256 • Elisir

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --

raro • Elisir

DOVE SI TROVA

MN3 • [PU.aG] • Piramide di Muur - 2° piano  
MN3 • [PU.aL] • Piramide di Muur - 4° piano  
MN3 • [PU.aN] • Piramide di Muur - 5° piano /B  
MN3 • [PU.aO] • Piramide di Muur - 5° piano /C  
MN3 • [PU.aP] • Piramide di Muur - 6° piano /A  
MN3 • [PU.aQ] • Piramide di Muur - 7° piano /A  
MN3 • [PU.aR] • Piramide di Muur - 6° piano /B  
MN3 • [PU.aS] • Piramide di Muur - 7° piano /B

ABILITÀ

1. Avanti, creature del buio!

solo quando rimane l'ultimo nemico presente, la Zefiro evoca un mostro sul campo di battaglia. A seconda della stanza in cui si affronta il nemico, questi può richiamare un:

.Biosoldato 2  
.Cavaliere ronkan 2  
.Chimera dhorme 2  
.Gigante verde 2  
.Golem adamantino 2  
.Scavatore 2

2. Bozzolo

la Zefiro emette due lame di energia e da scintille verdi. La tecnica dona lo Status Bozzolo, il quale permette ad un suo mostro evocato di subire la metà dei danni dagli attacchi magici.

3. Egida

la Zefiro genera un mirino giallo, seguito da sfere gialle. La tecnica dona lo Status Egida, il quale permette ad un suo mostro evocato di subire la metà dei danni dagli attacchi fisici.

4. Energia

la Zefiro genera piccole scintille verdi e gialle. La tecnica ripristina una piccola quantità di PV di un suo mostro evocato.

5. Energira

la Zefiro genera grandi scintille verdi e gialle. La tecnica ripristina una moderata quantità di PV di un suo mostro evocato.

6. Fretta

la Zefiro genera una serie di sfere arancioni. La tecnica dona lo Status

Fretta, il quale dimezza il tempo necessario per caricare la barra del turno di un suo mostro evocato.

#### 7. Inganno

la Zefiro emette un fumo bianco. La tecnica dona lo Status Immagine, il quale permette ad un suo mostro evocato di evitare automaticamente i due successivi attacchi fisici che dovesse subire.

=====

#### ZOMBISAURO

===== N° 239 =====

Liv	>>	94	Forza	150	TIPO
PV	>>	20.000	Magia	0	Drago, Non-morto
PM	>>	5.000	Difesa	20	
----	+	----	Difesa Mg	20	ASPETTO
Esp	>>	30.000	%Schivata	0%	Dinosauro scheletrico blu
Guil	>>	5.000	%Schivata Mg	0%	
			Agilità	60	

#### STATUS

#### ELEMENTI

Adagio	• --	Pietra	• immune	Acqua	<> --
Ade	• immune	Rana	• immune	Aria	<> --
Bozzolo	• --	Reflex	• --	Fuoco	<> --
Cecità	• immune	Rigene	• --	Gelo	<> --
Confusione	• immune	Sentenza	• --	Sacro	<> debole
Egida	• --	Sonno	• immune	Terra	<> --
Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<> --
Furia	• --	Vecchiaia	• immune	Veleno	<> assorbe
Immagine	• --	Veleno	• immune		
Levitazione	• immune	Zombie	• immune		
Mini	• immune	~~~~~			
Mutismo	• immune	Corazza	• costante		
Paralisi	• immune	Scan	• --		
Piaga	• --				

#### COMANDO !CONTROLLA

##### a. Attacco fisico

lo Zombisauro causa danni fisici ad un nemico.

##### b. Osso

lo Zombisauro scaglia un grande osso. La tecnica infligge lo Status Critico, riducendo i PV attuali di un nemico ad una sola cifra.

##### c. Soffio tossico

lo Zombisauro genera una serie di esplosioni viola. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Veleno a tutti i nemici inoltre infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere 1/16 dei loro PV massimi ad intervalli regolari.

#### COMANDO !LIBERA

##### .. Osso

lo Zombisauro scaglia un grande osso. La tecnica infligge lo Status Critico, riducendo i PV attuali di un nemico ad una sola cifra.

#### COSA SI PUÒ RUBARE

unico • Antidoto

#### COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --

DOVE SI TROVA

- MN3 • [RO.aG] • Reame oscuro - Grotta dei Titani, 1S
- MN3 • [RO.aH] • Reame oscuro - Grotta dei Titani, 2S
- MN3 • [RO.bD] • Reame oscuro - Tomba dei ricordi, Via dell'incubo
- MN3 • [RO.bE] • Reame oscuro - Tomba dei ricordi, Via del defunto
- MN3 • [RO.bF] • Reame oscuro - Tomba dei ricordi, Via dell'iniquità
- MN3 • [RO.bG] • Reame oscuro - Tomba dei ricordi, Sala del trono
- MN3 • [RO.bM] • Reame oscuro - Corte dell'oblio, Cancellone d'ombra

ABILITÀ

1. Attacco critico

lo Zombisauro causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica possiede una potenza offensiva superiore del 50% rispetto al semplice Attacco fisico dello Zombisauro.

2. Osso

lo Zombisauro scaglia un grande osso. La tecnica infligge lo Status Critico, riducendo i PV attuali di un personaggio ad una sola cifra.

3. Soffio tossico

lo Zombisauro genera una serie di esplosioni viola. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Veleno a tutti i personaggi inoltre infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere 1/16 dei loro PV massimi ad intervalli regolari.

4. Soffio zombie

lo Zombisauro emette una serie di fumi viola. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi inoltre infligge lo Status Zombie, il quale azzerava i loro PV e li costringe ad attaccare in automatico i propri alleati, utilizzando il semplice attacco fisico. Lo status negativo tuttavia si attiverà solamente nel caso in cui i danni magici subiti azzerino i PV attuali del bersaglio.

.. Attacco fisico

lo Zombisauro causa danni fisici ad un personaggio.

=====

ZUU

===== N° 032 =====

Liv	>>	15	Forza	22	TIPO
PV	>>	850	Magia	0	--
PM	>>	0	Difesa	0	
----	+	----	Difesa Mg	5	ASPETTO
Esp	>>	360	%Schivata	0%	Grosso volatile nero
Guil	>>	150	%Schivata Mg	0%	
			Agilità	15	

STATUS

ELEMENTI

Adagio	•	--	Pietra	•	--	Acqua	<>	--
Ade	•	--	Rana	•	immune	Aria	<>	--
Bozzolo	•	--	Reflex	•	--	Fuoco	<>	--
Cecità	•	--	Rigene	•	--	Gelo	<>	--
Confusione	•	--	Sentenza	•	--	Sacro	<>	--
Egida	•	--	Sonno	•	immune	Terra	<>	immune

Fretta	• --	Stop	• --	Tuono	<> --
Furia	• --	Vecchiaia	• --	Veleno	<> --
Immagine	• --	Veleno	• --		
Levitazione	• costante	Zombie	• --		
Mini	• immune	~~~~~			
Mutismo	• --	Corazza	• --		
Paralisi	• --	Scan	• --		
Piaga	• --				

COMANDO !CONTROLLA

a. Attacco fisico

lo Zuu causa danni fisici ad un nemico.

b. Ala sospiro

lo Zuu scaglia frontalmente un vortice d'aria. La tecnica causa a tutti i nemici danni magici di Elemento Aria pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

COMANDO !LIBERA

.. Ala sospiro

lo Zuu scaglia frontalmente un vortice d'aria. La tecnica causa a tutti i nemici danni magici di Elemento Aria pari a 1/4 dei rispettivi PV massimi.

COSA SI PUÒ RUBARE

246 / 256 • --  
 10 / 256 • Elisir

COSA SI PUÒ RICEVERE

sempre • --  
 raro • Elisir

DOVE SI TROVA

- MN1 * {W1.C2} * Foresta a nord di Karnak
- MN1 * {W1.D2} * Pianura con il lago, a nord est di Karnak
- MN1 * {W1.B3} * Zona nord della pianura a nord del D. delle Sabbie danzanti
- MN1 * {W1.C3} * Area di Karnak e del Castello Karnak
- MN1 * {W1.D3} * Area del Meteorite di Karnak
- MN1 * {W1.B4} * Area del Deserto delle Sabbie danzanti
- MN1 * {W1.C4} * Area della Biblioteca degli Antichi
- ~~~~~
- MN3 * {W3.F6} * Foresta a sud della Crepa interdimensionale

ABILITÀ

1. Attacco critico

lo Zuu causa danni fisici ad un personaggio. La tecnica va sempre a segno inoltre ignora il parametro Difesa del personaggio.

.. Attacco fisico

lo Zuu causa danni fisici ad un personaggio.

.....

+-----+  
 | ELENCO BESTIARIO |  
 +-----+

[@09BS]

L'elenco completo del Bestiario, visualizzabile attraverso il Menù Principale, è il seguente:



- le schede di alcuni boss sono composte da più pagine, come se ognuna di esse indicasse un nemico distinto, e si possono scorrere premendo le direzioni Destra o Sinistra.
- i mostri dal 800 in poi non sono presenti nel Bestiario ma si possono incontrare ugualmente durante l'avventura: in genere si tratta di versioni particolari di mostri già affrontati in precedenza.
- la 'B' indica che il nemico è un boss.

001.	Goblin 2	226.	Cristallia	
002.	Pipistrello viola	227.	Belfagor	
003.	Granchio maligno	228.	Orbe	
004.	Stroper	229.	Minidiavolo	
005.	Ape assassina	230.	Assassino 1	
006.	Scoiattopatico	231.	Animofago	
007.	Gatto randagio	232.	Behemoth	
008.	Goblin nero	233.	Elementale oscuro 1	
009.	Serpente bianco	234.	Elementale oscuro 2	
010.	Wynd alato	235.	Elementale oscuro 3	
011.	Manistregone	236.	Exoray 1	
012.	Scheletro	237.	Duellante	
013.	Calcruthl	238.	Medusa	
014.	Guscio zombie	239.	Zombisauro	
015.	Psicosferza	240.	Drago violaceo	
016.	Mitragliatore	241.	Corazzata	
017.	Grancorno	242.	Ade	
018.	Tatou	243-1	Rapace - Aperto 1	[B]
019.	Criniera arancio	243-2	Rapace - Chiuso 1	[B]
020.	Garula 1	244.	Karlabos	[B]
021.	Lumaca di pietra	245-1	Sirena Blu 1	[B]
022.	Gaeligatto 1	245-2	Sirena Marrone 1	[B]
023.	Basilisco	246.	Magissa 1	[B]
024.	Testa di pietra	247.	Forza 1	[B]
025.	Rana elfica 1	248.	Capitano gelido	[B]
026.	Soldato gelido	249.	Shiva 1	[B]
027.	Ricarmago	250.	Garula 2	[B]
028.	Viverna 1	251-1	Fiamma liquida - Uomo 1	[B]
029.	Pas de Seul	251-2	Fiamma liquida - Mano 1	[B]
030.	Jackanapes 1	251-3	Fiamma liquida - Tornado 1	[B]
031.	Aegir	252.	Artiglio di ferro	[B]
032.	Zuu	253.	Ifrit 1	[B]
033.	Nakk selvaggio	254.	Byblos 1	[B]
034.	Testuggine verde	255.	Ramuh 1	[B]
035.	Ape silenziosa	256.	Verme di sabbia 1	[B]
036.	Drago di mithril	257.	Artiglio di terra	[B]
037.	Spirito di polvere 1	258.	Adamanthart 1	[B]
038.	Poltergeist	259.	Cannone laser 1	[B]
039.	Conquistatore	260.	Lanciatore Superiore 1	[B]
040.	Meccanotrappola	261.	Lanciatore Centrale 1	[B]
041.	Sergente 1	262-1	Archeoaevis 1	[B]
042.	Stregone	262-2	Archeoaevis 2	[B]
043.	Nakk furioso 1	262-3	Archeoaevis 3	[B]
044.	Gigante	262-4	Archeoaevis 4	[B]
045.	Pagina 32	262-5	Archeoaevis 5	[B]
046.	Pagina 64	263.	Purobolos 1	[B]
047.	Pagina 128	264.	Titano	[B]
048.	Pagina 256	265.	Manticora 1	[B]
049.	Piros	266.	Rapitore Viola	[B]
050.	Bilucertola	267.	Gilgamesh Umano 1	[B]
051.	Biosoldato 1	268.	Gilgamesh Umano 2	[B]
052.	Mietitore	269.	Tirannosauro 1	[B]

053.	Fiamma nera	270.	Rapitore Verde 1	[B]
054.	Golem di pietra	271.	Golem	[B]
055.	Minidrigo	272.	Bacello di drago 1	[B]
056.	Prototipo	273-1	Fiore di drago 1	[B]
057.	Mangiateschi	273-2	Fiore di drago 2	[B]
058.	Chimera dhorme 1	273-3	Fiore di drago 3	[B]
059.	Anemone di rena	274.	Gilgamesh Umano 3	[B]
060.	Formicaleone	275.	Enkidu	[B]
061.	Orso desertico	276.	Atomos 1	[B]
062.	Ramago	277.	Cristallo 1	[B]
063.	Cavaliere ronkan 1	278.	Cristallo 2	[B]
064.	Viso di pietra	279.	Cristallo 3	[B]
065.	Sole maligno 1	280.	Cristallo 4	[B]
066.	Lamia	281.	Catoblepas	[B]
067.	Archeorana	282.	Guilgaruga 1	[B]
068.	Idra	283.	Carbuncle	[B]
069.	Ghidra 1	284-1	Gilgamesh Umano 4	[B]
070.	Pao	284-2	Gilgamesh Furioso 1	[B]
071.	Tarantola	285.	Exdeath - Cavaliere 2	[B]
072.	Orso grigio	286.	Antoleone	[B]
073.	Manta cornuta	287-1	Melusine 1	[B]
074.	Treant	287-2	Melusine 2	[B]
075.	Strapparer	287-3	Melusine 3	[B]
076.	Merrow	287-4	Melusine 4	[B]
077.	Felino volante	288.	Gargolla	[B]
078.	Piccolo carro	289.	Wendigo 1	[B]
079.	Neo Garula	290.	Odino	[B]
080.	Scavatore 1	291.	Minotauro 1	[B]
081.	Birostris	292.	Onnisciente 1	[B]
082.	Orco fatato	293.	Tritone 1	[B]
083.	Divoratore	294.	Nereid 1	[B]
084.	Mandragora	295.	Phobos 1	[B]
085.	Bestia kuza 1	296.	Leviatano	[B]
086.	Drago corazzato	297.	Gogo il mimo	[B]
087.	Anima di Exdeath	298.	Bahamut	[B]
088.	Emobudino	299.	Apanda 1	[B]
089.	Acropho	300.	Calofisteri 1	[B]
090.	Mangiamoguri	301.	Azulmagia 1	[B]
091.	Lopro minore	302.	Alte Roite	[B]
092.	Cactus	303.	Aevis jura	[B]
093.	Bestia desertica	304.	Catastrofe 1	[B]
094.	Rosa di mare	305.	Alicarnasso 1	[B]
095.	Serpe mannara	306-1	Bitania 1	[B]
096.	Kornago	306-2	Bitania 2	[B]
097.	Essere maledetto	307.	Gilgamesh Furioso 2	[B]
098.	Sotterraneo	308.	Necrofobo 1	[B]
099.	Objet d'Art	309.	Barriera 1	[B]
100.	Drippy	310.	Gilgamesh Furioso 3	[B]
101.	Licaone	311.	Omega 1	[B]
102.	Drago d'ossa 1	312.	Shinryu	[B]
103.	Aquila tossica	313.	Exdeath - Luna	[B]
104.	Drago zombie 1	314-1	Neo Exdeath - Minotauro	[B]
105.	Lestofante	314-2	Neo Exdeath - Dragone	[B]
106.	Neon	314-3	Neo Exdeath - Leone	[B]
107.	Magnetite	314-4	Neo Exdeath - Scheletri	[B]
108.	Cavaliere reflex	315.	Gran aevis	[B]
109.	Viaggiatore	316.	Archeodemone 1	[B]
110.	Schermo scherzo	317.	Guardiano	[B]
111.	Gravitatore	318.	Lanciatore Superiore 2	[B]
112.	Gigante verde 1	319.	Lanciatore Centrale 2	[B]

113.	Aspic oscuro	320.	Cannone a onde	[B]
114.	Mutaforme	321-1	Omega Mk.II 1	[B]
115.	Lepre curativa	321-2	Omega Mk.II 2	[B]
116.	Testuggine irosa	321-3	Omega Mk.II 3	[B]
117.	Dechirer	322.	Neo Shinryu	[B]
118.	Minimago	323-1	Enuo 1 - Corpo	[B]
119.	Galabudino	323-2	Enuo 1 - Mano destra	[B]
120.	Albero maligno	323-3	Enuo 1 - Mano sinistra	[B]
121.	Diavoletto 1	323-4	Enuo 2	[B]
122.	Wyrn			
123.	Rettile gemello			
124.	Lupo cieco	800.	Goblin 1	
125.	Lepre infernale	801.	Nakk furioso 2	[B]
126.	Mago reflex	802.	Sergente 2	[B]
127.	Drago magico	803.	Buco 1	[B]
128.	Stregone nero	804.	Lanciafiamme	
129.	Golem adamantino 1	805.	Lanciarazzi	
130.	Coeurl 1	806.	???	
131.	Pugno di ferro	807.	Drago d'ossa 2	[B]
132.	Drago blu	808.	Drago zombie 2	[B]
133.	Drago rosso 1	809.	Fiore di drago 4	[B]
134.	Drago giallo	810.	Fiore di drago 5	[B]
135.	Dormiglione	811.	Gaeligatto 2	
136.	Triffid	812.	Rana elfica 2	
137.	Porcospino	813.	Shiva 2	
138.	Pitone	814.	Ifrit 2	
139.	Ombra	815.	Sole maligno 2	
140.	Gigante d'olmo	816.	Viverna 2	
141.	Desertipede	817.	Drago zombie 3	
142.	Bulet	818.	Ramuh 2	
143.	Lamia regina	819.	Spirito di polvere 2	
144.	Rajiforma	820.	Exdeath - Cavaliere 1	[B]
145.	Ushabti	821.	Diavoletto 2	
146.	Archeosauro	822.	Jackanapes 2	
147.	Zefiro	823.	Oiseurare 2	
148.	Mummia	824.	Rapitore Verde 2	
149.	Aspide	825.	Cavaliere ronkan 2	
150.	Testa meccanica	826.	Chimera dhorme 2	
151.	Il dannato	827.	Biosoldato 2	
152.	Gran mummia	828.	Golem adamantino 2	
153.	Sekhmet	829.	Gigante verde 2	
154.	Lumaca	830.	Scavatore 2	
155.	Vedova triste	831.	Incognito	
156.	Mykale	832.	Pantera	
157.	Esecutore	833.	Drago rosso 2	
158.	Oiseurare 1	834.	Ghidra 2	
159.	Ballerino d'ombra	835.	Drago d'ossa 3	
160.	Samurai oscuro	836.	Bestia kuza 2	[B]
161.	Aevis tot	837.	Cannone laser 2	[B]
162.	Piccolo mago	838.	Coeurl 2	[B]
163.	Cronocontrollore	839.	Fiamma liquida - Mano 3	[B]
164.	Piomante	840.	Assassino 2	
165.	Guerriero crudele	841.	Exoray 2	
166.	Muscoli d'acciaio	842.	Exoray 3	
167.	Berseker	843.	Exoray 4	
168.	Sconosciuto - Organo 1	844.	Exoray 5	
169.	Sconosciuto - Creatura	845.	Guilgaruga 2	[B]
170.	Sconosciuto - Serpente	846.	Elementale oscuro 4	[B]
171.	Sconosciuto - Organo 2	847.	Omega 2	
172.	Sconosciuto - Scheletri	848.	Rapace - Aperto 2	

173.	Toro di gelo	849.	Rapace - Chiuso 2
174.	Lythos	850.	Garula 3
175.	Spizzner	851.	Sirena Blu 2
176.	Druido	852.	Sirena Marrone 2
177.	Pelle d'acciaio	853.	Forza 2
178.	Mercustrello	854.	Magissa 2
179.	Corallo	855.	Guilgaruga 3
180.	Idrogel	856.	Fiamma liquida - Mano 2
181.	Pugno d'acciaio	857.	Fiamma liquida - Tornado 2
182.	Alchymia	858.	Fiamma liquida - Uomo 2
183.	Tomberry	859.	Cannone laser 3
184.	Ankheg	860.	Lanciatore Centrale 3
185.	Ammonite	861.	Lanciatore Superiore 3
186.	Ira sotterranea	862.	Purobolos 2
187.	Lemure	863.	Minotauro 2
188.	Parthenope	864.	Nereid 2
189.	Dolcezza	865.	Phobos 2
190.	Pentola magica	866.	Tritone 2
191.	Sanguisuga	867.	Byblos 2
192.	Krakeniovra	868.	Tirannosauro 2
193.	Sahagin	869.	Bacello di drago 2
194.	Elettroanemone	870.	Fiore di drago 6
195.	Ibis di mare	871.	Fiore di drago 7
196.	Corbett	872.	Fiore di drago 8
197.	Nix	873.	Fiore di drago 9
198.	Idroscorpione	874.	Fiore di drago 10
199.	Vilia	875.	Archeodemone 2
200.	Gelatina di pesce	876.	Apanda 2
201.	Rukh	877.	Manticora 2
202.	Demone di mare	878.	Adamantart 2
203.	Razza	879.	Jackanapes 3
204.	Granad	880.	Calofisteri 2
205.	Baldander	881.	Bitania 3
206.	Pericolo mortale	882.	Bitania 4
207.	Controlla-livello	883.	Onnisciente 2
208.	Fiamma bianca	884.	Wendigo 2
209.	Muffa	885.	Buco 2
210.	Farfarello	886.	Verme di sabbia 2
211.	Orukat	887.	Atomos 2
212.	Gran dragone	888.	Alicarnasso 2
213.	Achelone	889.	Cristallo 5
214.	Ninja	890.	Cristallo 6
215.	Aevis drago	891.	Cristallo 7
216.	Lama danzante	892.	Cristallo 8
217.	Artiglio letale	893.	Melusine 5
218.	Furia	894.	Melusine 6
219.	Yojimbo	895.	Melusine 7
220.	Gigante di ferro	896.	Melusine 8
221.	Re Behemoth	897.	Catastrofe 2
222.	Drago di cristallo	898.	Azulmagia 2
223.	Necromante	899.	Necrofobo 2
224.	Gorgimera	900.	Barriera 2
225.	Psicoflagello		

#### NOTE

- durante una singola avventura è possibile completare il Bestiario che si può consultare nel Menù Opzioni, dal numero 001 al numero 323, tuttavia non si possono affrontare tutti i mostri. Presso [TI.aG] Tempio dell'isola - 2S /D è situato uno scrigno: aprendolo si può affrontare l'Incognito oppure la

Pantera e questi mostri si possono incontrare solo in questa occasione.

- nel Bestiario sono presenti le schede di Enuo e di Neo Exdeath tuttavia esse non presentano alcuna informazione. Per una maggiore chiarezza, in questa guida le varie parti dei due boss sono state associate al rispettivo numero indicato nel Bestiario, come se la scheda possedesse più pagine.

- i mostri non presenti nel Bestiario non possono fungere da sostituti. Ad esempio, se non si è affrontata la Bestia kuza 1 nel Mondo 2, la sua scheda non verrà comunque sbloccata nel caso in cui si elimini la Bestia kuza 2 presso la Torre della fenice. Le uniche eccezioni a questa regola sono il Goblin 1, il Jackanapes 3, il Forza 2 ed il Necrofobo 2. Eliminando il primo, si sbloccherà la scheda 001 mentre sconfiggendo gli altri tre, che si incontrano nel Chiostro dei morti, si attiveranno rispettivamente le schede 030, 247 e 308.

.....

+-----+  
| COMPLETAMENTO DEL BESTIARIO | [09CB]  
+-----+

Durante l'avventura potrà capitare di non aver incontrato qualche determinato nemico e di non poterlo più recuperare. In questa sezione viene mostrato come sono divisi i nemici all'interno dei vari Mondi, in modo tale da sapere quali sono quelli che possono essere mancati.

---

MOSTRI CHE SI POSSONO MANCARE NEL MONDO 1

---

Questi sono i nemici che bisogna necessariamente aver incontrato prima di recarsi nel Mondo di Galuf:

_____ A	_____ D
012. Scheletro	054. Golem di pietra
013. Calcruthl	055. Minidrago
014. Guscio zombie	
015. Psicosferza	_____ E
_____ B	062. Ramago
026. Soldato gelido	068. Idra
028. Viverna 1	
029. Pas de Seul	_____ F
_____ C	191. Sanguisuga
041. Sergente 1	192. Krakeniovra
042. Stregone	
043. Nakk furioso 1	_____ G
044. Gigante	248. Capitano gelido
252. Artiglio di ferro	249. Shiva 1

A. i nemici si incontrano nel Cimitero navale e possono essere sempre recuperati prima di iniziare il Mondo 2.

B. i nemici si incontrano nella Torre di Walz e bisogna averli affrontati prima di completare la località.

C. i nemici si incontrano nel Castello Karnak e bisogna averli affrontati prima di completare la località. Per affrontare l'Artiglio di ferro è necessario, durante lo scontro finale, eliminare solo i Nakk furiosi 2 ed

attendere che il Sergente 2 si trasformi nell'Artiglio di ferro.

D. i nemici si incontrano nei dintorni di Istoria e possono essere sempre recuperati prima di iniziare il Mondo 2.

E. i nemici si incontrano nelle Rovine di Ronka e bisogna averli affrontati prima di completare la località.

F. i nemici si incontrano nel Canale Tolna e bisogna averli affrontati prima di completare la località.

G. i nemici si incontrano nel Castello Walz e possono essere sempre recuperati prima di iniziare il Mondo 2.

---

#### MOSTRI CHE SI POSSONO MANCARE NEL MONDO 2

---

Questi sono i nemici che bisogna necessariamente aver incontrato prima di affrontare Exdeath - Cavaliere 2:

_____ A	_____ L
070. Pao	106. Neon
_____ B	107. Magnetite
071. Tarantola	108. Cavaliere reflex
072. Orso grigio	110. Schermo scherzo
_____ C	111. Gravitatore
073. Manta cornuta	112. Gigante verde 1
075. Strapparer	_____ M
_____ D	113. Aspic oscuro
076. Merrow	_____ N
077. Felino volante	115. Lepre curativa
078. Piccolo carro	116. Testuggine irosa
079. Neo Garula	117. Dechirer
_____ E	_____ O
080. Scavatore 1	121. Diavoletto 1
082. Orco fatato	122. Wyrn
083. Divoratore	_____ P
084. Mandragora	281. Catoblepas
085. Bestia kuza 1	_____ Q
_____ F	123. Rettile gemello
089. Acropho	126. Mago reflex
090. Mangiamoguri	129. Golem adamantino 1
091. Lopro minore	131. Pugno di ferro
_____ G	283. Carbuncle
092. Cactus	284. Gilgamesh Umano 4
093. Bestia desertica	284. Gilgamesh Furioso 1
_____ H	
094. Rosa di mare	
_____ I	
098. Sotterraneo	
282. Guilgaruga 1	

A. il nemico si incontra nell'Isola di arrivo e può essere sempre recuperato prima di terminare il Mondo 2.

B. i nemici si incontrano nel Castello Exdeath ed è possibile affrontarli in

entrambe le visite. Durante la seconda esplorazione però, è necessario recuperarli prima di far cadere l'illusione.

- C. i nemici si incontrano nei dintorni del Castello Exdeath e possono essere sempre recuperati prima di terminare il Mondo 2.
- D. i nemici si incontrano sul Ponte magno e bisogna averli affrontati prima di completare la località.
- E. i nemici si incontrano nei dintorni del Castello dei sigilli e possono essere sempre recuperati prima di terminare il Mondo 2.
- F. i nemici si incontrano nel Canale sotterraneo e possono essere sempre recuperati prima di terminare il Mondo 2.
- G. i nemici si incontrano nei deserti nei pressi del Villaggio moguri e possono essere sempre recuperati prima di terminare il Mondo 2.
- H. il nemico si incontra nei dintorni del Castello Surgate e può essere sempre recuperato prima di terminare il Mondo 2.
- I. i nemici si incontrano nella Grotta Guil e possono essere sempre recuperati prima di terminare il Mondo 2.
- L. i nemici si incontrano nella Torre battiera e bisogna averli affrontati prima di completare la località.
- M. il nemico si incontra nella Grotta di Ghido e può essere sempre recuperato prima di terminare il Mondo 2.
- N. i nemici si incontrano nei dintorni di Muur e possono essere sempre recuperati prima di terminare il Mondo 2.
- O. i nemici si incontrano nella Gran foresta di Muur e bisogna averli affrontati prima che scoppi l'incendio nella località.
- P. il nemico si incontra nei pressi del Lago solitario e può essere sempre recuperato prima di terminare il Mondo 2.
- Q. i nemici si incontrano durante la seconda visita al Castello Exdeath e bisogna averli affrontati prima di completare la località. Per incontrare Gilgamesh è necessario aprire lo scrigno dell'Excalipur e poi uscire dalle scale a nord.

---

#### MOSTRI CHE SI POSSONO MANCARE NEL MONDO 3

---

Gli unici nemici che si possono mancare nel Mondo 3 sono:

_____ A

- 162. Piccolo mago
- 165. Guerriero crudele
- 166. Muscoli d'acciaio
- 167. Berseker

_____ B

- 310. Gilgamesh Furioso 3

A. i nemici si incontrano nella Torre forca e bisogna averli affrontati prima

di completare la località.

B. per incontrare questa versione di Gilgamesh, bisognerà aver affrontato il boss anche durante la seconda visita al Castello Exdeath e sarà necessario aver ridotto i PV del Necrofobo 1 a meno di 10.000 unità.

=== TABELLA RIASSUNTIVA ===

In questa tabella viene indicato in quali Mondi è possibile affrontare ogni nemico.

Legenda

0 --> sempre presente

. --> sempre assente

### --> si può mancare

n°	NOME	MONDO	MONDO	MONDO	NEMICI COMUNI
		1	2	3	
001.	Goblin 2	0	0	0	
002.	Pipistrello viola	0	.	0	
003.	Granchio maligno	0	.	0	
004.	Stroper	0	.	0	
005.	Ape assassina	0	0	0	
006.	Scoiattopatico	0	.	0	
007.	Gatto randagio	0	.	0	
008.	Goblin nero	0	.	0	
009.	Serpente bianco	0	.	0	
010.	Wynd alato	0	.	0	
011.	Manistregone	0	.	0	
012.	Scheletro	###	.	.	
013.	Calcruthl	###	.	.	
014.	Guscio zombie	###	.	.	
015.	Psicosferza	###	.	.	
016.	Mitragliatore	0	.	0	
017.	Grancorno	0	.	0	
018.	Tatou	0	.	0	
019.	Criniera arancio	0	.	0	
020.	Garula 1	0	.	0	
021.	Lumaca di pietra	0	.	0	
022.	Gaeligatto 1	0	.	0	
023.	Basilisco	0	.	0	
024.	Testa di pietra	0	.	0	
025.	Rana elfica 1	0	.	0	
026.	Soldato gelido	###	.	.	
027.	Ricarmago	0	.	0	
028.	Viverna 1	###	.	.	
029.	Pas de Seul	###	.	.	
030.	Jackanapes 1	0	.	0	
031.	Aegir	0	.	0	
032.	Zuu	0	.	0	
033.	Nakk selvaggio	0	.	0	
034.	Testuggine verde	0	.	0	
035.	Ape silenziosa	0	.	0	
036.	Drago di mithril	0	.	0	
037.	Spirito di polvere 1	0	.	0	
038.	Poltergeist	0	.	0	
039.	Conquistatore	0	.	0	
040.	Meccanotrappola	0	.	0	
041.	Sergente 1	###	.	.	
042.	Stregone	###	.	.	



043.	Nakk furioso 1	###	.	.
044.	Gigante	###	.	.
045.	Pagina 32	0	.	0
046.	Pagina 64	0	.	0
047.	Pagina 128	0	.	0
048.	Pagina 256	0	.	0
049.	Piros	0	.	0
050.	Bilucertola	0	.	0
051.	Biosoldato 1	0	.	0
052.	Mietitore	0	.	0
053.	Fiamma nera	0	.	0
054.	Golem di pietra	###	.	.
055.	Minidrigo	###	.	.
056.	Prototipo	0	.	0
057.	Mangiateschi	0	.	0
058.	Chimera dhorme 1	0	.	0
059.	Anemone di rena	0	.	0
060.	Formicaleone	0	.	0
061.	Orso desertico	0	.	0
062.	Ramago	###	.	.
063.	Cavaliere ronkan 1	0	.	0
064.	Viso di pietra	0	.	0
065.	Sole maligno 1	0	.	0
066.	Lamia	0	.	0
067.	Archeorana	0	.	0
068.	Idra	###	.	.
069.	Ghidra 1	0	.	0
070.	Pao	.	###	.
071.	Tarantola	.	###	.
072.	Orso grigio	.	###	.
073.	Manta cornuta	.	###	.
074.	Treant	.	0	0
075.	Strapparer	.	###	.
076.	Merrow	.	###	.
077.	Felino volante	.	###	.
078.	Piccolo carro	.	###	.
079.	Neo Garula	.	###	.
080.	Scavatore 1	.	###	.
081.	Birostris	.	0	0
082.	Orco fatato	.	###	.
083.	Divoratore	.	###	.
084.	Mandragora	.	###	.
085.	Bestia kuza 1	.	###	.
086.	Drago corazzato	.	0	0
087.	Anima di Exdeath	.	.	0
088.	Emobudino	.	0	0
089.	Acropho	.	###	.
090.	Mangiamoguri	.	###	.
091.	Lopro minore	.	###	.
092.	Cactus	.	###	.
093.	Bestia desertica	.	###	.
094.	Rosa di mare	.	###	.
095.	Serpe mannara	.	0	0
096.	Kornago	.	0	0
097.	Essere maledetto	.	0	0
098.	Sotterraneo	.	###	.
099.	Objet d'Art	.	0	0
100.	Drippy	.	0	0
101.	Licaone	.	0	0
102.	Drago d'ossa 1	.	0	0

103.	Aquila tossica	.	0	0
104.	Drago zombie 1	.	0	0
105.	Lestofante	.	0	.
106.	Neon	.	###	.
107.	Magnetite	.	###	.
108.	Cavaliere reflex	.	###	.
109.	Viaggiatore	.	0	0
110.	Schermo scherzo	.	###	.
111.	Gravitatore	.	###	.
112.	Gigante verde 1	.	###	.
113.	Aspic oscuro	.	###	.
114.	Mutaforme	.	0	0
115.	Lepre curativa	.	###	.
116.	Testuggine irosa	.	###	.
117.	Dechirer	.	###	.
118.	Minimago	.	0	0
119.	Galabudino	.	0	0
120.	Albero maligno	.	0	0
121.	Diavoletto 1	.	###	.
122.	Wyrn	.	###	.
123.	Rettile gemello	.	###	.
124.	Lupo cieco	.	0	0
125.	Lepre infernale	.	0	0
126.	Mago reflex	.	###	.
127.	Drago magico	.	0	0
128.	Stregone nero	.	0	0
129.	Golem adamantino 1	.	###	.
130.	Coeurl 1	.	0	0
131.	Pugno di ferro	.	###	.
132.	Drago blu	.	0	0
133.	Drago rosso 1	.	0	0
134.	Drago giallo	.	0	0
135.	Dormiglione	.	0	0
136.	Triffid	.	0	0
137.	Porcospino	.	0	0
138.	Pitone	.	.	0
139.	Ombra	.	0	0
140.	Gigante d'olmo	.	.	0
141.	Desertipede	.	.	0
142.	Bulet	.	.	0
143.	Lamia regina	.	.	0
144.	Rajiforma	.	.	0
145.	Ushabti	.	.	0
146.	Archeosauro	.	.	0
147.	Zefiro	.	.	0
148.	Mummia	.	.	0
149.	Aspide	.	.	0
150.	Testa meccanica	.	.	0
151.	Il dannato	.	.	0
152.	Gran mummia	.	.	0
153.	Sekhmet	.	.	0
154.	Lumaca	.	.	0
155.	Vedova triste	.	.	0
156.	Mykale	.	.	0
157.	Esecutore	.	.	0
158.	Oiseurare 1	.	.	0
159.	Ballerino d'ombra	.	.	0
160.	Samurai oscuro	.	.	0
161.	Aevis tot	.	.	0
162.	Piccolo mago	.	.	###

163.	Cronocontrollore	.	.	0
164.	Piromante	.	.	0
165.	Guerriero crudele	.	.	###
166.	Muscoli d'acciaio	.	.	###
167.	Berseker	.	.	###
168.	Sconosciuto - Organo 1	.	.	0
169.	Sconosciuto - Creatura	.	.	0
170.	Sconosciuto - Serpente	.	.	0
171.	Sconosciuto - Organo 2	.	.	0
172.	Sconosciuto - Scheletri	.	.	0
173.	Toro di gelo	.	.	0
174.	Lythos	.	.	0
175.	Spizzner	.	.	0
176.	Druido	.	0	0
177.	Pelle d'acciaio	.	0	0
178.	Mercustrello	.	.	0
179.	Corallo	.	.	0
180.	Idrogel	.	.	0
181.	Pugno d'acciaio	.	.	0
182.	Alchymia	.	.	0
183.	Tomberry	.	.	0
184.	Ankheg	.	.	0
185.	Ammonite	.	.	0
186.	Ira sotterranea	.	.	0
187.	Lemure	.	.	0
188.	Parthenope	.	.	0
189.	Dolcezza	.	.	0
190.	Pentola magica	.	.	0
191.	Sanguisuga	###	.	.
192.	Krakeniovra	###	.	.
193.	Sahagin	0	.	0
194.	Elettroanemone	0	.	0
195.	Ibis di mare	0	.	0
196.	Corbett	0	.	0
197.	Nix	.	.	0
198.	Idroscorpione	.	.	0
199.	Vilia	.	.	0
200.	Gelatina di pesce	.	.	0
201.	Rukh	.	.	0
202.	Demone di mare	.	.	0
203.	Razza	.	.	0
204.	Granad	.	.	0
205.	Baldander	.	.	0
206.	Pericolo mortale	.	.	0
207.	Controlla-livello	.	.	0
208.	Fiamma bianca	.	.	0
209.	Muffa	.	.	0
210.	Farfarello	.	.	0
211.	Orukat	.	.	0
212.	Gran dragone	.	.	0
213.	Achelone	.	.	0
214.	Ninja	.	.	0
215.	Aevis drago	.	.	0
216.	Lama danzante	.	.	0
217.	Artiglio letale	.	.	0
218.	Furia	.	.	0
219.	Yojimbo	.	.	0
220.	Gigante di ferro	.	.	0
221.	Re Behemoth	.	.	0
222.	Drago di cristallo	.	.	0

223.	Necromante	.	.	0
224.	Gorgimera	.	.	0
225.	Psicoflagello	.	.	0
226.	Cristallia	.	.	0
227.	Belfagor	.	.	0
228.	Orbe	.	.	0
229.	Minidiavolo	.	.	0
230.	Assassino 1	.	.	0
231.	Animofago	.	.	0
232.	Behemoth	.	.	0
233.	Elementale oscuro 1	.	.	0
234.	Elementale oscuro 2	.	.	0
235.	Elementale oscuro 3	.	.	0
236.	Exoray 1	.	.	0
237.	Duellante	.	.	0
238.	Medusa	.	.	0
239.	Zombisauro	.	.	0
240.	Drago violaceo	.	.	0
241.	Corazzata	.	.	0
242.	Ade	.	.	0

----- BOSS

243-1	Rapace - Aperto 1	0	.	.
243-2	Rapace - Chiuso 1	0	.	.
244.	Karlabos	0	.	.
245-1	Sirena Blu 1	0	.	.
245-2	Sirena Marrone 1	0	.	.
246.	Magissa 1	0	.	.
247.	Forza 1	0	.	.
248.	Capitano gelido	###	.	.
249.	Shiva 1	###	.	.
250.	Garula 2	0	.	.
251-1	Fiamma liquida - Uomo 1	0	.	.
251-2	Fiamma liquida - Mano 1	0	.	.
251-3	Fiamma liquida - Tornado 1	0	.	.
252.	Artiglio di ferro	###	.	.
253.	Ifrit 1	0	.	.
254.	Byblos 1	0	.	.
255.	Ramuh 1	0	.	0
256.	Verme di sabbia 1	0	.	.
257.	Artiglio di terra	0	.	.
258.	Adamanthart 1	0	.	.
259.	Cannone laser 1	0	.	.
260.	Lanciatore Superiore 1	0	.	.
261.	Lanciatore Centrale 1	0	.	.
262-1	Archeoaevs 1	0	.	.
262-2	Archeoaevs 2	0	.	.
262-3	Archeoaevs 3	0	.	.
262-4	Archeoaevs 4	0	.	.
262-5	Archeoaevs 5	0	.	.
263.	Purobolos 1	0	.	.
264.	Titano	0	.	.
265.	Manticora 1	0	.	.
266.	Rapitore Viola	.	0	.
267.	Gilgamesh Umano 1	.	0	.
268.	Gilgamesh Umano 2	.	0	.
269.	Tirannosauro 1	.	0	.
270.	Rapitore Verde 1	.	0	.
271.	Golem	.	0	0
272.	Bacello di drago 1	.	0	.
273-1	Fiore di drago 1	.	0	.

273-2	Fiore di drago 2	.	0	.
273-3	Fiore di drago 3	.	0	.
274.	Gilgamesh Umano 3	.	0	.
275.	Enkidu	.	0	.
276.	Atomos 1	.	0	.
277.	Cristallo 1	.	0	.
278.	Cristallo 2	.	0	.
279.	Cristallo 3	.	0	.
280.	Cristallo 4	.	0	.
281.	Catoblepas	.	###	.
282.	Guilgaruga 1	.	###	.
283.	Carbuncle	.	###	.
284-1	Gilgamesh Umano 4	.	###	.
284-2	Gilgamesh Furioso 1	.	###	.
285.	Exdeath - Cavaliere 2	.	0	.
286.	Antoleone	.	.	0
287-1	Melusine 1	.	.	0
287-2	Melusine 2	.	.	0
287-3	Melusine 3	.	.	0
287-4	Melusine 4	.	.	0
288.	Gargolla	.	.	0
289.	Wendigo 1	.	.	0
290.	Odino	.	.	0
291.	Minotauro 1	.	.	0
292.	Onnisciente 1	.	.	0
293.	Tritone 1	.	.	0
294.	Nereid 1	.	.	0
295.	Phobos 1	.	.	0
296.	Leviatano	.	.	0
297.	Gogo il mimo	.	.	0
298.	Bahamut	.	.	0
299.	Apanda 1	.	.	0
300.	Calofisteri 1	.	.	0
301.	Azulmagia 1	.	.	0
302.	Alte Roite	.	.	0
303.	Aevis jura	.	.	0
304.	Catastrofe 1	.	.	0
305.	Alicarnasso 1	.	.	0
306-1	Bitania 1	.	.	0
306-2	Bitania 2	.	.	0
307.	Gilgamesh Furioso 2	.	.	0
308.	Necrofobo 1	.	.	0
309.	Barriera 1	.	.	0
310.	Gilgamesh Furioso 3	.	.	###
311.	Omega 1	.	.	0
312.	Shinryu	.	.	0
313.	Exdeath - Luna	.	.	0
314-1	Neo Exdeath - Minotauro	.	.	0
314-2	Neo Exdeath - Dragone	.	.	0
314-3	Neo Exdeath - Leone	.	.	0
314-4	Neo Exdeath - Scheletri	.	.	0
315.	Gran aevis	.	.	0
316.	Archeodemone 1	.	.	0
317.	Guardiano	.	.	0
318.	Lanciatore Superiore 2	.	.	0
319.	Lanciatore Centrale 2	.	.	0
320.	Cannone a onde	.	.	0
321-1	Omega Mk.II 1 - Tuono	.	.	0
321-2	Omega Mk.II 2 - Gelo	.	.	0
321-3	Omega Mk.II 3 - Fuoco	.	.	0

322.	Neo Shinryu	.	.	0
323-1	Enuo 1 - Corpo	.	.	0
323-2	Enuo 1 - Mano destra	.	.	0
323-3	Enuo 1 - Mano sinistra	.	.	0
323-4	Enuo 2	.	.	0

----- NON NEL BESTIARIO

800.	Goblin 1	0	.	.
801.	Nakk furioso 2	0	.	.
802.	Sergente 2	0	.	.
803.	Buco 1	0	.	.
804.	Lanciafiamme	0	.	.
805.	Lanciarazzi	0	.	.
806.	???	.	0	.
807.	Drago d'ossa 2	.	0	0
808.	Drago zombie 2	.	0	0
809.	Fiore di drago 4	.	0	.
810.	Fiore di drago 5	.	0	.
811.	Gaeligatto 2	.	0	.
812.	Rana elfica 2	.	0	.
813.	Shiva 2	.	0	.
814.	Ifrit 2	.	0	.
815.	Sole maligno 2	.	0	.
816.	Viverna 2	.	0	.
817.	Drago zombie 3	.	0	0
818.	Ramuh 2	.	0	0
819.	Spirito di polvere 2	.	0	0
820.	Exdeath - Cavaliere 1	.	0	.
821.	Diavoletto 2	.	0	.
822.	Jackanapes 2	.	0	.
823.	Oiseaurare 2	.	0	.
824.	Rapitore Verde 2	.	0	.
825.	Cavaliere ronkan 2	.	.	0
826.	Chimera dhorme 2	.	.	0
827.	Biosoldato 2	.	.	0
828.	Golem adamantino 2	.	.	0
829.	Gigante verde 2	.	.	0
830.	Scavatore 2	.	.	0
831.	Incognito	.	.	0
832.	Pantera	.	.	0
833.	Drago rosso 2	.	.	0
834.	Ghidra 2	.	.	0
835.	Drago d'ossa 3	.	.	0
836.	Bestia kuza 2	.	.	0
837.	Cannone laser 2	.	.	0
838.	Coeurl 2	.	.	0
839.	Fiamma liquida - Mano 3	.	.	0
840.	Assassino 2	.	.	0
841.	Exoray 2	.	.	0
842.	Exoray 3	.	.	0
843.	Exoray 4	.	.	0
844.	Exoray 5	.	.	0
845.	Guilgaruga 2	.	.	0
846.	Elementale oscuro 4	.	.	0
847.	Omega 2	.	.	0
848.	Rapace - Aperto 2	.	.	0
849.	Rapace - Chiuso 2	.	.	0
850.	Garula 3	.	.	0
851.	Sirena Blu 2	.	.	0
852.	Sirena Marrone 2	.	.	0
853.	Forza 2	.	.	0

854.	Magissa 2	.	.	0
855.	Guilgaruga 3	.	.	0
856.	Fiamma liquida - Mano 2	.	.	0
857.	Fiamma liquida - Tornado 2	.	.	0
858.	Fiamma liquida - Uomo 2	.	.	0
859.	Cannone laser 3	.	.	0
860.	Lanciatore Centrale 3	.	.	0
861.	Lanciatore Superiore 3	.	.	0
862.	Purobolos 2	.	.	0
863.	Minotauro 2	.	.	0
864.	Nereid 2	.	.	0
865.	Phobos 2	.	.	0
866.	Tritone 2	.	.	0
867.	Byblos 2	.	.	0
868.	Tirannosauro 2	.	.	0
869.	Bacello di drago 2	.	.	0
870.	Fiore di drago 6	.	.	0
871.	Fiore di drago 7	.	.	0
872.	Fiore di drago 8	.	.	0
873.	Fiore di drago 9	.	.	0
874.	Fiore di drago 10	.	.	0
875.	Archeodemone 2	.	.	0
876.	Apanda 2	.	.	0
877.	Manticora 2	.	.	0
878.	Adamanthart 2	.	.	0
879.	Jackanapes 3	.	.	0
880.	Calofisteri 2	.	.	0
881.	Bitania 3	.	.	0
882.	Bitania 4	.	.	0
883.	Onnisciente 2	.	.	0
884.	Wendigo 2	.	.	0
885.	Buco 2	.	.	0
886.	Verme di sabbia 2	.	.	0
887.	Atomos 2	.	.	0
888.	Alicarnasso 2	.	.	0
889.	Cristallo 5	.	.	0
890.	Cristallo 6	.	.	0
891.	Cristallo 7	.	.	0
892.	Cristallo 8	.	.	0
893.	Melusine 5	.	.	0
894.	Melusine 6	.	.	0
895.	Melusine 7	.	.	0
896.	Melusine 8	.	.	0
897.	Catastrofe 2	.	.	0
898.	Azulmagia 2	.	.	0
899.	Necrofobo 2	.	.	0
900.	Barriera 2	.	.	0

---

n°	NOME	MONDO	MONDO	MONDO
		1	2	3

.....

```

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

```

[@09LM]

Le seguenti tabelle elencano i mostri che subiscono effetti particolari dagli attacchi elementali. I casi possibili sono i seguenti:

.Debole --> il nemico subisce da esso il doppio dei danni

.Immune --> il nemico non subisce alcun danno  
.Assorbe --> tutto il danno viene convertito in PV ripristinati al nemico

Per ogni Elemento viene indicato il numero dei mostri che hanno quel tipo di affinità e tra parentesi la percentuale rispetto all'intero bestiario.

<< Stranamente nel Bestiario, per alcuni mostri sono indicate diverse affinità per lo stesso Elemento: ad esempio, Gogo il mimo risulta essere allo stesso tempo immune e debole all'Elemento Acqua. Quando accadono casi simili, all'atto pratico i risultati sono seguenti:

Assorbe / Debole --> il mostro in realtà assorbe quell'Elemento  
Assorbe / Immune --> il mostro in realtà assorbe quell'Elemento  
Debole / Immune --> il mostro in realtà è immune a quell'Elemento

All'interno di questa sezione vengono indicati solo gli effetti reali di ogni Elemento sul nemico. >>

=====

ACQUA

=====

DEBOLE            34 mostri (7,61%)

Achelone	Gorgimera
Aevis drago	Gran dragone
Anemone di rena	Ifrit 1
Antoleone	Muffa
Artiglio letale	Mutaforme
Bitania 1	Necrofobo 1
Bitania 2	Necrofobo 2
Bitania 3	Necromante
Bitania 4	Orso desertico
Cactus	Orukat
Drago rosso 1	Poltergeist
Fiamma liquida - Mano 3	Re Behemoth
Fiamma nera	Sconosciuto - Creatura
Formicaleone	Spirito di polvere 1
Furia	Tatou
Garula 1	Testa meccanica
Gigante di ferro	Vedova triste

IMMUNE            23 mostri (5,15%)

Cannone laser 1	Lanciatore Superiore 1
Cannone laser 3	Lanciatore Superiore 3
Fiamma liquida - Mano 1	Melusine 1
Fiamma liquida - Mano 2	Melusine 2
Fiamma liquida - Tornado 1	Melusine 3
Fiamma liquida - Tornado 2	Melusine 4
Fiamma liquida - Uomo 1	Melusine 5
Fiamma liquida - Uomo 2	Melusine 6
Gogo il mimo	Melusine 7
Ibis di mare	Melusine 8
Lanciatore Centrale 1	Testa di pietra
Lanciatore Centrale 3	

ASSORBE           45 mostri (10,07%)

Acropho	Idroscorpione
Archeodemone 1	Jackanapes 1
Archeodemone 2	Jackanapes 3
Artiglio di terra	Leviatano



Birostris	Manta cornuta
Byblos 1	Merrow
Byblos 2	Minotauro 1
Calcruthl	Minotauro 2
Chimera dhorme 1	Nix
Corallo	Omega 1
Corbett	Omega 2
Cristallia	Omega Mk.II 1
Cristallo 3	Omega Mk.II 2
Cristallo 7	Omega Mk.II 3
Demone di mare	Orco fatato
Galabudino	Razza
Gelatina di pesce	Rosa di mare
Ghidra 1	Sahagin
Guilgaruga 1	Vilia
Guilgaruga 2	Wendigo 1
Guilgaruga 3	Wendigo 2
Idrogel	

=====

ARIA

=====

DEBOLE           12 mostri (2,68%)

Archeoaevis 1	Necrofobo 1
Bestia kuza 1	Necrofobo 2
Drago magico	Onnisciente 1
Garula 1	Onnisciente 2
Guscio zombie	Poltergeist
Mutaforme	Spirito di polvere 1

IMMUNE           16 mostri (3,58%)

Archeoaevis 5	Melusine 2
Cannone laser 1	Melusine 3
Cannone laser 3	Melusine 4
Lanciatore Centrale 1	Melusine 5
Lanciatore Centrale 3	Melusine 6
Lanciatore Superiore 1	Melusine 7
Lanciatore Superiore 3	Melusine 8
Melusine 1	Testa di pietra

ASSORBE           35 mostri (8,05%)

Aevis jura	Ghidra 1
Aevis tot	Gigante
Archeodemone 1	Gigante d'olmo
Archeodemone 2	Gigante verde 1
Byblos 1	Gran aevis
Byblos 2	Guilgaruga 1
Cristallia	Guilgaruga 2
Cristallo 4	Guilgaruga 3
Cristallo 8	Jackanapes 1
Drago di cristallo	Jackanapes 3
Drago violaceo	Omega 1
Fiamma liquida - Mano 1	Omega 2
Fiamma liquida - Mano 2	Omega Mk.II 1
Fiamma liquida - Tornado 1	Omega Mk.II 2
Fiamma liquida - Tornado 2	Omega Mk.II 3
Fiamma liquida - Uomo 1	Sole maligno 1
Fiamma liquida - Uomo 2	Vilia
Fiamma nera	Wynd alato

=====

FUOCO

=====

DEBOLE            56 mostri (12,53%)

Albero maligno	Mandragora
Apanda 1	Melusine 1
Apanda 2	Melusine 5
Archeosauro	Muffa
Aspic oscuro	Mummia
Byblos 1	Nakk selvaggio
Byblos 2	Necrofobo 1
Capitano gelido	Necrofobo 2
Coearl 1	Nereid 1
Coearl 2	Nereid 2
Drago d'ossa 1	Omega Mk.II 3
Drago d'ossa 2	Orbe
Drago zombie 1	Pagina 32
Drago zombie 2	Pagina 64
Elementale oscuro 1	Pagina 128
Emobudino	Pagina 256
Exoray 1	Pantera
Exoray 2	Pugno di ferro
Exoray 3	Scheletro
Exoray 4	Shiva 1
Exoray 5	Sirena Marrone 1
Garula 1	Sirena Marrone 2
Gran mummia	Soldato gelido
Licaone	Tirannosauro 1
Lopro minore	Tirannosauro 2
Lumaca	Toro di gelo
Lumaca di pietra	Treant
Lupo cieco	Triffid

IMMUNE            7 mostri (1,57%)

Archeoaevis 5  
 Calcruth1  
 Elementale oscuro 4  
 Leviatano  
 Poltergeist  
 Spirito di polvere 1  
 Testa di pietra

ASSORBE           39 mostri (8,95%)

Aevis jura	Gran aevis
Archeoaevis 3	Guilgaruga 1
Archeodemone 1	Guilgaruga 2
Archeodemone 2	Guilgaruga 3
Cristallia	Ifrit 1
Cristallo 1	Jackanapes 1
Cristallo 5	Jackanapes 3
Drago di cristallo	Melusine 2
Drago rosso 1	Melusine 3
Drago violaceo	Melusine 4
Elementale oscuro 2	Melusine 6
Elementale oscuro 3	Melusine 7
Fiamma liquida - Mano 1	Melusine 8
Fiamma liquida - Mano 2	Omega 1
Fiamma liquida - Mano 3	Omega 2

Fiamma liquida - Tornado 1	Omega Mk.II 1
Fiamma liquida - Tornado 2	Omega Mk.II 2
Fiamma liquida - Uomo 1	Strapparer
Fiamma liquida - Uomo 2	Tritone 1
Galabudino	Tritone 2

=====

GELO

=====

DEBOLE 44 mostri (9,84%)

Adamanthart 1	Kornago
Adamanthart 2	Lamia
Ankheg	Lamia regina
Archeorana	Melusine 2
Aspide	Melusine 6
Bilucertola	Necrofobo 1
Bulet	Necrofobo 2
Conquistatore	Omega Mk.II 2
Desertipede	Pelle d'acciaio
Drago rosso 1	Pitone
Elementale oscuro 2	Pugno di ferro
Fiamma liquida - Mano 3	Rana elfica 1
Fiamma liquida - Tornado 1	Rettile gemello
Fiamma liquida - Tornado 2	Serpe mannara
Fiamma liquida - Uomo 1	Serpente bianco
Fiamma liquida - Uomo 2	Spirito di polvere 1
Garula 1	Tarantola
Granchio maligno	Tatou
Guilgaruga 1	Testuggine irosa
Guilgaruga 2	Testuggine verde
Guilgaruga 3	Tritone 1
Ifrit 1	Tritone 2

IMMUNE 15 mostri (3,36%)

Archeoaevis 5	Cristallo 8
Cristallo 1	Elementale oscuro 4
Cristallo 2	Fiamma liquida - Mano 1
Cristallo 3	Fiamma liquida - Mano 2
Cristallo 4	Testa di pietra
Cristallo 5	Tirannosauro 1
Cristallo 6	Tirannosauro 2
Cristallo 7	

ASSORBE 35 mostri (7,83%)

Aevis jura	Manticora 2
Archeoaevis 2	Melusine 1
Archeodemone 1	Melusine 3
Archeodemone 2	Melusine 4
Byblos 1	Melusine 5
Byblos 2	Melusine 7
Capitano gelido	Melusine 8
Cristallia	Nereid 1
Drago blu	Nereid 2
Drago di cristallo	Omega 1
Elementale oscuro 1	Omega 2
Elementale oscuro 3	Omega Mk.II 1
Galabudino	Omega Mk.II 3
Ghidra 1	Poltergeist
Gran aevis	Shiva 1

Jackanapes 1 Soldato gelido  
Jackanapes 3 Toro di gelo  
Manticora 1

---

SACRO

---

DEBOLE 18 mostri (4,03%)

Ade	Necrofobo 2
Anima di Exdeath	Scheletro
Bitania 1	Sconosciuto - Creatura
Bitania 2	Sconosciuto - Organo 1
Bitania 3	Sconosciuto - Organo 2
Bitania 4	Sconosciuto - Scheletri
Exdeath - Cavaliere 2	Sconosciuto - Serpente
Garula 1	Stregone nero
Necrofobo 1	Zombisauro

IMMUNE 25 mostri (5,591%)

Basilisco	Guilgaruga 2
Cristallo 1	Guilgaruga 3
Cristallo 2	Melusine 1
Cristallo 3	Melusine 2
Cristallo 4	Melusine 3
Cristallo 5	Melusine 4
Cristallo 6	Melusine 5
Cristallo 7	Melusine 6
Cristallo 8	Melusine 7
Diavoletto 1	Melusine 8
Fiamma liquida - Mano 1	Poltergeist
Fiamma liquida - Mano 2	Spirito di polvere 1
Guilgaruga 1	

ASSORBE 24 mostri (5,37%)

Archeodemone 1	Minotauro 1
Archeodemone 2	Minotauro 2
Byblos 1	Neo Shinryu
Byblos 2	Odino
Cristallia	Omega 1
Fiamma bianca	Omega 2
Fiamma nera	Omega Mk.II 1
Galabudino	Omega Mk.II 2
Gargolla	Omega Mk.II 3
Jackanapes 1	Orukat
Jackanapes 2	Shinryu
Jackanapes 3	Vilia

---

TERRA

---

DEBOLE 8 mostri (1,79%)

Archeosauro	Necrofobo 2
Drago rosso 1	Orukat
Garula 1	Phobos 1
Necrofobo 1	Phobos 2

IMMUNE 62 mostri (13,87%)

Aevis jura	Incognito
------------	-----------

Aevis tot	Lemure
Anima di Exdeath	Leviatano
Antoleone	Magnetite
Ape assassina	Meccanotrappola
Ape silenziosa	Melusine 1
Aquila tossica	Melusine 2
Archeoaevis 1	Melusine 3
Archeoaevis 2	Melusine 4
Archeoaevis 3	Melusine 5
Archeoaevis 4	Melusine 6
Archeoaevis 5	Melusine 7
Bahamut	Melusine 8
Barriera 1	Mercustrello
Barriera 2	Mykale
Carbuncle	Necromante
Conquistatore	Orco fatato
Corbett	Pipistrello viola
Drago blu	Poltergeist
Drago di mithril	Rajiforma
Enkidu	Rapitore Verde 2
Felino volante	Razza
Fiamma bianca	Rukh
Fiamma liquida - Mano 1	Sconosciuto - Scheletri
Fiamma liquida - Mano 2	Spirito di polvere 1
Gaeligatto 1	Testa di pietra
Ghidra 2	Viaggiatore
Gigante d'olmo	Wendigo 1
Gigante verde 1	Wendigo 2
Golem di pietra	Wynd alato
Ibis di mare	Zuu

ASSORBE 33 mostri (7,38%)

Archeodemone 1	Guscio zombie
Archeodemone 2	Ira sotterranea
Belfagor	Jackanapes 1
Byblos 1	Jackanapes 2
Byblos 2	Jackanapes 3
Catastrofe 1	Minotauro 1
Catastrofe 2	Minotauro 2
Cristallia	Oiseaurare 2
Cristallo 2	Omega 1
Cristallo 6	Omega 2
Diavoletto 2	Omega Mk.II 1
Fiamma nera	Omega Mk.II 2
Galabudino	Omega Mk.II 3
Ghidra 1	Sotterraneo
Guilgaruga 1	Titano
Guilgaruga 2	Vilia
Guilgaruga 3	

=====

TUONO

=====

DEBOLE 49 mostri (10,96%)

Acropho	Meccanotrappola
Artiglio di terra	Melusine 3
Calcruthl	Melusine 7
Cannone laser 1	Merrow

Cannone laser 2  
Cannone laser 3  
Corallo  
Corbett  
Demone di mare  
Elementale oscuro 3  
Essere maledetto  
Garula 1  
Gelatina di pesce  
Golem adamantino 1  
Golem di pietra  
Guscio zombie  
Idrogel  
Idroscorpione  
Karlalos  
Lanciafiamme  
Lanciarazzi  
Leviatano  
Magnetite  
Mangiamoguri  
Manta cornuta

Necrofobo 1  
Necrofobo 2  
Nix  
Objet d'Art  
Omega 1  
Omega 2  
Omega Mk.II 1  
Pas de Seul  
Piccolo carro  
Pugno di ferro  
Rajiforma  
Rosa di mare  
Sahagin  
Sanguisuga  
Schermo scherzo  
Strapparer  
Testa di pietra  
Testa meccanica  
Ushabti  
Viso di pietra

IMMUNE 14 mostri (3,13%)

Archeoaevis 5  
Cristallo 1  
Cristallo 2  
Cristallo 3  
Cristallo 4  
Cristallo 5  
Cristallo 6

Cristallo 7  
Cristallo 8  
Elementale oscuro 4  
Fiamma liquida - Mano 1  
Fiamma liquida - Mano 2  
Poltergeist  
Spirito di polvere 1

ASSORBE 37 mostri (8,28%)

Aevis jura  
Archeoaevis 4  
Archeodemone 1  
Archeodemone 2  
Byblos 1  
Byblos 2  
Cannone a onde  
Cristallia  
Dechirer  
Divoratore  
Drago di cristallo  
Drago giallo  
Elementale oscuro 1  
Elementale oscuro 2  
Elettroanemone  
Galabudino  
Ghidra 1  
Gran aevis  
Guardiano

Guilgaruga 1  
Guilgaruga 2  
Guilgaruga 3  
Idra  
Jackanapes 1  
Jackanapes 3  
Lanciatore Centrale 2  
Lanciatore Superiore 2  
Melusine 1  
Melusine 2  
Melusine 4  
Melusine 5  
Melusine 6  
Melusine 8  
Neo Garula  
Omega Mk.II 2  
Omega Mk.II 3  
Ramuh 1

=====

VELENO

=====

DEBOLE 8 mostri (1,79%)

Azulmagia 1  
Azulmagia 2  
Drago magico

Farfarello  
Garula 1  
Necrofobo 1

Drippy

Necrofobo 2

IMMUNE 35 mostri (7,83%)

Cannone laser 1	Ifrit 1
Cannone laser 3	Lanciatore Centrale 1
Cristallo 1	Lanciatore Centrale 3
Cristallo 2	Lanciatore Superiore 1
Cristallo 3	Lanciatore Superiore 3
Cristallo 4	Lopro minore
Cristallo 5	Melusine 1
Cristallo 6	Melusine 2
Cristallo 7	Melusine 3
Cristallo 8	Melusine 4
Exdeath - Cavaliere 2	Melusine 5
Fiamma liquida - Mano 1	Melusine 6
Fiamma liquida - Mano 2	Melusine 7
Fiamma liquida - Tornado 1	Melusine 8
Fiamma liquida - Tornado 2	Poltergeist
Fiamma liquida - Uomo 1	Spirito di polvere 1
Fiamma liquida - Uomo 2	Testa di pietra
Golem di pietra	

ASSORBE 46 mostri (10,29%)

Ade	Jackanapes 3
Aegir	Lamia
Aquila tossica	Minotauro 1
Archeodemone 1	Minotauro 2
Archeodemone 2	Muffa
Archeosauro	Omega 1
Biosoldato 1	Omega 2
Biosoldato 2	Omega Mk.II 1
Byblos 1	Omega Mk.II 2
Byblos 2	Omega Mk.II 3
Corallo	Orbe
Cristallia	Phobos 1
Drago d'ossa 2	Phobos 2
Drago zombie 2	Scheletro
Fiamma nera	Sconosciuto - Creatura
Galabudino	Sconosciuto - Organo 1
Ghidra 1	Sconosciuto - Organo 2
Gran mummia	Sconosciuto - Scheletri
Guilgaruga 1	Sconosciuto - Serpente
Guilgaruga 2	Sirena Marrone 1
Guilgaruga 3	Sirena Marrone 2
Il dannato	Tarantola
Jackanapes 1	Zombisauro

=====  
NESSUNA AFFINITÀ  
=====

I seguenti mostri non assorbono, nè sono forti, nè risultano deboli ad alcun elemento: 158 mostri (35,35%)

???	Fiore di drago 6	Neon
Alchymia	Fiore di drago 7	Ninja
Alicarnasso 1	Fiore di drago 8	Oiseaurare 1
Alicarnasso 2	Fiore di drago 9	Ombra
Alte Roite	Fiore di drago 10	Orso grigio
Ammonite	Forza 1	Pao

Animofago	Forza 2	Parthenope
Artiglio di ferro	Gaeligatto 2	Pentola magica
Assassino 1	Garula 2	Pericolo mortale
Assassino 2	Garula 3	Piccolo mago
Atomos 1	Gatto randagio	Piromante
Atomos 2	Gigante verde 2	Piros
Bacello di drago 1	Gilgamesh Furioso 1	Porcospino
Bacello di drago 2	Gilgamesh Furioso 2	Prototipo
Baldander	Gilgamesh Furioso 3	Psicoflagello
Ballerino d'ombra	Gilgamesh Umano 1	Psicosferza
Behemoth	Gilgamesh Umano 2	Pugno d'acciaio
Berseker	Gilgamesh Umano 3	Purobolos 1
Bestia desertica	Gilgamesh Umano 4	Purobolos 2
Bestia kuza 2	Goblin 1	Ramago
Buco 1	Goblin 2	Ramuh 2
Buco 2	Goblin nero	Rana elfica 2
Calofisteri 1	Golem	Rapace - Aperto 1
Calofisteri 2	Golem adamantino 2	Rapace - Aperto 2
Catoblepas	Granad	Rapace - Chiuso 1
Cavaliere reflex	Grancorno	Rapace - Chiuso 2
Cavaliere ronkan 1	Gravitatore	Rapitore Verde 1
Cavaliere ronkan 2	Guerriero crudele	Rapitore Viola
Chimera dhorme 2	Ifrit 2	Ricarmago
Controlla-livello	Krakeniovra	Samurai oscuro
Corazzata	Lama danzante	Scavatore 1
Criniera arancio	Lepre curativa	Scavatore 2
Cronocontrollore	Lepre infernale	Scoiattopatico
Dolcezza	Lestofante	Sekhmet
Dormiglione	Lythos	Sergente 1
Drago corazzato	Magissa 1	Sergente 2
Drago d'ossa 3	Magissa 2	Shiva 2
Drago rosso 2	Mago reflex	Sirena Blu 1
Drago zombie 3	Mangiateschi	Sirena Blu 2
Druido	Manistregone	Sole maligno 2
Duellante	Medusa	Spirito di polvere 2
Enuo 1 - Corpo	Mietitore	Spizzner
Enuo 1 - Mano destra	Minidiavolo	Stregone
Enuo 1 - Mano sinistra	Minidrago	Stroper
Enuo 2	Minimago	Tomberry
Esecutore	Mitragliatore	Verme di sabbia 1
Exdeath - Cavaliere 1	Muscoli d'acciaio	Verme di sabbia 2
Exdeath - Luna	Nakk furioso 1	Viverna 1
Fiore di drago 1	Nakk furioso 2	Viverna 2
Fiore di drago 2	Neo Exdeath - Dragone	Wyrn
Fiore di drago 3	Neo Exdeath - Leone	Yojimbo
Fiore di drago 4	Neo Exdeath - Minotauro	Zefiro
Fiore di drago 5	Neo Exdeath - Scheletri	

-----

=== TABELLA RIASSUNTIVA ===

ACQ --> Acqua  
ARI --> Aria  
FUO --> Fuoco  
GEL --> Gelo  
SAC --> Sacro  
TER --> Terra  
TUO --> Tuono  
VEL --> Veleno



D --> Debole --> il nemico subisce da esso il doppio dei danni  
 I --> Immune --> il nemico non subisce alcun danno  
 A --> Assorbe --> il danno viene convertito in PV recuperati dal nemico

'.' --> nessun effetto particolare, il danno inflitto dipende dalla tecnica eseguita, dai parametri del personaggio e da quelli del mostro

NOME	ACQ	ARI	FUO	GEL	SAC	TER	TUO	VEL
???	.	.	.	.	.	.	.	.
Achelone	D	.	.	.	.	.	.	.
Acropho	A	.	.	.	.	.	D	.
Adamanthart 1	.	.	.	D	.	.	.	.
Adamanthart 2	.	.	.	D	.	.	.	.
Ade	.	.	.	.	D	.	.	A
Aegir	.	.	.	.	.	.	.	A
Aevis drago	D	.	.	.	.	.	.	.
Aevis jura	.	A	A	A	.	I	A	.
Aevis tot	.	A	.	.	.	I	.	.
Albero maligno	.	.	D	.	.	.	.	.
Alchymia	.	.	.	.	.	.	.	.
Alicarnasso 1	.	.	.	.	.	.	.	.
Alicarnasso 2	.	.	.	.	.	.	.	.
Alte Roite	.	.	.	.	.	.	.	.
Ammonite	.	.	.	.	.	.	.	.
Anemone di rena	D	.	.	.	.	.	.	.
Anima di Exdeath	.	.	.	.	D	I	.	.
Animofago	.	.	.	.	.	.	.	.
Ankheg	.	.	.	D	.	.	.	.
Antoleone	D	.	.	.	.	I	.	.
Apanda 1	.	.	D	.	.	.	.	.
Apanda 2	.	.	D	.	.	.	.	.
Ape assassina	.	.	.	.	.	I	.	.
Ape silenziosa	.	.	.	.	.	I	.	.
Aquila tossica	.	.	.	.	.	I	.	A
Archeoaevis 1	.	D	.	.	.	I	.	.
Archeoaevis 2	.	.	.	A	.	I	.	.
Archeoaevis 3	.	.	A	.	.	I	.	.
Archeoaevis 4	.	.	.	.	.	I	A	.
Archeoaevis 5	.	I	I	I	.	I	I	.
Archeodemone 1	A	A	A	A	A	A	A	A
Archeodemone 2	A	A	A	A	A	A	A	A
Archeorana	.	.	.	D	.	.	.	.
Archeosauro	.	.	D	.	.	D	.	A
Artiglio di ferro	.	.	.	.	.	.	.	.
Artiglio di terra	A	.	.	.	.	.	D	.
Artiglio letale	D	.	.	.	.	.	.	.
Aspic oscuro	.	.	D	.	.	.	.	.
Aspide	.	.	.	D	.	.	.	.
Assassino 1	.	.	.	.	.	.	.	.
Assassino 2	.	.	.	.	.	.	.	.
Atomos 1	.	.	.	.	.	.	.	.
Atomos 2	.	.	.	.	.	.	.	.
Azulmagia 1	.	.	.	.	.	.	.	D
Azulmagia 2	.	.	.	.	.	.	.	D
Bacello di drago 1	.	.	.	.	.	.	.	.
Bacello di drago 2	.	.	.	.	.	.	.	.
Bahamut	.	.	.	.	.	I	.	.





Fiore di drago 3	.	.	.	.	.	.	.	.
Fiore di drago 4	.	.	.	.	.	.	.	.
Fiore di drago 5	.	.	.	.	.	.	.	.
Fiore di drago 6	.	.	.	.	.	.	.	.
Fiore di drago 7	.	.	.	.	.	.	.	.
Fiore di drago 8	.	.	.	.	.	.	.	.
Fiore di drago 9	.	.	.	.	.	.	.	.
Fiore di drago 10	.	.	.	.	.	.	.	.
Formicaleone	D	.	.	.	.	.	.	.
Forza 1	.	.	.	.	.	.	.	.
Forza 2	.	.	.	.	.	.	.	.
Furia	D	.	.	.	.	.	.	.
Gaeligatto 1	.	.	.	.	.	I	.	.
Gaeligatto 2	.	.	.	.	.	.	.	.
Galabudino	A	.	A	A	A	A	A	A
Gargolla	.	.	.	.	A	.	.	.
Garula 1	D	D	D	D	D	D	D	D
Garula 2	.	.	.	.	.	.	.	.
Garula 3	.	.	.	.	.	.	.	.
Gatto randagio	.	.	.	.	.	.	.	.
Gelatina di pesce	A	.	.	.	.	.	D	.
Ghidra 1	A	A	.	A	.	A	A	A
Ghidra 2	.	.	.	.	.	I	.	.
Gigante	.	A	.	.	.	.	.	.
Gigante di ferro	D	.	.	.	.	.	.	.
Gigante d'olmo	.	A	.	.	.	I	.	.
Gigante verde 1	.	A	.	.	.	I	.	.
Gigante verde 2	.	.	.	.	.	.	.	.
Gilgamesh Furioso 1	.	.	.	.	.	.	.	.
Gilgamesh Furioso 2	.	.	.	.	.	.	.	.
Gilgamesh Furioso 3	.	.	.	.	.	.	.	.
Gilgamesh Umano 1	.	.	.	.	.	.	.	.
Gilgamesh Umano 2	.	.	.	.	.	.	.	.
Gilgamesh Umano 3	.	.	.	.	.	.	.	.
Gilgamesh Umano 4	.	.	.	.	.	.	.	.
Goblin 1	.	.	.	.	.	.	.	.
Goblin 2	.	.	.	.	.	.	.	.
Goblin nero	.	.	.	.	.	.	.	.
Gogo il mimo	I	.	.	.	.	.	.	.
Golem	.	.	.	.	.	.	.	.
Golem adamantino 1	.	.	.	.	.	.	D	.
Golem adamantino 2	.	.	.	.	.	.	.	.
Golem di pietra	.	.	.	.	.	I	D	I
Gorgimera	D	.	.	.	.	.	.	.
Gran aevis	.	A	A	A	.	.	A	.
Gran dragone	D	.	.	.	.	.	.	.
Gran mummia	.	.	D	.	.	.	.	A
Granad	.	.	.	.	.	.	.	.
Granchio maligno	.	.	.	D	.	.	.	.
Grancorno	.	.	.	.	.	.	.	.
Gravitatore	.	.	.	.	.	.	.	.
Guardiano	.	.	.	.	.	.	A	.
Guerriero crudele	.	.	.	.	.	.	.	.
Guilgaruga 1	A	A	A	D	I	A	A	A
Guilgaruga 2	A	A	A	D	I	A	A	A
Guilgaruga 3	A	A	A	D	I	A	A	A
Guscio zombie	.	D	.	.	.	A	D	.
Ibis di mare	I	.	.	.	.	I	.	.
Idra	.	.	.	.	.	.	A	.
Idrogel	A	.	.	.	.	.	D	.





Piros	.	.	.	.	.	.	.	.
Pitone	.	.	.	D	.	.	.	.
Poltergeist	D	D	I	A	I	I	I	I
Porcospino	.	.	.	.	.	.	.	.
Prototipo	.	.	.	.	.	.	.	.
Psicoflagello	.	.	.	.	.	.	.	.
Psicosferza	.	.	.	.	.	.	.	.
Pugno d'acciaio	.	.	.	.	.	.	.	.
Pugno di ferro	.	.	D	D	.	.	D	.
Purobolos 1	.	.	.	.	.	.	.	.
Purobolos 2	.	.	.	.	.	.	.	.
Rajiforma	.	.	.	.	.	I	D	.
Ramago	.	.	.	.	.	.	.	.
Ramuh 1	.	.	.	.	.	.	A	.
Ramuh 2	.	.	.	.	.	.	.	.
Rana elfica 1	.	.	.	D	.	.	.	.
Rana elfica 2	.	.	.	.	.	.	.	.
Rapace - Aperto 1	.	.	.	.	.	.	.	.
Rapace - Aperto 2	.	.	.	.	.	.	.	.
Rapace - Chiuso 1	.	.	.	.	.	.	.	.
Rapace - Chiuso 2	.	.	.	.	.	.	.	.
Rapitore Verde 1	.	.	.	.	.	.	.	.
Rapitore Verde 2	.	.	.	.	.	I	.	.
Rapitore Viola	.	.	.	.	.	.	.	.
Razza	A	.	.	.	.	I	.	.
Re Behemoth	D	.	.	.	.	.	.	.
Rettile gemello	.	.	.	D	.	.	.	.
Ricarmago	.	.	.	.	.	.	.	.
Rosa di mare	A	.	.	.	.	.	D	.
Rukh	.	.	.	.	.	I	.	.
Sahagin	A	.	.	.	.	.	D	.
Samurai oscuro	.	.	.	.	.	.	.	.
Sanguisuga	.	.	.	.	.	.	D	.
Scavatore 1	.	.	.	.	.	.	.	.
Scavatore 2	.	.	.	.	.	.	.	.
Scheletro	.	.	D	.	D	.	.	A
Schermo scherzo	.	.	.	.	.	.	D	.
Scoiattopatico	.	.	.	.	.	.	.	.
Sconosciuto - Creatura	D	.	.	.	D	.	.	A
Sconosciuto - Organo 1	.	.	.	.	D	.	.	A
Sconosciuto - Organo 2	.	.	.	.	D	.	.	A
Sconosciuto - Scheletri	.	.	.	.	D	I	.	A
Sconosciuto - Serpente	.	.	.	.	D	.	.	A
Sekhmet	.	.	.	.	.	.	.	.
Sergente 1	.	.	.	.	.	.	.	.
Sergente 2	.	.	.	.	.	.	.	.
Serpe mannara	.	.	.	D	.	.	.	.
Serpente bianco	.	.	.	D	.	.	.	.
Shinryu	.	.	.	.	A	.	.	.
Shiva 1	.	.	D	A	.	.	.	.
Shiva 2	.	.	.	.	.	.	.	.
Sirena Blu 1	.	.	.	.	.	.	.	.
Sirena Blu 2	.	.	.	.	.	.	.	.
Sirena Marrone 1	.	.	D	.	.	.	.	A
Sirena Marrone 2	.	.	D	.	.	.	.	A
Soldato gelido	.	.	D	A	.	.	.	.
Sole maligno 1	.	A	.	.	.	.	.	.
Sole maligno 2	.	.	.	.	.	.	.	.
Sotterraneo	.	.	.	.	.	A	.	.
Spirito di polvere 1	D	D	I	D	I	I	I	I

Spirito di polvere 2	.	.	.	.	.	.	.	.
Spizzner	.	.	.	.	.	.	.	.
Strapparer	.	.	A	.	.	.	D	.
Stregone	.	.	.	.	.	.	.	.
Stregone nero	.	.	.	.	D	.	.	.
Stroper	.	.	.	.	.	.	.	.
Tarantola	.	.	.	D	.	.	.	A
Tatou	D	.	.	D	.	.	.	.
Testa di pietra	I	I	I	I	.	I	D	I
Testa meccanica	D	.	.	.	.	.	D	.
Testuggine irosa	.	.	.	D	.	.	.	.
Testuggine verde	.	.	.	D	.	.	.	.
Tirannosauro 1	.	.	D	I	.	.	.	.
Tirannosauro 2	.	.	D	I	.	.	.	.
Titano	.	.	.	.	.	A	.	.
Tomberry	.	.	.	.	.	.	.	.
Toro di gelo	.	.	D	A	.	.	.	.
Treant	.	.	D	.	.	.	.	.
Triffid	.	.	D	.	.	.	.	.
Tritone 1	.	.	A	D	.	.	.	.
Tritone 2	.	.	A	D	.	.	.	.
Ushabti	.	.	.	.	.	.	D	.
Vedova triste	D	.	.	.	.	.	.	.
Verme di sabbia 1	.	.	.	.	.	.	.	.
Verme di sabbia 2	.	.	.	.	.	.	.	.
Viaggiatore	.	.	.	.	.	I	.	.
Vilia	A	A	.	.	A	A	.	.
Viso di pietra	.	.	.	.	.	.	D	.
Viverna 1	.	.	.	.	.	.	.	.
Viverna 2	.	.	.	.	.	.	.	.
Wendigo 1	A	.	.	.	.	I	.	.
Wendigo 2	A	.	.	.	.	I	.	.
Wynd alato	.	A	.	.	.	I	.	.
Wym	.	.	.	.	.	.	.	.
Yojimbo	.	.	.	.	.	.	.	.
Zefiro	.	.	.	.	.	.	.	.
Zombisauro	.	.	.	.	D	.	.	A
Zuu	.	.	.	.	.	I	.	.

-----  
ACQ    ARI    FUO    GEL    SAC    TER    TUO    VEL

.....

+-----+

| TIPI DI MOSTRI |

[@09TP]

+-----+

In Final Fantasy V Advance esistono sei categorie particolari di nemici che interagiscono in modo speciale con alcune Armi oppure con alcune tecniche.

Questi tipi di mostri sono:

- Aevis
- Bestia magica
- Deserto
- Drago
- Non-morto
- Umanoide



I nemici che appartengono a questa categoria sono:

- Aevis drago
- Aevis jura
- Aevis tot
- Gran aevis
- Lopro minore
- Rukh

Le Armi relative sono:

- Arco: Aevicida --> aumenta la quantità di danni fisici inflitta

Non esistono tecniche relative ai mostri di tipo Aevis.

## BESTIA MAGICA

I nemici che appartengono a questa categoria sono:

- Animofago
- Apanda 1
- Apanda 2
- Archeodemone 1
- Archeodemone 2
- Artiglio di terra
- Belfagor
- Bestia kuza 1
- Bestia kuza 2
- Bitania 1
- Bitania 2
- Bitania 3
- Bitania 4
- Byblos 1
- Byblos 2
- Calofisteri 1
- Calofisteri 2
- Carbuncle
- Catoblepas
- Chimera dhorme 1
- Coeurl 1
- Coeurl 2
- Criniera arancio
- Dechirer
- Diavoletto 1
- Diavoletto 2
- Drago magico
- Garula 2
- Garula 3
- Gatto randagio
- Grancorno
- Il dannato
- Ira sotterranea
- Jackanapes 2
- Lamia
- Lamia regina
- Lepre infernale
- Lestofante
- Licaone
- Lupo cieco
- Lythos
- Mangiateschi
- Manta cornuta
- Manticora 1
- Manticora 2
- Medusa
- Minidiavolo
- Mitragliatore
- Muffa
- Nakk furioso 1
- Nakk furioso 2
- Nakk selvaggio
- Neo Exdeath - Dragone
- Neo Garula
- Oiseaurare 1
- Oiseaurare 2
- Orso desertico
- Orso grigio
- Pantera
- Pelle d'acciaio
- Porcospino
- Rajiforma
- Rapitore Verde 2
- Rettile gemello
- Scavatore 1
- Scavatore 2
- Scoiattopatico
- Sekhmet
- Spizzner
- Tatou
- Testa meccanica
- Toro di gelo
- Wyrn
- Zefiro

Le Armi relative sono:

- Arco: Arco di Artemide --> causa danni 2 volte superiori
- Frusta: Faunacida --> causa danni 2 volte superiori

Non esistono tecniche relative ai mostri di tipo Bestia magica.

### DESERTO

I nemici che appartengono a questa categoria sono:

- Anemone di rena
- Bestia desertica
- Buco 1
- Buco 2
- Bulet
- Cactus
- Desertipede
- Formicaleone
- Ira sotterranea
- Orso desertico
- Verme di sabbia 1
- Verme di sabbia 2

Non esistono Armi relative ai mostri di tipo Deserto.

Le tecniche relative sono:

- !Blu: Idrorespiro --> causa danni 8 volte superiori

### DRAGO

I nemici che appartengono a questa categoria sono:

- Archeosauro
- Catoblepas
- Drago blu
- Drago corazzato
- Drago di cristallo
- Drago di mithril
- Drago d'ossa 1
- Drago d'ossa 2
- Drago d'ossa 3
- Drago giallo
- Drago magico
- Drago rosso 1
- Drago rosso 2
- Drago violaceo
- Drago zombie 1
- Drago zombie 2
- Ghidra 1
- Ghidra 2
- Idra
- Leviatano
- Lythos
- Minidrigo
- Neo Exdeath - Leone
- Neo Shinryu
- Shinryu
- Tirannosauro 1
- Tirannosauro 2
- Wyrn
- Zombisauro

Le Armi relative sono:

- Arpa: Arpa di Apollo --> causa danni 8 volte superiori
- Frusta: Baffo di drago --> causa danni 2 volte superiori
- Lancia: Lancia dragone --> causa danni 2 volte superiori

Le tecniche relative sono:

- !Combina: Cannone dragone --> causa danni 2 volte superiori
- !Combina: Colpo dragone --> causa danni 2 volte superiori
- !Combina: Raffica dragone --> causa danni 2 volte superiori

### NON-MORTO

I nemici che appartengono a questa categoria sono:

- Ade
- Anima di Exdeath
- Archeodemone 1
- Archeodemone 2
- Archeosauro
- Aspide
- Calcruthl
- Drago d'ossa 1
- Medusa
- Mummia
- Necromante
- Nereid 1
- Nereid 2
- Orbe
- Phobos 1
- Phobos 2

- Drago d'ossa 2
- Drago d'ossa 3
- Drago rosso 1
- Drago rosso 2
- Drago zombie 1
- Drago zombie 2
- Formicaleone
- Ghidra 1
- Ghidra 2
- Gran mummia
- Guilgaruga 1
- Guilgaruga 2
- Guilgaruga 3
- Poltergeist
- Psicosferza
- Rajiforma
- Scheletro
- Sconosciuto - Creatura
- Sconosciuto - Organo 1
- Sconosciuto - Organo 2
- Sconosciuto - Scheletri
- Sconosciuto - Serpente
- Sirena Marrone 1
- Sirena Marrone 2
- Tirannosauro 1
- Tirannosauro 2
- Guscio zombie
- Il dannato
- Lamia regina
- Mandragora
- Tritone 1
- Tritone 2
- Zombisauro

Le Armi relative sono:

- Arpa: Arpa di Apollo --> causa danni 8 volte superiori
- Bastone: Verga del saggio --> causa danni 2 volte superiori

Le tecniche relative sono:

- !Blu: Roulette --> non può eliminare i Non-morti
- !Canto: Requiem --> causa danni solo ai Non-morti

In aggiunta i nemici di tipo Non-morto subiscono danni magici non elementali se vengono colpiti da tecniche o da Oggetti curativi ed invertono il funzionamento degli attacchi di assorbimento. In genere quest'ultimi permettono di assorbire i PV oppure i PM: usandole contro un nemico di tipo Non-morto, sarà invece quest'ultimo ad assorbire i PV oppure i PM di chi ha utilizzato tali attacchi.

#### UMANOIDE

I nemici che appartengono a questa categoria sono:

- Alchymia
- Alte Roite
- Anima di Exdeath
- Assassino 1
- Assassino 2
- Baccello di drago 1
- Baccello di drago 2
- Ballerino d'ombra
- Berseker
- Biosoldato 1
- Biosoldato 2
- Calofisteri 1
- Calofisteri 2
- Capitano gelido
- Cavaliere reflex
- Cavaliere ronkan 1
- Diavoletto 2
- Dolcezza
- Drippy
- Druido
- Duellante
- Enkidu
- Esecutore
- Lamia regina
- Lemure
- Lestofante
- Magissa 1
- Magissa 2
- Mago reflex
- Manistregone
- Medusa
- Minimago
- Minotauro 1
- Minotauro 2
- Mummia
- Muscoli d'acciaio
- Mutaforme
- Mykale
- Neo Exdeath - Scheletri
- Odino
- Oiseaurare 2
- Parthenope
- Pericolo mortale
- Piroicante
- Pugno d'acciaio
- Pugno di ferro

- Exdeath - Cavaliere 1
- Exdeath - Luna
- Farfarello
- Forza 1
- Forza 2
- Gargolla
- Gigante
- Gigante d'olmo
- Gigante verde 1
- Gilgamesh Furioso 1
- Gilgamesh Furioso 2
- Gilgamesh Furioso 3
- Gilgamesh Umano 1
- Gilgamesh Umano 2
- Gilgamesh Umano 3
- Gilgamesh Umano 4
- Gogo il mimo
- Gran mummia
- Gravitatore
- Guerriero crudele
- Incognito
- Jackanapes 2
- Lama danzante
- Ramago
- Ramuh 1
- Rapitore Verde 2
- Ricarmago
- Samurai oscuro
- Sekhmet
- Sergente 1
- Shiva 1
- Sirena Blu 1
- Sirena Blu 2
- Sirena Marrone 1
- Sirena Marrone 2
- Soldato gelido
- Stregone
- Stregone nero
- Titano
- Tomberry
- Triffid
- Viaggiatore
- Vilia
- Yojimbo
- Zefiro

Le Armi relative sono:

- Coltello: Mangiauomini --> causa danni 2 volte superiori

Le tecniche relative sono:

- !Combina: Cannone letale --> causa danni 2 volte superiori
- !Combina: Colpo letale --> causa danni 2 volte superiori
- !Combina: Raffica letale --> causa danni 2 volte superiori

.....

+-----+  
 | MOSTRI SIMILI |  
 +-----+

[@09MS]

In Final Fantasy V Advance sono presenti molti mostri simili tra loro e che differiscono solo per pochi aspetti: colore, abbigliamento ecc ecc.. Qui sotto sono presenti i vari tipi di nemici e, all'interno della stessa categoria, cosa li rende differenti.

:--:- MOSTRI UNICI --:-:

- |                    |                         |
|--------------------|-------------------------|
| Alicarnasso 1      | Melusine 2              |
| Alicarnasso 2      | Melusine 3              |
| Atomos 1           | Melusine 4              |
| Atomos 2           | Melusine 5              |
| Bacello di drago 1 | Melusine 6              |
| Bacello di drago 2 | Melusine 7              |
| Bahamut            | Melusine 8              |
| Barriera 1         | Muffa                   |
| Barriera 2         | Necrofobo 1             |
| Buco 1             | Necrofobo 2             |
| Buco 2             | Necromante              |
| Calofisteri 1      | Neo Exdeath - Dragone   |
| Calofisteri 2      | Neo Exdeath - Leone     |
| Carbuncle          | Neo Exdeath - Minotauro |
| Catastrofe 1       | Neo Exdeath - Scheletri |

Catastrofe 2	Objet d'Art
Corallo	Odino
Dolcezza	Onnisciente 1
Enuo 1 - Corpo	Onnisciente 2
Enuo 1 - Mano destra	Orbe
Enuo 1 - Mano sinistra	Orco fatato
Enuo 2	Orukat
Exdeath - Luna	Pagina 128
Fiamma liquida - Mano 1	Pagina 256
Fiamma liquida - Mano 2	Pagina 32
Fiamma liquida - Mano 3	Pagina 64
Fiamma liquida - Tornado 1	Pentola magica
Fiamma liquida - Tornado 2	Piccolo carro
Fiamma liquida - Uomo 1	Psicoflagello
Fiamma liquida - Uomo 2	Ramuh 1
Forza 1	Ramuh 2
Forza 2	Rapace - Aperto 1
Gilgamesh Furioso 1	Rapace - Aperto 2
Gilgamesh Furioso 2	Rapace - Chiuso 1
Gilgamesh Furioso 3	Rapace - Chiuso 2
Gilgamesh Umano 1	Scavatore 1
Gilgamesh Umano 2	Scavatore 2
Gilgamesh Umano 3	Scheletro
Gilgamesh Umano 4	Sconosciuto - Creatura
Gogo il mimo	Sconosciuto - Organo 1
Guardiano	Sconosciuto - Organo 2
Ifrit 1	Sconosciuto - Scheletri
Ifrit 2	Sconosciuto - Serpente
Lanciafiamme	Shiva 1
Lanciarazzi	Shiva 2
Leviatano	Tomberry
Magissa 1	Verme di sabbia 1
Magissa 2	Verme di sabbia 2
Magnetite	Wendigo 1
Meccanotrappola	Wendigo 2
Melusine 1	

:--:- ACQUA --:-:

Calcruthl	(acqua verde)
Idrogel	(acqua blu)

:--:- ALBERI --:-:

Albero maligno	(albero celeste)
Treant	(albero marrone)
Triffid	(albero giallo)

:--:- ANZIANI MAGHI --:-:

Alte Roite	(anziano mago giallo)
Mutaforme	(anziano mago rosso)
Ramago	(anziano mago verde)

:--:- API --:-:

Ape assassina	(ape gialla)
Ape silenziosa	(ape blu)

:--:- ARAGOSTE --:-:

Artiglio di terra (aragosta marrone)  
Karlalos (aragosta rossa)

:--:- BANDITI --:-:

Drippy (bandito marrone)  
Pao (bandito viola)

:--:- BESTIE CORNUTE --:-:

Apanda 1 (bestia cornuta rossa)  
Apanda 2 (bestia cornuta rossa)  
Byblos 1 (bestia cornuta nera)  
Byblos 2 (bestia cornuta nera)

:--:- BESTIE DI SABBIA --:-:

Bestia desertica (bestia di sabbia grigia)  
Ira sotterranea (bestia di sabbia porpora)

:--:- CALAMARI --:-:

Demone di mare (calamaro marrone)  
Divoratore (calamaro verde)  
Sanguisuga (calamaro marrone)

:--:- CANNONI FUTURISTICI --:-:

Cannone a onde (cannone futuristico bianco)  
Cannone laser 1 (cannone futuristico nero)  
Cannone laser 2 (cannone futuristico nero)  
Cannone laser 3 (cannone futuristico nero)

:--:- CAVALIERI REGALI --:-:

Anima di Exdeath (cavaliere regale celeste)  
Exdeath - Cavaliere 1 (cavaliere regale azzurro)  
Exdeath - Cavaliere 2 (cavaliere regale azzurro)

:--:- CENTAURI DEMONIACI --:-:

Archeodemone 1 (centauro demoniaco porpora)  
Archeodemone 2 (centauro demoniaco porpora)  
Bitania 1 (centauro demoniaco marrone)  
Bitania 2 (centauro demoniaco marrone)  
Bitania 3 (centauro demoniaco marrone)  
Bitania 4 (centauro demoniaco marrone)

:--:- CHIMERE --:-:

Chimera dhorme 1 (chimera marrone)  
Chimera dhorme 2 (chimera marrone)  
Gorgimera (chimera rossa)  
Manticora 1 (chimera grigia)  
Manticora 2 (chimera grigia)

:--:- CINGHIALI --:-:

Bulet (cinghiale verde)

Pelle d'acciaio (cinghiale nero)  
Tatou (cinghiale marrone)

:--:- COMBATTENTI --:-:

Pugno d'acciaio (combattente blu)  
Pugno di ferro (combattente rosso)

:--:- CONCHIGLIE SPINOSE --:-:

Cactus (conchiglia spinosa grigia)  
Mitragliatore (conchiglia spinosa verde)  
Porcospino (conchiglia spinosa viola)

:--:- CREATURE A SEI BRACCIA --:-:

Artiglio di ferro (creatura a sei braccia grigia)  
Artiglio letale (creatura a sei braccia verde)

:--:- CRISTALLI --:-:

Cristallia (cristalli celesti)  
Cristallo 1 (cristalli celesti)  
Cristallo 2 (cristalli celesti)  
Cristallo 3 (cristalli celesti)  
Cristallo 4 (cristalli celesti)  
Cristallo 5 (cristalli celesti)  
Cristallo 6 (cristalli celesti)  
Cristallo 7 (cristalli celesti)  
Cristallo 8 (cristalli celesti)

:--:- DEMONI CIRCENSI --:-:

Essere maledetto (demone circense celeste)  
Il dannato (demone circense blu)  
Pericolo mortale (demone circense giallo)

:--:- DIAVOLETTI --:-:

Diavoletto 1 (diavoletto viola)  
Diavoletto 2 (diavoletto viola)  
Jackanapes 1 (diavoletto grigio)  
Jackanapes 2 (diavoletto grigio)  
Jackanapes 3 (diavoletto grigio)  
Minidiavolo (diavoletto giallo)  
Oiseaurare 1 (diavoletto rosso)  
Oiseaurare 2 (diavoletto rosso)

:--:- DINOSAURI SCHELETRICI --:-:

Drago d'ossa 1 (dinosaurio scheletrico nero)  
Drago d'ossa 2 (dinosaurio scheletrico nero)  
Drago d'ossa 3 (dinosaurio scheletrico nero)  
Tirannosauro 1 (dinosaurio scheletrico marrone)  
Tirannosauro 2 (dinosaurio scheletrico marrone)  
Zombisauro (dinosaurio scheletrico blu)

:--:- DONNE --:-:

Alchymia (donna blu)

Zefiro (donna verde)

:--:- DONNE CON FIORI --:-:

Lemure (donna con fiori porpora)  
Vilia (donna con fiori viola)

:--:- DONNE SERPENTI --:-:

Lamia (donna serpente porpora)  
Lamia regina (donna serpente marrone)  
Medusa (donna serpente verde)  
Parthenope (donna serpente viola)

:--:- DONNE VOLANTI --:-:

Sirena Blu 1 (donna volante blu)  
Sirena Blu 2 (donna volante blu)  
Sirena Marrone 1 (donna volante marrone)  
Sirena Marrone 2 (donna volante marrone)

:--:- DRAGHETTI --:-:

Drago di mithril (draghetto celeste)  
Drago magico (draghetto porpora)

:--:- DRAGHI --:-:

Lopro minore (drago blu)  
Viverna 1 (drago rosso)  
Viverna 2 (drago rosso)  
Wurm (drago verde)

:--:- DRAGHI A SEI TESTE --:-:

Drago giallo (drago a sei teste giallo)  
Ghidra 1 (drago a sei teste blu)  
Ghidra 2 (drago a sei teste blu)  
Idra (drago a sei teste verde)

:--:- DRAGHI ACUMINATI --:-:

Aevis drago (drago acuminato verde)  
Drago blu (drago acuminato blu)

:--:- DRAGHI DEMONIACI --:-:

Drago di cristallo (drago demoniaco viola)  
Neo Shinryu (drago demoniaco dorato)  
Shinryu (drago demoniaco marrone)

:--:- DRAGHI POSSENTI --:-:

Drago rosso 1 (drago possente rosso)  
Drago rosso 2 (drago possente rosso)  
Gran dragone (drago possente giallo)

:--:- DRAGHI SCHELETRICI --:-:

Archeosauro (drago scheletrico grigio)



Drago corazzato	(drago scheletrico nero)
Drago violaceo	(drago scheletrico marrone)
Drago zombie 1	(drago scheletrico porpora)
Drago zombie 2	(drago scheletrico porpora)
Drago zombie 3	(drago scheletrico porpora)
:-:-:- FACOCERI -:-:-:	
Achelone	(facocero marrone)
Catoblepas	(facocero verde)
:-:-:- FANTASMI -:-:-:	
Neon	(fantasma viola)
Spirito di polvere 1	(fantasma nero)
Spirito di polvere 2	(fantasma nero)
:-:-:- FENICI -:-:-:	
Aquila tossica	(fenice viola)
Basilisco	(fenice rossa)
Ibis di mare	(fenice blu)
:-:-:- FIAMME -:-:-:	
Granad	(fiamma nera)
Piros	(fiamma rossa)
Purobolos 1	(fiamma porpora)
Purobolos 2	(fiamma porpora)
:-:-:- FOLLETTI -:-:-:	
Goblin 1	(folletto rosa)
Goblin 2	(folletto marrone)
Goblin nero	(folletto nero)
Lestofante	(folletto verde)
:-:-:- FORMICALEONI -:-:-:	
Antoleone	(formicaleone marrone)
Formicaleone	(formicaleone rossa)
Spizzner	(formicaleone viola)
:-:-:- FORZUTI -:-:-:	
Gigante	(forzuto marrone)
Gigante d'olmo	(forzuto grigio)
Gigante verde 1	(forzuto verde)
Gigante verde 2	(forzuto verde)
:-:-:- FUNGHI -:-:-:	
Aegir	(fungo verde)
Mandragora	(fungo marrone)
Stroper	(fungo porpora)
:-:-:- GARGOYLE -:-:-:	
Belfagor	(gargoyle dorato)
Gargolla	(gargoyle marrone)

:--:- GATTI --:-:

Gatto randagio (gatto grigio)  
Licaone (gatto marrone)

:--:- GATTI VOLANTI --:-:

Felino volante (gatto volante rosso)  
Gaeligatto 1 (gatto volante grigio)  
Gaeligatto 2 (gatto volante grigio)

:--:- GELATINE --:-:

Aspic oscuro (gelatina nera e blu)  
Emobudino (gelatina nera e gialla)  
Gelatina di pesce (gelatina blu)

:--:- GLOBI FLUTTUANTI --:-:

Elementale oscuro 1 (globo fluttuante porpora)  
Elementale oscuro 2 (globo fluttuante porpora)  
Elementale oscuro 3 (globo fluttuante porpora)  
Elementale oscuro 4 (globo fluttuante porpora)  
Fiamma bianca (globo fluttuante celeste)  
Fiamma nera (globo fluttuante nero)  
Galabudino (globo fluttuante rosso)

:--:- GOLEM --:-:

Golem adamantino 1 (golem celeste)  
Golem adamantino 2 (golem celeste)  
Golem di pietra (golem grigio)  
Guscio zombie (golem verde)

:--:- GRANCHI --:-:

Acropho (granchio verde)  
Granchio maligno (granchio arancione)

:--:- GRANDI CAVALIERI --:-:

Corazzata (grande cavaliere grigio)  
Gigante di ferro (grande cavaliere nero)

:--:- GRANDI TORI --:-:

Behemoth (grande toro viola)  
Bestia kuza 1 (grande toro porpora)  
Bestia kuza 2 (grande toro porpora)  
Re Behemoth (grande toro nero)

:--:- GROSSI VOLATILI --:-:

Aevis tot (grosso volatile rosso)  
Rukh (grosso volatile marrone)  
Zuu (grosso volatile nero)

:--:- GUERRIERI ORIENTALI --:-:

Ballerino d'ombra (guerriero orientale grigio)  
Lama danzante (guerriero orientale giallo)

:--:- INFANTI FURIOSI --:-:

Nereid 1 (infante furioso viola)  
Nereid 2 (infante furioso viola)  
Phobos 1 (infante furioso verde)  
Phobos 2 (infante furioso verde)  
Tritone 1 (infante furioso porpora)  
Tritone 2 (infante furioso porpora)

:--:- LAPIDI --:-:

Testa di pietra (lapide grigia)  
Ushabti (lapide rosa)  
Viso di pietra (lapide gialla)

:--:- LEONI --:-:

Coerl 1 (leone grigio)  
Coerl 2 (leone grigio)  
Criniera arancio (leone arancione)  
Pantera (leone marrone)

:--:- LEPRI --:-:

Lepre curativa (lepre verde)  
Lepre infernale (lepre rossa)

:--:- LOTTATORI --:-:

Muscoli d'acciaio (lottatore grigio)  
Titano (lottatore marrone)

:--:- LUCERTOLE A DUE TESTE --:-:

Bilucertola (lucertola a due teste celeste)  
Rettile gemello (lucertola a due teste celeste)

:--:- LUMACHE --:-:

Lumaca (lumaca marrone)  
Lumaca di pietra (lumaca grigia)

:--:- LUPI --:-:

Lupo cieco (lupo nero)  
Nakk furioso 1 (lupo verde)  
Nakk furioso 2 (lupo verde)  
Nakk selvaggio (lupo blu)

:--:- MAGHETTI --:-:

Dormiglione (maghetto verde)  
Minimago (maghetto celeste)  
Piccolo mago (maghetto nero)

:--:- MAGHI --:-:

Mago reflex	(mago grigio)
Ricarmago	(mago viola)
Stregone	(mago porpora)

:--:- MAGHI ALIENI --:-:

Cronocontrollore	(mago alieno arancione)
Furia	(mago alieno verde)
Gravitatore	(mago alieno grigio)

:--:- MAGHI MASCHERATI --:-:

Piromante	(mago mascherato nero)
Stregone nero	(mago mascherato blu)

:--:- MAGHI REGALI --:-:

Ade	(mago regale verde)
Azulmagia 1	(mago regale rosso)
Azulmagia 2	(mago regale rosso)

:--:- MAMMUT --:-:

Garula 1	(mammut verde)
Garula 2	(mammut verde)
Garula 3	(mammut verde)
Neo Garula	(mammut arancione)

:--:- MANTE --:-:

Birostris	(manta rosa)
Manta cornuta	(manta celeste)

:--:- MINOTAURI --:-:

Minotauro 1	(minotauro viola)
Minotauro 2	(minotauro viola)
Sekhmet	(minotauro rosso)

:--:- MONACI --:-:

Druido	(monaco porpora)
Esecutore	(monaco viola)

:--:- MUMMIE --:-:

Gran mummia	(mummia arancione)
Mummia	(mummia grigia)

:--:- NINJA --:-:

Assassino 1	(ninja blu)
Assassino 2	(ninja blu)
Incognito	(ninja rosso)
Ninja	(ninja grigio)

:--:- ORSI --:-:

Orso desertico	(orso verde)
Orso grigio	(orso celeste)

:--:- PAGLIACCI --:-:

Farfarello (pagliaccio giallo e verde)  
Manistregone (pagliaccio rosso e viola)

:--:- PICCOLI DRAGHI --:-:

Lythos (piccolo drago marrone)  
Minidrago (piccolo drago verde)

:--:- PIOVRE --:-:

Krakeniovra (piovra viola)  
Mangiamoguri (piovra verde)

:--:- PIPISTRELLI --:-:

Mercustrello (pipistrello verde)  
Pipistrello viola (pipistrello viola)

:--:- RAGNI --:-:

Tarantola (ragno viola)  
Vedova triste (ragno viola)

:--:- RAGNI ROBOTICI --:-:

Omega 1 (ragno robotico grigio)  
Omega 2 (ragno robotico grigio)  
Omega Mk.II 1 (ragno robotico celeste)  
Omega Mk.II 2 (ragno robotico celeste)  
Omega Mk.II 3 (ragno robotico celeste)  
Prototipo (ragno robotico grigio)  
Testa meccanica (ragno robotico grigio)

:--:- RANE --:-:

Archeorana (rana viola)  
Kornago (rana rossa)  
Rana elfica 1 (rana blu)  
Rana elfica 2 (rana blu)

:--:- RAPACI UMANOIDI --:-:

Enkidu (rapace umanoide verde)  
Rapitore Verde 1 (rapace umanoide verde)  
Rapitore Verde 2 (rapace umanoide verde)  
Rapitore Viola (rapace umanoide viola)

:--:- ROSE --:-:

Exoray 1 (rosa viola)  
Exoray 2 (rosa viola)  
Exoray 3 (rosa viola)  
Exoray 4 (rosa viola)  
Exoray 5 (rosa viola)  
Fiore di drago 1 (rosa celeste)  
Fiore di drago 2 (rosa celeste)  
Fiore di drago 3 (rosa celeste)

Fiore di drago 4	(rosa celeste)
Fiore di drago 5	(rosa celeste)
Fiore di drago 6	(rosa celeste)
Fiore di drago 7	(rosa celeste)
Fiore di drago 8	(rosa celeste)
Fiore di drago 9	(rosa celeste)
Fiore di drago 10	(rosa celeste)

:--:- SAMURAI --:-:

Samurai oscuro	(samurai blu)
Yojimbo	(samurai grigio)

:--:- SANGUISUGHE --:-:

Anemone di rena	(sanguisuga gialla)
Elettroanemone	(sanguisuga verde)

:--:- SCHELETRI VOLANTI --:-:

Corbett	(scheletro volante nero)
Pas de Seul	(scheletro volante verde)
Rajiforma	(scheletro volante giallo)
Razza	(scheletro volante blu)

:--:- SCHERMI --:-:

Controlla-livello	(schermo grigio)
Schermo scherzo	(schermo rosso)

:--:- SCOIATTOLI --:-:

Animofago	(scoiattolo blu)
Mangiateschi	(scoiattolo grigio)
Scoiattopatico	(scoiattolo marrone)

:--:- SCOLOPENDRE --:-:

Ankheg	(scolopendra rossa)
Sotterraneo	(scolopendra viola)

:--:- SCORPIONI --:-:

Desertipede	(scorpione rosso)
Idroscorpione	(scorpione blu)

:--:- SEPIE --:-:

Ammonite	(seppia porpora)
Rosa di mare	(seppia grigia)

:--:- SERPENTI ALATI --:-:

Aevis jura	(serpente alato giallo)
Archeoaevis 1	(serpente alato verde)
Archeoaevis 2	(serpente alato verde)
Archeoaevis 3	(serpente alato verde)
Archeoaevis 4	(serpente alato verde)
Archeoaevis 5	(serpente alato verde)
Gran aevis	(serpente alato blu)

:--:- SERPENTI --:-:

Aspide	(serpente celeste)
Pitone	(serpente giallo)
Serpe mannara	(serpente verde)
Serpente bianco	(serpente celeste)

:--:- SOLDATI --:-:

Capitano gelido	(soldato celeste)
Sergente 1	(soldato viola)
Sergente 2	(soldato viola)
Soldato gelido	(soldato grigio)

:--:- SOLDATI CON ASCIA --:-:

Biosoldato 1	(soldato con ascia grigio)
Biosoldato 2	(soldato con ascia grigio)
Cavaliere reflex	(soldato con ascia rosso)

:--:- SOLDATI CON MAGLI --:-:

Cavaliere ronkan 1	(soldato con magli marrone)
Cavaliere ronkan 2	(soldato con magli marrone)
Duellante	(soldato con magli rosso)
Guerriero crudele	(soldato con magli arancione)

:--:- SOLI FLUTTUANTI --:-:

Baldander	(sole fluttuante grigio)
Sole maligno 1	(sole fluttuante giallo)
Sole maligno 2	(sole fluttuante giallo)

:--:- SPIRITI --:-:

Dechirer	(spirito rosso)
Ombra	(spirito blu)
Strapparer	(spirito nero)

:--:- STREGHE CON LUNA --:-:

Mykale	(strega con luna rossa)
Viaggiatore	(strega con luna grigia)

:--:- TARTARUGHE --:-:

Adamanthart 1	(tartaruga nera)
Adamanthart 2	(tartaruga nera)
Guilgaruga 1	(tartaruga verde scuro)
Guilgaruga 2	(tartaruga verde scuro)
Guilgaruga 3	(tartaruga verde scuro)
Testuggine irosa	(tartaruga arancione)
Testuggine verde	(tartaruga verde)

:--:- TORI --:-:

Grancorno	(toro viola)
Toro di gelo	(toro rosso)





In aggiunta, per rendere più semplice la ricerca di una stanza, ad ognuna di esse è stato assegnato un codice univoco (esempio: per la Biblioteca degli Antichi, i codici per le varie sale sono BA.aA, BA.aB, BA.aC e così via). >>

Per quanto riguarda la suddivisione dei mostri che si possono incontrare sulle mappe dei tre Mondi, il gioco è organizzato in maniera precisa. Ogni mappa è un grande quadrato, suddiviso in un reticolo composto da 64 quadrati più piccoli: all'interno di ognuno di essi possono essere presenti uno o più terreni diversi (deserto, foresta, mare, palude e pianura) e su ogni superficie è possibile affrontare sino ad un massimo di quattro gruppi diversi di nemici:

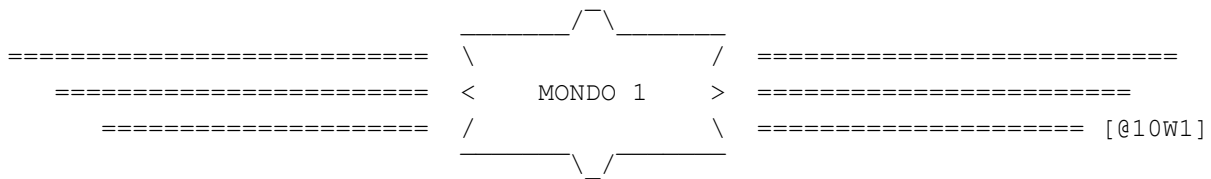
NOTE

- la suddivisione in quadrati più piccoli è netta ed immediata: in alcuni casi è sufficiente superare appena il confine tra due quadrati per affrontare gruppi di nemici completamente diversi, pur rimanendo sullo stesso tipo di terreno. Questa caratteristica si nota facilmente navigando per i mari del Mondo 3.
- nelle zone costiere, potrà capitare che, nonostante sul mappamondo ci si trovi su un determinato terreno, la battaglia si svolga invece su una spiaggia. Questo cambio di superficie non influisce sul gruppo di nemici incontrati, i quali rimangono comunque quelli del tipo di terreno visibile sul mappamondo.

Ogni Mondo è stato divise in varie zone Territoriali e, all'interno della scheda di ognuna di esse, vengono presentati i mostri che si incontreranno nelle diverse aree contenute nel Territorio.

LEGENDA DEI TERRITORI

- ## montagne
- .. corsi d'acqua



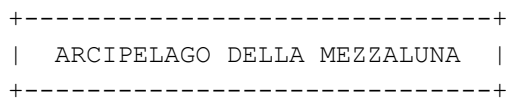
Musica di sottofondo -: 03. Quattro cuori





Il Mondo 1 è quello iniziale e, geograficamente, lo si può dividere in quattro grandi aree continentali:

- Arcipelago della Mezzaluna
- Territorio di Jakol
- Territorio di Karnak
- Territorio di Tycoon

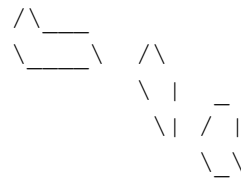


Tycoon

```

+
|
|

```



Jakol

```

+--

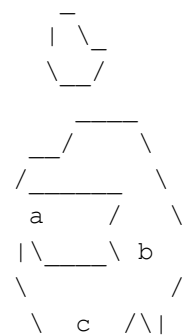
```

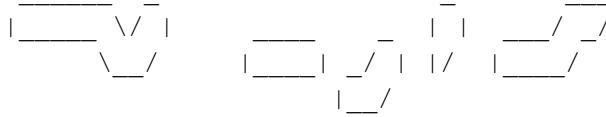
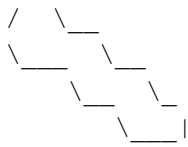


```

_

```

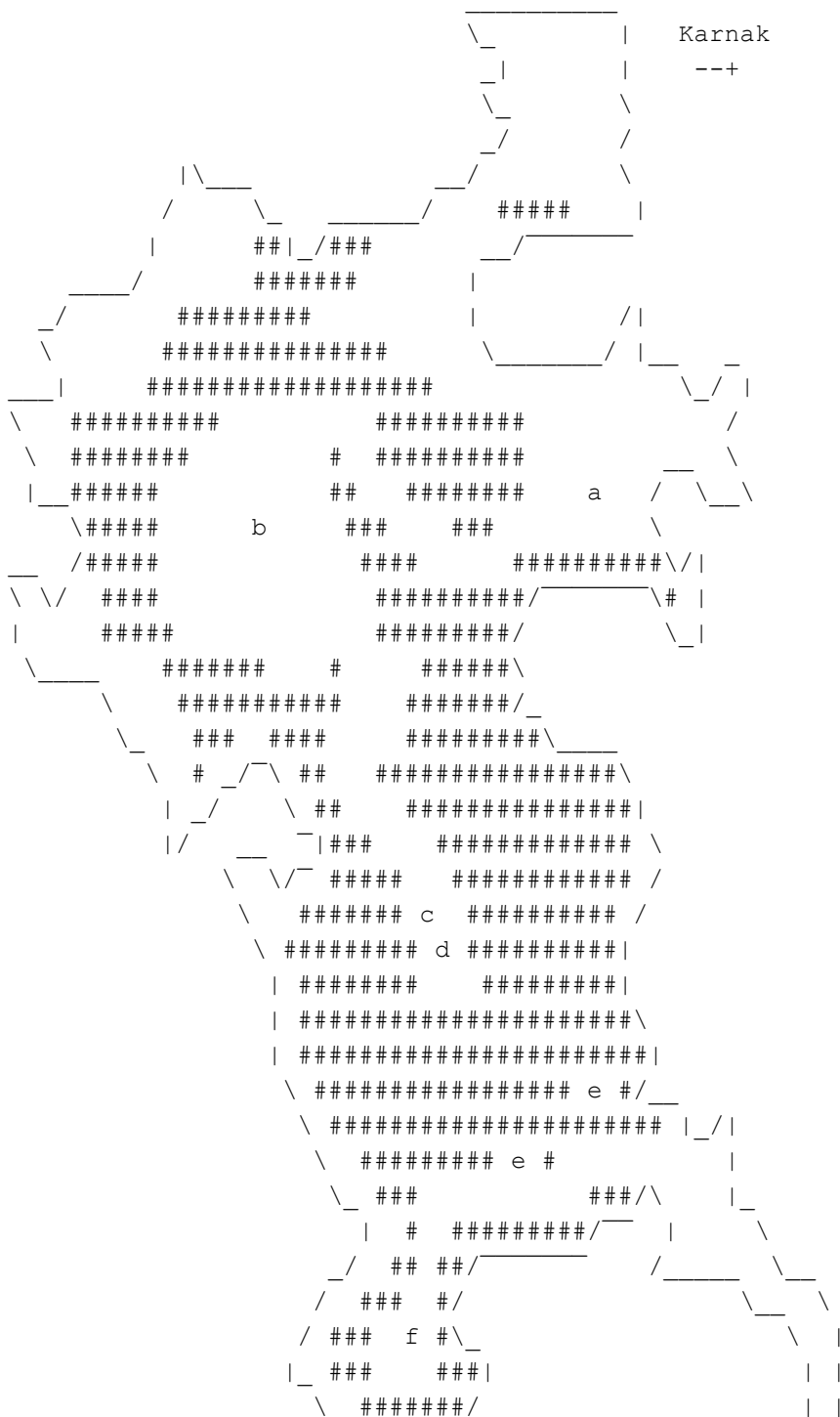




=== LOCALITÀ ===

- a. Catapulta
- b. Mezzaluna
- c. Foresta dei chocobo neri

+-----+  
| TERRITORIO DI JAKOL |  
+-----+



```

 \ #####|
 | #####\
 | #####|
 \_____\

```

```

 \ |
 |
 +
 Arcipelago della
 Mezzaluna

```

=== LOCALITÀ ===

- a. Biblioteca degli Antichi
- b. Deserto delle Sabbie danzanti
- c. Meteorite di Gohn
- d. Gohn
- e. Grotta di Jakol (uscite est & ovest)
- f. Jakol

```

+-----+
| TERRITORIO DI KARNAK |
+-----+

```



=== LOCALITÀ ===

- a. Istoria
- b. Karnak
- c. Castello Karnak
- d. Nave a calore
- e. Meteorite di Karnak

-----+  
 | TERRITORIO DI TYCOON |  
 -----+



Karnak  
 +--

Arcipelago  
 della Mezzaluna

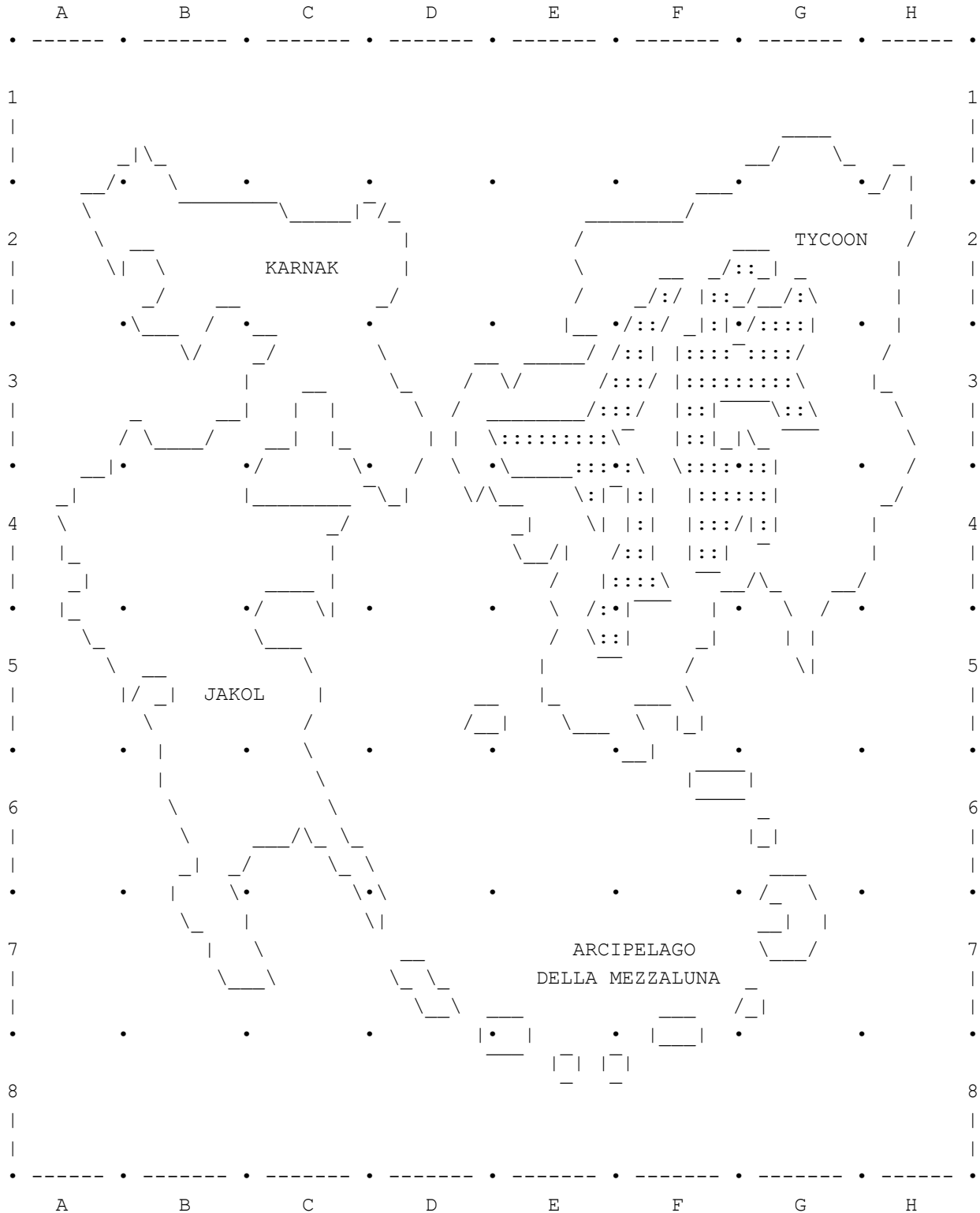
=== LOCALITÀ ===

- a. Monte Nord
- b. Lix
- i. Tule
- l. Castello Walz

- c. Cimitero navale
- d. Tempio dell'Aria
- e. Carwen
- f. Torre di Walz
- g. Meteorite di Walz
- h. Canale Tolna
- m. Walz
- n. Covo dei pirati (uscite nord & sud)
- o. Castello Tycoon
- p. Valle occidentale
- q. Meteorite di Tycoon

+-----+  
 | DISTRIBUZIONE DEI NEMICI | [@10N1]  
 +-----+

La mappa del Mondo 1 è divisa nei seguenti 64 quadrati:



NEMICI PRESENTI

Aegir {W1.C2, D2, B3, C3, D3, B4, C4}

Ape assassina	1*	{W1.G1, H1, E2, F2, E3, A4, D4}
Ape assassina	2*	{W1.E4, F4, A5, E5, F5, G5, D8}
Ape silenziosa		{W1.B3, B4, C4}
Bilucertola		{W1.B6, C6, D6, D7, G7}
Biosoldato 1		{W1.B5, C5, B6, C6, B7, C7, G7}
Chimera dhorme 1		{W1.B3, C3, B4, C4, B5}
Corbett	1*	{W1.A1, B1, C1, D1, E1, F1, G1, H1, A2, B2, C2}
Corbett	2*	{W1.D2, E2, H2, A3, B3, H3, A4, B4, H4, A5, B5}
Corbett	3*	{W1.G5, H5, A6, B6, A7, B7, A8, B8, C8, D8}
Criniera arancio		{W1.F3, G4, H4}
Drago di mithril		{W1.B2, C4}
Elettroanemone	1*	{W1.A1, B1, C1, D1, E1, F1, G1, H1, A2, B2, C2, D2, E2}
Elettroanemone	2*	{W1.F2, G2, H2, A3, B3, C3, D3, E3, F3, G3, H3, A4, B4}
Elettroanemone	3*	{W1.C4, D4, E4, F4, G4, H4, A5, B5, C5, D5, E5, F5, G5}
Elettroanemone	4*	{W1.H5, A6, B6, C6, D6, E6, F6, G6, H6, A7, B7, C7, D7}
Elettroanemone	5*	{W1.E7, F7, G7, H7, A8, B8, C8, D8, E8, F8, G8, H8}
Fiamma nera		{W1.B1, A2, B2, F6, G6, G7, G8}
Garula 1		{W1.G3}
Gatto randagio		{W1.F2, E3}
Goblin 2	1*	{W1.G1, H1, E2, F2, E3, A4, D4}
Goblin 2	2*	{W1.E4, F4, A5, E5, F5, G5, D8}
Golem di pietra		{W1.B1, A2, B2}
Grancorno		{W1.G2, H2, F3, G3, H3, G4, H4}
Ibis di mare	1*	{W1.A1, B1, C1, D1, E1, F1, G1, H1, A2, B2, C2}
Ibis di mare	2*	{W1.D2, E2, H2, A3, B3, H3, A4, B4, H4, A5, B5}
Ibis di mare	3*	{W1.G5, H5, A6, B6, E6, F6, G6, H6, A7, B7, E7}
Ibis di mare	4*	{W1.F7, G7, H7, A8, B8, C8, D8, E8, F8, G8, H8}
Mietitore		{W1.G7}
Minidrago		{W1.B2}
Mitragliatore		{W1.G2, H2, F3, G3, H3, G4, H4}
Nakk selvaggio		{W1.C2, D2, C3, D3}
Piros		{W1.B5, C5, B6, C6, D6, B7, C7, D7}
Prototipo		{W1.E8, F8}
Ramuh 1		{W1.B2}
Sahagin	1*	{W1.A1, B1, C1, D1, E1, F1, G1, H1, A2, B2, C2, D2, E2}
Sahagin	2*	{W1.F2, G2, H2, A3, B3, C3, D3, E3, F3, G3, H3, A4, B4}
Sahagin	3*	{W1.C4, D4, E4, F4, G4, H4, A5, B5, C5, D5, E5, F5, G5}
Sahagin	4*	{W1.H5, A6, B6, C6, D6, E6, F6, G6, H6, A7, B7, C7, D7}
Sahagin	5*	{W1.E7, F7, G7, H7, A8, B8, C8, D8, E8, F8, G8, H8}
Scoiattopatico		{W1.F2, E3}
Tatou		{W1.G2, H2, G3, H3, G4, H4}
Testuggine verde		{W1.C2, D2, B3, C3, D3, B4, C4}
Zuu		{W1.C2, D2, B3, C3, D3, B4, C4}

---

_{W1.A1} Mare Superiore

---

•••• MARE

(x1) Corbett <> Guil 1.200 -- Esp 340 -- PAB 2

(x1) Elettroanemone

(x1) Sahagin

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 520 -- PAB 1

(x1) Ibis di mare

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 500 -- PAB 1

(x1) Sahagin

(x2) Corbett <> Guil 2.000 -- Esp 0 -- PAB 3

---

{W1.B1} Penisola appuntita, a nord di Istoria

---

•••• MARE

(x1) Corbett <> Guil 1.200 -- Esp 340 -- PAB 2  
(x1) Elettroanemone  
(x1) Sahagin

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 520 -- PAB 1  
(x1) Ibis di mare

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 500 -- PAB 1  
(x1) Sahagin

(x2) Corbett <> Guil 2.000 -- Esp 0 -- PAB 3

•••• PIANURA

(x2) Fiamma nera <> Guil 525 -- Esp 1.130 -- PAB 2  
(x1) Golem di pietra

(x5) Fiamma nera <> Guil 870 -- Esp 1.450 -- PAB 3

---

{W1.C1} Mare Superiore

---

•••• MARE

(x1) Corbett <> Guil 1.200 -- Esp 340 -- PAB 2  
(x1) Elettroanemone  
(x1) Sahagin

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 520 -- PAB 1  
(x1) Ibis di mare

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 500 -- PAB 1  
(x1) Sahagin

(x2) Corbett <> Guil 2.000 -- Esp 0 -- PAB 3

---

{W1.D1} Mare Superiore

---

•••• MARE

(x1) Corbett <> Guil 1.200 -- Esp 340 -- PAB 2  
(x1) Elettroanemone  
(x1) Sahagin

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 520 -- PAB 1  
(x1) Ibis di mare

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 500 -- PAB 1  
(x1) Sahagin

(x2) Corbett <> Guil 2.000 -- Esp 0 -- PAB 3



---

_ {W1.E1} Mare Diagonale (settore di nord est)

---

•••• MARE

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 520 -- PAB 1  
(x1) Ibis di mare

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 500 -- PAB 1  
(x1) Sahagin

(x2) Corbett <> Guil 2.000 -- Esp 0 -- PAB 3

(x3) Sahagin <> Guil 300 -- Esp 540 -- PAB 1

---

_ {W1.F1} Mare Diagonale (settore di nord est)

---

•••• MARE

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 520 -- PAB 1  
(x1) Ibis di mare

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 500 -- PAB 1  
(x1) Sahagin

(x2) Corbett <> Guil 2.000 -- Esp 0 -- PAB 3

(x3) Sahagin <> Guil 300 -- Esp 540 -- PAB 1

---

_ {W1.G1} Zona superiore della pianura a nord del Monte Nord

---

•••• MARE

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 520 -- PAB 1  
(x1) Ibis di mare

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 500 -- PAB 1  
(x1) Sahagin

(x2) Corbett <> Guil 2.000 -- Esp 0 -- PAB 3

(x3) Sahagin <> Guil 300 -- Esp 540 -- PAB 1

•••• FORESTA

(x2) Ape assassina <> Guil 60 -- Esp 40 -- PAB 1  
(x1) Goblin 2

(x2) Ape assassina <> Guil 40 -- Esp 30 -- PAB 1

(x3) Goblin 2 <> Guil 60 -- Esp 30 -- PAB 1

(x1) Goblin 2 <> Guil 20 -- Esp 10 -- PAB 1

•••• PIANURA

(x2) Ape assassina <> Guil 60 -- Esp 40 -- PAB 1  
(x1) Goblin 2

(x2) Ape assassina	<>	Guil 40	--	Esp 30	--	PAB 1
(x3) Goblin 2	<>	Guil 60	--	Esp 30	--	PAB 1
(x1) Goblin 2	<>	Guil 20	--	Esp 10	--	PAB 1

---

{W1.H1} Zona orientale della pianura a nord del Monte Nord

---

•••• MARE

(x2) Elettroanemone	<>	Guil 300	--	Esp 520	--	PAB 1
(x1) Ibis di mare						
(x2) Elettroanemone	<>	Guil 300	--	Esp 500	--	PAB 1
(x1) Sahagin						
(x2) Corbett	<>	Guil 2.000	--	Esp 0	--	PAB 3
(x3) Sahagin	<>	Guil 300	--	Esp 540	--	PAB 1

•••• PIANURA

(x2) Ape assassina	<>	Guil 60	--	Esp 40	--	PAB 1
(x1) Goblin 2						
(x2) Ape assassina	<>	Guil 40	--	Esp 30	--	PAB 1
(x3) Goblin 2	<>	Guil 60	--	Esp 30	--	PAB 1
(x1) Goblin 2	<>	Guil 20	--	Esp 10	--	PAB 1

---

{W1.A2} Pianura ad ovest di Istoria

---

•••• MARE

(x1) Corbett	<>	Guil 1.200	--	Esp 340	--	PAB 2
(x1) Elettroanemone						
(x1) Sahagin						
(x2) Elettroanemone	<>	Guil 300	--	Esp 520	--	PAB 1
(x1) Ibis di mare						
(x2) Elettroanemone	<>	Guil 300	--	Esp 500	--	PAB 1
(x1) Sahagin						
(x2) Corbett	<>	Guil 2.000	--	Esp 0	--	PAB 3

•••• PIANURA

(x2) Fiamma nera	<>	Guil 525	--	Esp 1.130	--	PAB 2
(x1) Golem di pietra						
(x5) Fiamma nera	<>	Guil 870	--	Esp 1.450	--	PAB 3

---

{W1.B2} Pianura di Istoria

---

•••• MARE

(x1) Corbett <> Guil 1.200 -- Esp 340 -- PAB 2  
(x1) Elettroanemone  
(x1) Sahagin  
  
(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 520 -- PAB 1  
(x1) Ibis di mare  
  
(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 500 -- PAB 1  
(x1) Sahagin  
  
(x2) Corbett <> Guil 2.000 -- Esp 0 -- PAB 3

•••• FORESTA

(x1) Ramuh 1 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 3 [Boss]  
  
(x2) Fiamma nera <> Guil 525 -- Esp 1.130 -- PAB 2  
(x1) Golem di pietra  
  
(x1) Drago di mithril <> Guil 114 -- Esp 270 -- PAB 1  
  
(x5) Minidrago <> Guil 900 -- Esp 4.500 -- PAB 3

Il Drago di mithril comparirà solo dopo aver sconfitto Ramuh 1.

•••• PIANURA

(x2) Fiamma nera <> Guil 525 -- Esp 1.130 -- PAB 2  
(x1) Golem di pietra  
  
(x5) Fiamma nera <> Guil 870 -- Esp 1.450 -- PAB 3

---

{W1.C2} Foresta a nord di Karnak

---

•••• MARE

(x1) Corbett <> Guil 1.200 -- Esp 340 -- PAB 2  
(x1) Elettroanemone  
(x1) Sahagin  
  
(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 520 -- PAB 1  
(x1) Ibis di mare  
  
(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 500 -- PAB 1  
(x1) Sahagin  
  
(x2) Corbett <> Guil 2.000 -- Esp 0 -- PAB 3

•••• FORESTA

(x5) Nakk selvaggio <> Guil 625 -- Esp 350 -- PAB 1

•••• PIANURA

(x2) Aegir <> Guil 348 -- Esp 600 -- PAB 1  
(x1) Zuu  
  
(x3) Aegir <> Guil 297 -- Esp 360 -- PAB 1

(x2) Testuggine verde <> Guil 200 -- Esp 460 -- PAB 1  
(x1) Zuu <> Guil 150 -- Esp 360 -- PAB 1

---

_ {W1.D2} Pianura con il lago, a nord est di Karnak

---

•••• MARE

(x1) Corbett <> Guil 1.200 -- Esp 340 -- PAB 2  
(x1) Elettroanemone  
(x1) Sahagin

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 520 -- PAB 1  
(x1) Ibis di mare

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 500 -- PAB 1  
(x1) Sahagin

(x2) Corbett <> Guil 2.000 -- Esp 0 -- PAB 3

•••• FORESTA

(x5) Nakk selvaggio <> Guil 625 -- Esp 350 -- PAB 1

•••• PIANURA

(x1) Aegir <> Guil 349 -- Esp 710 -- PAB 1  
(x1) Testuggine verde  
(x1) Zuu

(x2) Aegir <> Guil 298 -- Esp 470 -- PAB 1  
(x1) Testuggine verde

(x2) Aegir <> Guil 348 -- Esp 600 -- PAB 1  
(x1) Zuu

(x2) Testuggine verde <> Guil 200 -- Esp 460 -- PAB 1

---

_ {W1.E2} Zona orientale della pianura ad ovest di Lix

---

•••• MARE

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 520 -- PAB 1  
(x1) Ibis di mare

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 500 -- PAB 1  
(x1) Sahagin

(x2) Corbett <> Guil 2.000 -- Esp 0 -- PAB 3

(x3) Sahagin <> Guil 300 -- Esp 540 -- PAB 1

•••• FORESTA

(x2) Ape assassina <> Guil 60 -- Esp 40 -- PAB 1  
(x1) Goblin 2

(x2) Ape assassina	<>	Guil 40	--	Esp 30	--	PAB 1
(x3) Goblin 2	<>	Guil 60	--	Esp 30	--	PAB 1
(x1) Goblin 2	<>	Guil 20	--	Esp 10	--	PAB 1
•••• PIANURA						
(x2) Ape assassina	<>	Guil 60	--	Esp 40	--	PAB 1
(x1) Goblin 2						
(x2) Ape assassina	<>	Guil 40	--	Esp 30	--	PAB 1
(x3) Goblin 2	<>	Guil 60	--	Esp 30	--	PAB 1
(x1) Goblin 2	<>	Guil 20	--	Esp 10	--	PAB 1

---

{W1.F2} Area di Lix e del Tempio dell'Aria

---

•••• MARE

(x2) Elettroanemone	<>	Guil 300	--	Esp 500	--	PAB 1
(x1) Sahagin						
(x3) Sahagin	<>	Guil 300	--	Esp 540	--	PAB 1

•••• FORESTA

(x1) Ape assassina	<>	Guil 60	--	Esp 40	--	PAB 1
(x1) Gatto randagio						
(x1) Scoiattopatico						
(x2) Ape assassina	<>	Guil 60	--	Esp 40	--	PAB 1
(x1) Goblin 2						
(x4) Gatto randagio	<>	Guil 80	--	Esp 60	--	PAB 1
(x3) Scoiattopatico	<>	Guil 60	--	Esp 30	--	PAB 2

•••• PIANURA

(x1) Ape assassina	<>	Guil 60	--	Esp 40	--	PAB 1
(x1) Gatto randagio						
(x1) Scoiattopatico						
(x2) Ape assassina	<>	Guil 60	--	Esp 40	--	PAB 1
(x1) Goblin 2						
(x4) Gatto randagio	<>	Guil 80	--	Esp 60	--	PAB 1
(x3) Scoiattopatico	<>	Guil 60	--	Esp 30	--	PAB 2

---

{W1.G2} Area del Cimitero navale

---

•••• MARE

(x2) Elettroanemone	<>	Guil 300	--	Esp 500	--	PAB 1
(x1) Sahagin						

(x3) Sahagin <> Guil 300 -- Esp 540 -- PAB 1

•••• FORESTA

(x1) Grancorno <> Guil 162 -- Esp 120 -- PAB 1

(x1) Mitragliatore

(x1) Tatou

(x1) Grancorno <> Guil 134 -- Esp 100 -- PAB 1

(x2) Mitragliatore

(x1) Mitragliatore <> Guil 42 -- Esp 30 -- PAB 1

(x2) Tatou <> Guil 140 -- Esp 100 -- PAB 1

•••• PIANURA

(x1) Grancorno <> Guil 162 -- Esp 120 -- PAB 1

(x1) Mitragliatore

(x1) Tatou

(x1) Grancorno <> Guil 134 -- Esp 100 -- PAB 1

(x2) Mitragliatore

(x1) Mitragliatore <> Guil 42 -- Esp 30 -- PAB 1

(x2) Tatou <> Guil 140 -- Esp 100 -- PAB 1

---

_{W1.H2} Foresta del Monte Nord

---

•••• MARE

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 520 -- PAB 1

(x1) Ibis di mare

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 500 -- PAB 1

(x1) Sahagin

(x2) Corbett <> Guil 2.000 -- Esp 0 -- PAB 3

(x3) Sahagin <> Guil 300 -- Esp 540 -- PAB 1

•••• FORESTA

(x1) Grancorno <> Guil 162 -- Esp 120 -- PAB 1

(x1) Mitragliatore

(x1) Tatou

(x1) Mitragliatore <> Guil 182 -- Esp 130 -- PAB 2

(x2) Tatou

(x2) Grancorno <> Guil 100 -- Esp 80 -- PAB 1

(x2) Tatou <> Guil 140 -- Esp 100 -- PAB 1

•••• PIANURA

(x1) Grancorno <> Guil 162 -- Esp 120 -- PAB 1

(x1) Mitragliatore  
(x1) Tatou

(x1) Mitragliatore <> Guil 182 -- Esp 130 -- PAB 2  
(x2) Tatou

(x2) Grancorno <> Guil 100 -- Esp 80 -- PAB 1

(x2) Tatou <> Guil 140 -- Esp 100 -- PAB 1

---

{W1.A3} Mare Superiore

---

•••• MARE

(x1) Corbett <> Guil 1.200 -- Esp 340 -- PAB 2

(x1) Elettroanemone

(x1) Sahagin

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 520 -- PAB 1

(x1) Ibis di mare

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 500 -- PAB 1

(x1) Sahagin

(x2) Corbett <> Guil 2.000 -- Esp 0 -- PAB 3

---

{W1.B3} Zona nord della pianura a nord del Deserto delle Sabbie danzanti

---

•••• MARE

(x1) Corbett <> Guil 1.200 -- Esp 340 -- PAB 2

(x1) Elettroanemone

(x1) Sahagin

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 520 -- PAB 1

(x1) Ibis di mare

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 500 -- PAB 1

(x1) Sahagin

(x2) Corbett <> Guil 2.000 -- Esp 0 -- PAB 3

•••• DESERTO

(x1) Chimera dhorme 1 <> Guil 186 -- Esp 1.000 -- PAB 3

•••• PIANURA

(x1) Aegir <> Guil 349 -- Esp 710 -- PAB 1

(x1) Testuggine verde

(x1) Zuu

(x2) Aegir <> Guil 298 -- Esp 470 -- PAB 1

(x1) Testuggine verde

(x4) Ape silenziosa <> Guil 444 -- Esp 480 -- PAB 1

(x1) Zuu <> Guil 150 -- Esp 360 -- PAB 1

---

{W1.C3} Area di Karnak e del Castello Karnak

---

•••• MARE

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 500 -- PAB 1  
(x1) Sahagin

(x3) Sahagin <> Guil 300 -- Esp 540 -- PAB 1

•••• DESERTO

(x1) Chimera dhorme 1 <> Guil 186 -- Esp 1.000 -- PAB 3

•••• FORESTA

(x5) Nakk selvaggio <> Guil 625 -- Esp 350 -- PAB 1

•••• PIANURA

(x2) Aegir <> Guil 348 -- Esp 600 -- PAB 1  
(x1) Zuu

(x3) Aegir <> Guil 297 -- Esp 360 -- PAB 1

(x2) Testuggine verde <> Guil 200 -- Esp 460 -- PAB 1

(x1) Zuu <> Guil 150 -- Esp 360 -- PAB 1

---

{W1.D3} Area del Meteorite di Karnak

---

•••• MARE

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 500 -- PAB 1  
(x1) Sahagin

(x3) Sahagin <> Guil 300 -- Esp 540 -- PAB 1

•••• FORESTA

(x5) Nakk selvaggio <> Guil 625 -- Esp 350 -- PAB 1

•••• PIANURA

(x1) Aegir <> Guil 349 -- Esp 710 -- PAB 1  
(x1) Testuggine verde  
(x1) Zuu

(x2) Aegir <> Guil 298 -- Esp 470 -- PAB 1  
(x1) Testuggine verde

(x2) Aegir <> Guil 348 -- Esp 600 -- PAB 1  
(x1) Zuu

(x2) Testuggine verde <> Guil 200 -- Esp 460 -- PAB 1

---



---

_ {W1.E3} Area di Tule

## •••• MARE

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 500 -- PAB 1  
(x1) Sahagin

(x3) Sahagin <> Guil 300 -- Esp 540 -- PAB 1

## •••• FORESTA

(x2) Ape assassina <> Guil 60 -- Esp 40 -- PAB 1  
(x1) Goblin 2

(x4) Gatto randagio <> Guil 80 -- Esp 60 -- PAB 1

(x3) Goblin 2 <> Guil 60 -- Esp 30 -- PAB 1

(x3) Scoiattopatico <> Guil 60 -- Esp 30 -- PAB 2

## •••• PIANURA

(x2) Ape assassina <> Guil 60 -- Esp 40 -- PAB 1  
(x1) Goblin 2

(x4) Gatto randagio <> Guil 80 -- Esp 60 -- PAB 1

(x3) Goblin 2 <> Guil 60 -- Esp 30 -- PAB 1

(x3) Scoiattopatico <> Guil 60 -- Esp 30 -- PAB 2

---

_ {W1.F3} Area del Canale Tolna

## •••• MARE

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 500 -- PAB 1  
(x1) Sahagin

(x3) Sahagin <> Guil 300 -- Esp 540 -- PAB 1

## •••• PIANURA

(x1) Criniera arancio <> Guil 150 -- Esp 100 -- PAB 1  
(x1) Grancorno

(x3) Criniera arancio <> Guil 300 -- Esp 180 -- PAB 3

(x1) Criniera arancio <> Guil 100 -- Esp 60 -- PAB 1

(x1) Mitragliatore <> Guil 42 -- Esp 30 -- PAB 1

---

_ {W1.G3} Area di Carwen, della Torre di Walz e del Meteorite di Walz

## •••• MARE

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 500 -- PAB 1  
(x1) Sahagin

(x3) Sahagin <> Guil 300 -- Esp 540 -- PAB 1

..... FORESTA  
 (x1) Grancorno <> Guil 162 -- Esp 120 -- PAB 1  
 (x1) Mitragliatore  
 (x1) Tatou  
  
 (x1) Grancorno <> Guil 134 -- Esp 100 -- PAB 1  
 (x2) Mitragliatore  
  
 (x1) Mitragliatore <> Guil 42 -- Esp 30 -- PAB 1  
  
 (x2) Tatou <> Guil 140 -- Esp 100 -- PAB 1  
  
 ..... PIANURA  
 (x1) Garula 1 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 1

Dopo gli eventi della Torre di Walz, la zona pianeggiante contenente questa località si inabissierà e non sarà più esplorabile.

---

_{Wl.H3} Pianura ad est di Carwen

---

..... MARE  
 (x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 520 -- PAB 1  
 (x1) Ibis di mare  
  
 (x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 500 -- PAB 1  
 (x1) Sahagin  
  
 (x2) Corbett <> Guil 2.000 -- Esp 0 -- PAB 3  
  
 (x3) Sahagin <> Guil 300 -- Esp 540 -- PAB 1  
  
 ..... FORESTA  
 (x1) Grancorno <> Guil 162 -- Esp 120 -- PAB 1  
 (x1) Mitragliatore  
 (x1) Tatou  
  
 (x1) Grancorno <> Guil 134 -- Esp 100 -- PAB 1  
 (x2) Mitragliatore  
  
 (x1) Mitragliatore <> Guil 42 -- Esp 30 -- PAB 1  
  
 (x2) Tatou <> Guil 140 -- Esp 100 -- PAB 1  
  
 ..... PIANURA  
 (x1) Grancorno <> Guil 162 -- Esp 120 -- PAB 1  
 (x1) Mitragliatore  
 (x1) Tatou  
  
 (x1) Grancorno <> Guil 134 -- Esp 100 -- PAB 1  
 (x2) Mitragliatore  
  
 (x1) Mitragliatore <> Guil 42 -- Esp 30 -- PAB 1

(x2) Tatou <> Guil 140 -- Esp 100 -- PAB 1

---

_ {W1.A4} Zona ovest della pianura a nord del Deserto delle Sabbie danzanti

---

•••• MARE

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 520 -- PAB 1

(x1) Ibis di mare

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 500 -- PAB 1

(x1) Sahagin

(x2) Corbett <> Guil 2.000 -- Esp 0 -- PAB 3

(x3) Sahagin <> Guil 300 -- Esp 540 -- PAB 1

•••• PIANURA

(x2) Ape assassina <> Guil 60 -- Esp 40 -- PAB 1

(x1) Goblin 2

(x2) Ape assassina <> Guil 40 -- Esp 30 -- PAB 1

(x3) Goblin 2 <> Guil 60 -- Esp 30 -- PAB 1

(x1) Goblin 2 <> Guil 20 -- Esp 10 -- PAB 1

---

_ {W1.B4} Area del Deserto delle Sabbie danzanti

---

•••• MARE

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 520 -- PAB 1

(x1) Ibis di mare

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 500 -- PAB 1

(x1) Sahagin

(x2) Corbett <> Guil 2.000 -- Esp 0 -- PAB 3

(x3) Sahagin <> Guil 300 -- Esp 540 -- PAB 1

•••• DESERTO

(x1) Chimera d'home 1 <> Guil 186 -- Esp 1.000 -- PAB 3

•••• PIANURA

(x1) Aegir <> Guil 349 -- Esp 710 -- PAB 1

(x1) Testuggine verde

(x1) Zuu

(x2) Aegir <> Guil 298 -- Esp 470 -- PAB 1

(x1) Testuggine verde

(x4) Ape silenziosa <> Guil 444 -- Esp 480 -- PAB 1

(x1) Zuu <> Guil 150 -- Esp 360 -- PAB 1

---

_ {W1.C4} Area della Biblioteca degli Antichi

---

•••• MARE

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 500 -- PAB 1  
(x1) Sahagin

(x3) Sahagin <> Guil 300 -- Esp 540 -- PAB 1

•••• DESERTO

(x1) Chimera dhorme 1 <> Guil 186 -- Esp 1.000 -- PAB 3

•••• FORESTA

(x1) Ape silenziosa <> Guil 325 -- Esp 620 -- PAB 2  
(x1) Drago di mithril  
(x1) Testuggine verde

(x3) Drago di mithril <> Guil 342 -- Esp 810 -- PAB 2

(x1) Drago di mithril <> Guil 114 -- Esp 270 -- PAB 1

•••• PIANURA

(x1) Aegir <> Guil 349 -- Esp 710 -- PAB 1  
(x1) Testuggine verde  
(x1) Zuu

(x2) Aegir <> Guil 298 -- Esp 470 -- PAB 1  
(x1) Testuggine verde

(x4) Ape silenziosa <> Guil 444 -- Esp 480 -- PAB 1

(x1) Zuu <> Guil 150 -- Esp 360 -- PAB 1

---

_ {W1.D4} Penisola a sud del Meteorite di Karnak

---

•••• MARE

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 500 -- PAB 1  
(x1) Sahagin

(x3) Sahagin <> Guil 300 -- Esp 540 -- PAB 1

•••• PIANURA

(x2) Ape assassina <> Guil 60 -- Esp 40 -- PAB 1  
(x1) Goblin 2

(x2) Ape assassina <> Guil 40 -- Esp 30 -- PAB 1

(x3) Goblin 2 <> Guil 60 -- Esp 30 -- PAB 1

(x1) Goblin 2 <> Guil 20 -- Esp 10 -- PAB 1

---

_ {W1.E4} Zona ad ovest del Covo dei pirati

•••• MARE

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 500 -- PAB 1  
(x1) Sahagin

(x3) Sahagin <> Guil 300 -- Esp 540 -- PAB 1

•••• FORESTA

(x2) Ape assassina <> Guil 60 -- Esp 40 -- PAB 1  
(x1) Goblin 2

(x2) Ape assassina <> Guil 40 -- Esp 30 -- PAB 1

(x3) Goblin 2 <> Guil 60 -- Esp 30 -- PAB 1

(x1) Goblin 2 <> Guil 20 -- Esp 10 -- PAB 1

•••• PIANURA

(x2) Ape assassina <> Guil 60 -- Esp 40 -- PAB 1  
(x1) Goblin 2

(x2) Ape assassina <> Guil 40 -- Esp 30 -- PAB 1

(x3) Goblin 2 <> Guil 60 -- Esp 30 -- PAB 1

(x1) Goblin 2 <> Guil 20 -- Esp 10 -- PAB 1

_ {W1.F4} Area del Covo dei pirati

•••• MARE

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 500 -- PAB 1  
(x1) Sahagin

(x3) Sahagin <> Guil 300 -- Esp 540 -- PAB 1

•••• DESERTO

(x2) Ape assassina <> Guil 60 -- Esp 40 -- PAB 1  
(x1) Goblin 2

(x2) Ape assassina <> Guil 40 -- Esp 30 -- PAB 1

(x3) Goblin 2 <> Guil 60 -- Esp 30 -- PAB 1

(x1) Goblin 2 <> Guil 20 -- Esp 10 -- PAB 1

•••• FORESTA

(x2) Ape assassina <> Guil 60 -- Esp 40 -- PAB 1  
(x1) Goblin 2

(x2) Ape assassina <> Guil 40 -- Esp 30 -- PAB 1

(x3) Goblin 2 <> Guil 60 -- Esp 30 -- PAB 1

(x1) Goblin 2	<>	Guil 20	--	Esp 10	--	PAB 1
..... PIANURA						
(x2) Ape assassina	<>	Guil 60	--	Esp 40	--	PAB 1
(x1) Goblin 2						
(x2) Ape assassina	<>	Guil 40	--	Esp 30	--	PAB 1
(x3) Goblin 2	<>	Guil 60	--	Esp 30	--	PAB 1
(x1) Goblin 2	<>	Guil 20	--	Esp 10	--	PAB 1

---

_ {W1.G4} Area di Walz e del Castello Walz

---

..... MARE						
(x2) Elettroanemone	<>	Guil 300	--	Esp 500	--	PAB 1
(x1) Sahagin						
(x3) Sahagin	<>	Guil 300	--	Esp 540	--	PAB 1

..... FORESTA						
(x1) Mitragliatore	<>	Guil 182	--	Esp 130	--	PAB 2
(x2) Tatou						
(x1) Criniera arancio	<>	Guil 100	--	Esp 60	--	PAB 1
(x2) Grancorno	<>	Guil 100	--	Esp 80	--	PAB 1
(x1) Mitragliatore	<>	Guil 42	--	Esp 30	--	PAB 1

..... PIANURA						
(x1) Mitragliatore	<>	Guil 182	--	Esp 130	--	PAB 2
(x2) Tatou						
(x1) Criniera arancio	<>	Guil 100	--	Esp 60	--	PAB 1
(x2) Grancorno	<>	Guil 100	--	Esp 80	--	PAB 1
(x1) Mitragliatore	<>	Guil 42	--	Esp 30	--	PAB 1

---

_ {W1.H4} Pianura ad est di Walz

---

..... MARE						
(x2) Elettroanemone	<>	Guil 300	--	Esp 520	--	PAB 1
(x1) Ibis di mare						
(x2) Elettroanemone	<>	Guil 300	--	Esp 500	--	PAB 1
(x1) Sahagin						
(x2) Corbett	<>	Guil 2.000	--	Esp 0	--	PAB 3
(x3) Sahagin	<>	Guil 300	--	Esp 540	--	PAB 1

•••• FORESTA

(x1) Mitragliatore <> Guil 182 -- Esp 130 -- PAB 2  
(x2) Tatou  
  
(x1) Criniera arancio <> Guil 100 -- Esp 60 -- PAB 1  
(x2) Grancorno <> Guil 100 -- Esp 80 -- PAB 1  
(x1) Mitragliatore <> Guil 42 -- Esp 30 -- PAB 1

•••• PIANURA

(x1) Mitragliatore <> Guil 182 -- Esp 130 -- PAB 2  
(x2) Tatou  
  
(x1) Criniera arancio <> Guil 100 -- Esp 60 -- PAB 1  
(x2) Grancorno <> Guil 100 -- Esp 80 -- PAB 1  
(x1) Mitragliatore <> Guil 42 -- Esp 30 -- PAB 1

---

_ {W1.A5} Pianura a sud ovest del Deserto delle Sabbie danzanti

---

•••• MARE

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 520 -- PAB 1  
(x1) Ibis di mare  
  
(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 500 -- PAB 1  
(x1) Sahagin  
  
(x2) Corbett <> Guil 2.000 -- Esp 0 -- PAB 3  
(x3) Sahagin <> Guil 300 -- Esp 540 -- PAB 1

•••• PIANURA

(x2) Ape assassina <> Guil 60 -- Esp 40 -- PAB 1  
(x1) Goblin 2  
  
(x2) Ape assassina <> Guil 40 -- Esp 30 -- PAB 1  
(x3) Goblin 2 <> Guil 60 -- Esp 30 -- PAB 1  
(x1) Goblin 2 <> Guil 20 -- Esp 10 -- PAB 1

---

_ {W1.B5} Zona a sud del Deserto delle Sabbie danzanti

---

•••• MARE

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 520 -- PAB 1  
(x1) Ibis di mare  
  
(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 500 -- PAB 1  
(x1) Sahagin  
  
(x2) Corbett <> Guil 2.000 -- Esp 0 -- PAB 3

(x3) Sahagin <> Guil 300 -- Esp 540 -- PAB 1

•••• DESERTO

(x1) Chimera dhorme 1 <> Guil 186 -- Esp 1.000 -- PAB 3

•••• PIANURA

(x2) Biosoldato 1 <> Guil 336 -- Esp 640 -- PAB 2

(x4) Piros <> Guil 648 -- Esp 920 -- PAB 2

(x2) Piros <> Guil 324 -- Esp 460 -- PAB 1

---

_ {W1.C5} Costa a sud est del Deserto delle Sabbie danzanti

---

•••• MARE

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 500 -- PAB 1

(x1) Sahagin

(x3) Sahagin <> Guil 300 -- Esp 540 -- PAB 1

•••• PIANURA

(x2) Biosoldato 1 <> Guil 336 -- Esp 640 -- PAB 2

(x4) Piros <> Guil 648 -- Esp 920 -- PAB 2

(x2) Piros <> Guil 324 -- Esp 460 -- PAB 1

---

_ {W1.D5} Mare Centrale

---

•••• MARE

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 500 -- PAB 1

(x1) Sahagin

(x3) Sahagin <> Guil 300 -- Esp 540 -- PAB 1

---

_ {W1.E5} Area della Valle occidentale

---

•••• MARE

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 500 -- PAB 1

(x1) Sahagin

(x3) Sahagin <> Guil 300 -- Esp 540 -- PAB 1

•••• PIANURA

(x2) Ape assassina <> Guil 60 -- Esp 40 -- PAB 1

(x1) Goblin 2

(x2) Ape assassina <> Guil 40 -- Esp 30 -- PAB 1



(x3) Goblin 2	<>	Guil 60	--	Esp 30	--	PAB 1
(x1) Goblin 2	<>	Guil 20	--	Esp 10	--	PAB 1

---

_ {W1.F5} Area del Meteorite di Tycoon e del Castello Tycoon

---

•••• MARE

(x2) Elettroanemone	<>	Guil 300	--	Esp 500	--	PAB 1
(x1) Sahagin						

(x3) Sahagin	<>	Guil 300	--	Esp 540	--	PAB 1
--------------	----	----------	----	---------	----	-------

•••• DESERTO

(x2) Ape assassina	<>	Guil 60	--	Esp 40	--	PAB 1
(x1) Goblin 2						

(x2) Ape assassina	<>	Guil 40	--	Esp 30	--	PAB 1
--------------------	----	---------	----	--------	----	-------

(x3) Goblin 2	<>	Guil 60	--	Esp 30	--	PAB 1
---------------	----	---------	----	--------	----	-------

(x1) Goblin 2	<>	Guil 20	--	Esp 10	--	PAB 1
---------------	----	---------	----	--------	----	-------

•••• FORESTA

(x2) Ape assassina	<>	Guil 60	--	Esp 40	--	PAB 1
(x1) Goblin 2						

(x2) Ape assassina	<>	Guil 40	--	Esp 30	--	PAB 1
--------------------	----	---------	----	--------	----	-------

(x3) Goblin 2	<>	Guil 60	--	Esp 30	--	PAB 1
---------------	----	---------	----	--------	----	-------

(x1) Goblin 2	<>	Guil 20	--	Esp 10	--	PAB 1
---------------	----	---------	----	--------	----	-------

•••• PIANURA

(x2) Ape assassina	<>	Guil 60	--	Esp 40	--	PAB 1
(x1) Goblin 2						

(x2) Ape assassina	<>	Guil 40	--	Esp 30	--	PAB 1
--------------------	----	---------	----	--------	----	-------

(x3) Goblin 2	<>	Guil 60	--	Esp 30	--	PAB 1
---------------	----	---------	----	--------	----	-------

(x1) Goblin 2	<>	Guil 20	--	Esp 10	--	PAB 1
---------------	----	---------	----	--------	----	-------

---

_ {W1.G5} Penisola a sud di Walz

---

•••• MARE

(x2) Elettroanemone	<>	Guil 300	--	Esp 520	--	PAB 1
(x1) Ibis di mare						

(x2) Elettroanemone	<>	Guil 300	--	Esp 500	--	PAB 1
(x1) Sahagin						

(x2) Corbett	<>	Guil 2.000	--	Esp 0	--	PAB 3
--------------	----	------------	----	-------	----	-------

(x3) Sahagin	<>	Guil 300	--	Esp 540	--	PAB 1
..... PIANURA						
(x2) Ape assassina	<>	Guil 60	--	Esp 40	--	PAB 1
(x1) Goblin 2						
(x2) Ape assassina	<>	Guil 40	--	Esp 30	--	PAB 1
(x3) Goblin 2	<>	Guil 60	--	Esp 30	--	PAB 1
(x1) Goblin 2	<>	Guil 20	--	Esp 10	--	PAB 1

---

_ {W1.H5} Mare Diagonale (settore di nord est)

---

..... MARE						
(x2) Elettroanemone	<>	Guil 300	--	Esp 520	--	PAB 1
(x1) Ibis di mare						
(x2) Elettroanemone	<>	Guil 300	--	Esp 500	--	PAB 1
(x1) Sahagin						
(x2) Corbett	<>	Guil 2.000	--	Esp 0	--	PAB 3
(x3) Sahagin	<>	Guil 300	--	Esp 540	--	PAB 1

---

_ {W1.A6} Mare Diagonale (settore di sud ovest)

---

..... MARE						
(x2) Elettroanemone	<>	Guil 300	--	Esp 520	--	PAB 1
(x1) Ibis di mare						
(x2) Elettroanemone	<>	Guil 300	--	Esp 500	--	PAB 1
(x1) Sahagin						
(x2) Corbett	<>	Guil 2.000	--	Esp 0	--	PAB 3
(x3) Sahagin	<>	Guil 300	--	Esp 540	--	PAB 1

---

_ {W1.B6} Area del Meteorite di Gohn

---

..... MARE						
(x2) Elettroanemone	<>	Guil 300	--	Esp 520	--	PAB 1
(x1) Ibis di mare						
(x2) Elettroanemone	<>	Guil 300	--	Esp 500	--	PAB 1
(x1) Sahagin						
(x2) Corbett	<>	Guil 2.000	--	Esp 0	--	PAB 3
(x3) Sahagin	<>	Guil 300	--	Esp 540	--	PAB 1

..... DESERTO

(x1) Bilucertola	<>	Guil 489	--	Esp 720	--	PAB 1
(x2) Piros						
(x2) Biosoldato 1	<>	Guil 336	--	Esp 640	--	PAB 2
(x4) Piros	<>	Guil 648	--	Esp 920	--	PAB 2
(x2) Piros	<>	Guil 324	--	Esp 460	--	PAB 1

•••• PIANURA

(x1) Bilucertola	<>	Guil 489	--	Esp 720	--	PAB 1
(x2) Piros						
(x2) Biosoldato 1	<>	Guil 336	--	Esp 640	--	PAB 2
(x4) Piros	<>	Guil 648	--	Esp 920	--	PAB 2
(x2) Piros	<>	Guil 324	--	Esp 460	--	PAB 1

Il deserto comparirà al posto di Gohn, tornando in questa zona dopo aver ottenuto l'aeronave.

---

{W1.C6} Area di Gohn e della Grotta di Jakol

---

•••• MARE

(x2) Elettroanemone	<>	Guil 300	--	Esp 500	--	PAB 1
(x1) Sahagin						
(x3) Sahagin	<>	Guil 300	--	Esp 540	--	PAB 1

•••• DESERTO

(x1) Bilucertola	<>	Guil 489	--	Esp 720	--	PAB 1
(x2) Piros						
(x2) Biosoldato 1	<>	Guil 336	--	Esp 640	--	PAB 2
(x4) Piros	<>	Guil 648	--	Esp 920	--	PAB 2
(x2) Piros	<>	Guil 324	--	Esp 460	--	PAB 1

•••• PIANURA

(x1) Bilucertola	<>	Guil 489	--	Esp 720	--	PAB 1
(x2) Piros						
(x2) Biosoldato 1	<>	Guil 336	--	Esp 640	--	PAB 2
(x4) Piros	<>	Guil 648	--	Esp 920	--	PAB 2
(x2) Piros	<>	Guil 324	--	Esp 460	--	PAB 1

Il deserto comparirà al posto di Gohn, tornando in questa zona dopo aver ottenuto l'aeronave.

---

---

{W1.D6} Zona orientale della penisola ad est della Grotta di Jakol

---

•••• MARE

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 500 -- PAB 1  
(x1) Sahagin

(x3) Sahagin <> Guil 300 -- Esp 540 -- PAB 1

•••• FORESTA

(x1) Bilucertola <> Guil 489 -- Esp 720 -- PAB 1  
(x2) Piros

(x3) Bilucertola <> Guil 495 -- Esp 780 -- PAB 1

(x4) Piros <> Guil 648 -- Esp 920 -- PAB 2

(x2) Piros <> Guil 324 -- Esp 460 -- PAB 1

•••• PIANURA

(x1) Bilucertola <> Guil 489 -- Esp 720 -- PAB 1  
(x2) Piros

(x3) Bilucertola <> Guil 495 -- Esp 780 -- PAB 1

(x4) Piros <> Guil 648 -- Esp 920 -- PAB 2

(x2) Piros <> Guil 324 -- Esp 460 -- PAB 1

---

{W1.E6} Mare Inferiore

---

•••• MARE

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 500 -- PAB 1  
(x1) Sahagin

(x1) Ibis di mare <> Guil 300 -- Esp 560 -- PAB 1  
(x2) Sahagin

(x3) Ibis di mare <> Guil 300 -- Esp 600 -- PAB 2

(x3) Sahagin <> Guil 300 -- Esp 540 -- PAB 1

---

{W1.F6} Pianura a sud ovest del Castello Tycoon

---

•••• MARE

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 500 -- PAB 1  
(x1) Sahagin

(x1) Ibis di mare <> Guil 300 -- Esp 560 -- PAB 1  
(x2) Sahagin

(x3) Ibis di mare <> Guil 300 -- Esp 600 -- PAB 2

(x3) Sahagin <> Guil 300 -- Esp 540 -- PAB 1

•••• PIANURA

(x5) Fiamma nera <> Guil 870 -- Esp 1.450 -- PAB 3

---

_{W1.G6} Isole a nord di Mezzaluna

---

•••• MARE

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 500 -- PAB 1

(x1) Sahagin

(x1) Ibis di mare <> Guil 300 -- Esp 560 -- PAB 1

(x2) Sahagin

(x3) Ibis di mare <> Guil 300 -- Esp 600 -- PAB 2

(x3) Sahagin <> Guil 300 -- Esp 540 -- PAB 1

•••• PIANURA

(x5) Fiamma nera <> Guil 870 -- Esp 1.450 -- PAB 3

---

_{W1.H6} Mare Inferiore

---

•••• MARE

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 500 -- PAB 1

(x1) Sahagin

(x1) Ibis di mare <> Guil 300 -- Esp 560 -- PAB 1

(x2) Sahagin

(x3) Ibis di mare <> Guil 300 -- Esp 600 -- PAB 2

(x3) Sahagin <> Guil 300 -- Esp 540 -- PAB 1

---

_{W1.A7} Mare Diagonale (settore di sud ovest)

---

•••• MARE

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 520 -- PAB 1

(x1) Ibis di mare

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 500 -- PAB 1

(x1) Sahagin

(x2) Corbett <> Guil 2.000 -- Esp 0 -- PAB 3

(x3) Sahagin <> Guil 300 -- Esp 540 -- PAB 1

---

_{W1.B7} Area di Jakol

---

•••• MARE

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 520 -- PAB 1

(x1) Ibis di mare

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 500 -- PAB 1  
(x1) Sahagin

(x2) Corbett <> Guil 2.000 -- Esp 0 -- PAB 3

(x3) Sahagin <> Guil 300 -- Esp 540 -- PAB 1

•••• PIANURA

(x2) Biosoldato 1 <> Guil 336 -- Esp 640 -- PAB 2

(x4) Piros <> Guil 648 -- Esp 920 -- PAB 2

(x2) Piros <> Guil 324 -- Esp 460 -- PAB 1

---

{W1.C7} Coste a sud est di Jakol

•••• MARE

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 500 -- PAB 1  
(x1) Sahagin

(x3) Sahagin <> Guil 300 -- Esp 540 -- PAB 1

•••• PIANURA

(x2) Biosoldato 1 <> Guil 336 -- Esp 640 -- PAB 2

(x4) Piros <> Guil 648 -- Esp 920 -- PAB 2

(x2) Piros <> Guil 324 -- Esp 460 -- PAB 1

---

{W1.D7} Zona inferiore della penisola ad est della Grotta di Jakol

•••• MARE

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 500 -- PAB 1  
(x1) Sahagin

(x3) Sahagin <> Guil 300 -- Esp 540 -- PAB 1

•••• FORESTA

(x1) Bilucertola <> Guil 489 -- Esp 720 -- PAB 1  
(x2) Piros

(x3) Bilucertola <> Guil 495 -- Esp 780 -- PAB 1

(x4) Piros <> Guil 648 -- Esp 920 -- PAB 2

(x2) Piros <> Guil 324 -- Esp 460 -- PAB 1

•••• PIANURA

(x1) Bilucertola <> Guil 489 -- Esp 720 -- PAB 1

(x2) Piros

(x3) Bilucertola	<>	Guil 495	--	Esp 780	--	PAB 1
(x4) Piros	<>	Guil 648	--	Esp 920	--	PAB 2
(x2) Piros	<>	Guil 324	--	Esp 460	--	PAB 1

---

_{W1.E7} Mare Inferiore

---

•••• MARE

(x2) Elettroanemone	<>	Guil 300	--	Esp 500	--	PAB 1
(x1) Sahagin						
(x1) Ibis di mare	<>	Guil 300	--	Esp 560	--	PAB 1
(x2) Sahagin						
(x3) Ibis di mare	<>	Guil 300	--	Esp 600	--	PAB 2
(x3) Sahagin	<>	Guil 300	--	Esp 540	--	PAB 1

---

_{W1.F7} Mare Inferiore

---

•••• MARE

(x2) Elettroanemone	<>	Guil 300	--	Esp 500	--	PAB 1
(x1) Sahagin						
(x1) Ibis di mare	<>	Guil 300	--	Esp 560	--	PAB 1
(x2) Sahagin						
(x3) Ibis di mare	<>	Guil 300	--	Esp 600	--	PAB 2
(x3) Sahagin	<>	Guil 300	--	Esp 540	--	PAB 1

---

_{W1.G7} Area di Mezzaluna

---

•••• MARE

(x2) Elettroanemone	<>	Guil 300	--	Esp 500	--	PAB 1
(x1) Sahagin						
(x1) Ibis di mare	<>	Guil 300	--	Esp 560	--	PAB 1
(x2) Sahagin						
(x3) Ibis di mare	<>	Guil 300	--	Esp 600	--	PAB 2
(x3) Sahagin	<>	Guil 300	--	Esp 540	--	PAB 1

•••• FORESTA

(x1) Bilucertola	<>	Guil 504	--	Esp 880	--	PAB 1
(x1) Biosoldato 1						
(x1) Mietitore						
(x1) Bilucertola	<>	Guil 507	--	Esp 860	--	PAB 1
(x2) Mietitore						

(x2) Fiamma nera <> Guil 690 -- Esp 1.180 -- PAB 1  
(x2) Mietitore

•••• PIANURA

(x1) Bilucertola <> Guil 504 -- Esp 880 -- PAB 1  
(x1) Biosoldato 1  
(x1) Mietitore

(x1) Bilucertola <> Guil 507 -- Esp 860 -- PAB 1  
(x2) Mietitore

(x2) Fiamma nera <> Guil 690 -- Esp 1.180 -- PAB 1  
(x2) Mietitore

---

_{W1.H7} Mare Inferiore

•••• MARE

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 500 -- PAB 1  
(x1) Sahagin

(x1) Ibis di mare <> Guil 300 -- Esp 560 -- PAB 1  
(x2) Sahagin

(x3) Ibis di mare <> Guil 300 -- Esp 600 -- PAB 2

(x3) Sahagin <> Guil 300 -- Esp 540 -- PAB 1

---

_{W1.A8} Mare Diagonale (settore di sud ovest)

•••• MARE

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 520 -- PAB 1  
(x1) Ibis di mare

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 500 -- PAB 1  
(x1) Sahagin

(x2) Corbett <> Guil 2.000 -- Esp 0 -- PAB 3

(x3) Sahagin <> Guil 300 -- Esp 540 -- PAB 1

---

_{W1.B8} Mare Diagonale (settore di sud ovest)

•••• MARE

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 520 -- PAB 1  
(x1) Ibis di mare

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 500 -- PAB 1  
(x1) Sahagin

(x2) Corbett <> Guil 2.000 -- Esp 0 -- PAB 3

(x3) Sahagin <> Guil 300 -- Esp 540 -- PAB 1



---

_ {W1.C8} Mare Diagonale (settore di sud ovest)

---

•••• MARE

(x2) Elettroanemone	<>	Guil 300	--	Esp 520	--	PAB 1
(x1) Ibis di mare						
(x2) Elettroanemone	<>	Guil 300	--	Esp 500	--	PAB 1
(x1) Sahagin						
(x2) Corbett	<>	Guil 2.000	--	Esp 0	--	PAB 3
(x3) Sahagin	<>	Guil 300	--	Esp 540	--	PAB 1

---

_ {W1.D8} Zona inferiore dell'isola occidentale con la foresta

---

•••• MARE

(x2) Elettroanemone	<>	Guil 300	--	Esp 520	--	PAB 1
(x1) Ibis di mare						
(x2) Elettroanemone	<>	Guil 300	--	Esp 500	--	PAB 1
(x1) Sahagin						
(x2) Corbett	<>	Guil 2.000	--	Esp 0	--	PAB 3
(x3) Sahagin	<>	Guil 300	--	Esp 540	--	PAB 1

•••• PIANURA

(x2) Ape assassina	<>	Guil 60	--	Esp 40	--	PAB 1
(x1) Goblin 2						
(x2) Ape assassina	<>	Guil 40	--	Esp 30	--	PAB 1
(x3) Goblin 2	<>	Guil 60	--	Esp 30	--	PAB 1
(x1) Goblin 2	<>	Guil 20	--	Esp 10	--	PAB 1

---

_ {W1.E8} Le due isole a sud di quella occidentale con la foresta

---

•••• MARE

(x2) Elettroanemone	<>	Guil 300	--	Esp 500	--	PAB 1
(x1) Sahagin						
(x1) Ibis di mare	<>	Guil 300	--	Esp 560	--	PAB 1
(x2) Sahagin						
(x3) Ibis di mare	<>	Guil 300	--	Esp 600	--	PAB 2
(x3) Sahagin	<>	Guil 300	--	Esp 540	--	PAB 1

•••• PIANURA

(x1) Prototipo	<>	Guil 0	--	Esp 2.000	--	PAB 4
----------------	----	--------	----	-----------	----	-------

---

_ {W1.F8} Le tre isole a sud di quella orientale con la foresta

---

•••• MARE

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 500 -- PAB 1  
(x1) Sahagin

(x1) Ibis di mare <> Guil 300 -- Esp 560 -- PAB 1  
(x2) Sahagin

(x3) Ibis di mare <> Guil 300 -- Esp 600 -- PAB 2

(x3) Sahagin <> Guil 300 -- Esp 540 -- PAB 1

•••• PIANURA

(x1) Prototipo <> Guil 0 -- Esp 2.000 -- PAB 4

---

_ {W1.G8} Zona inferiore dell'isola orientale con la foresta

---

•••• MARE

(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 500 -- PAB 1  
(x1) Sahagin

(x1) Ibis di mare <> Guil 300 -- Esp 560 -- PAB 1  
(x2) Sahagin

(x3) Ibis di mare <> Guil 300 -- Esp 600 -- PAB 2

(x3) Sahagin <> Guil 300 -- Esp 540 -- PAB 1

•••• PIANURA

(x5) Fiamma nera <> Guil 870 -- Esp 1.450 -- PAB 3

---

_ {W1.H8} Mare Inferiore

---

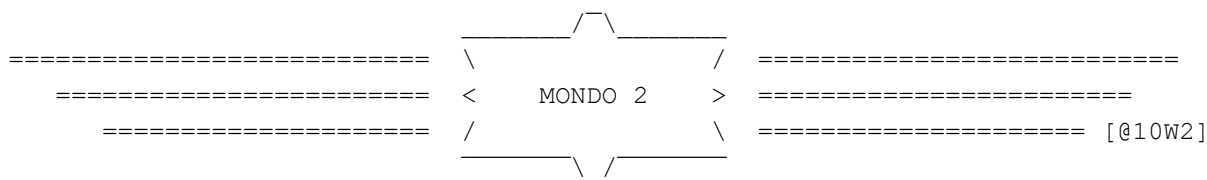
•••• MARE

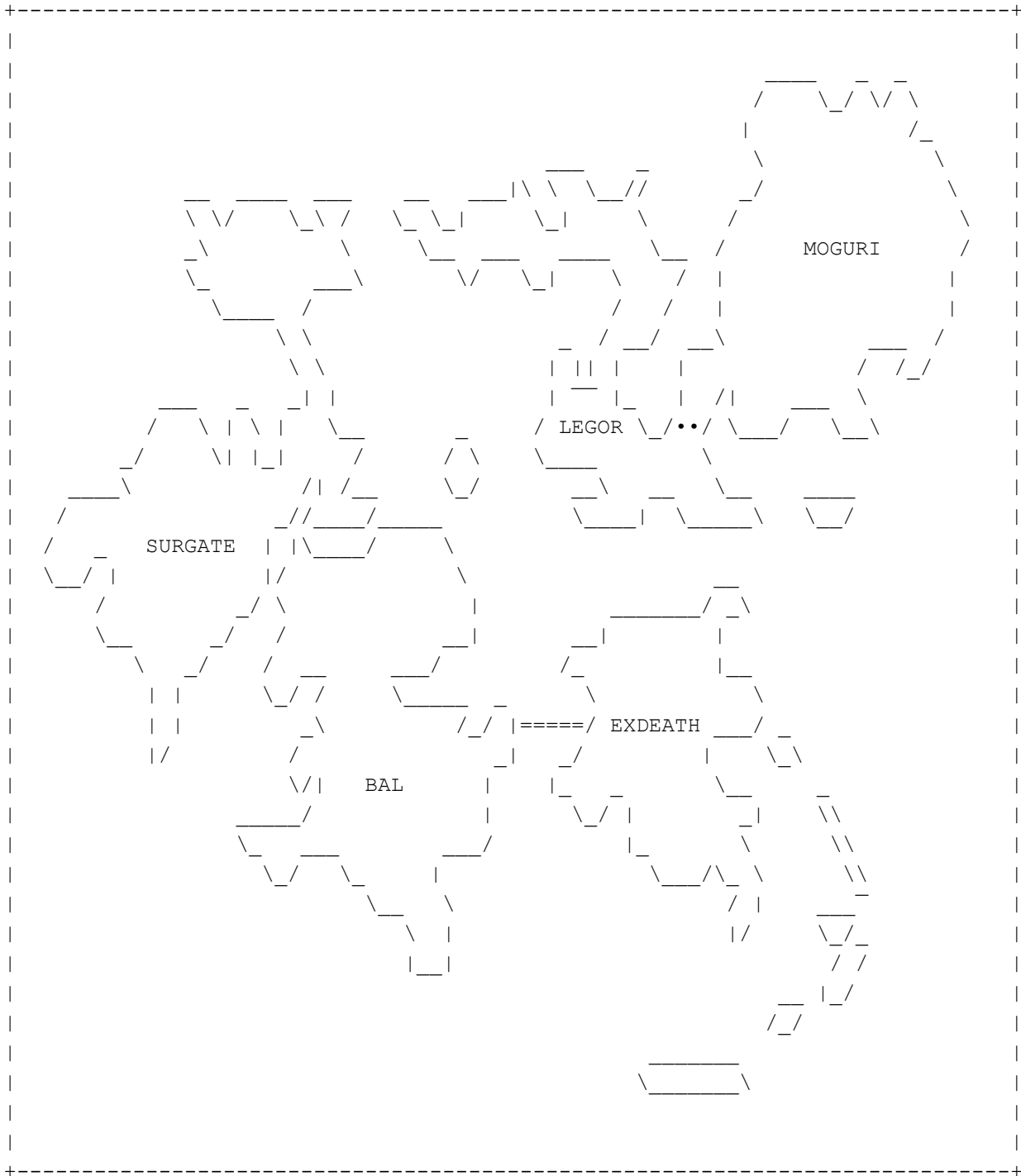
(x2) Elettroanemone <> Guil 300 -- Esp 500 -- PAB 1  
(x1) Sahagin

(x1) Ibis di mare <> Guil 300 -- Esp 560 -- PAB 1  
(x2) Sahagin

(x3) Ibis di mare <> Guil 300 -- Esp 600 -- PAB 2

(x3) Sahagin <> Guil 300 -- Esp 540 -- PAB 1



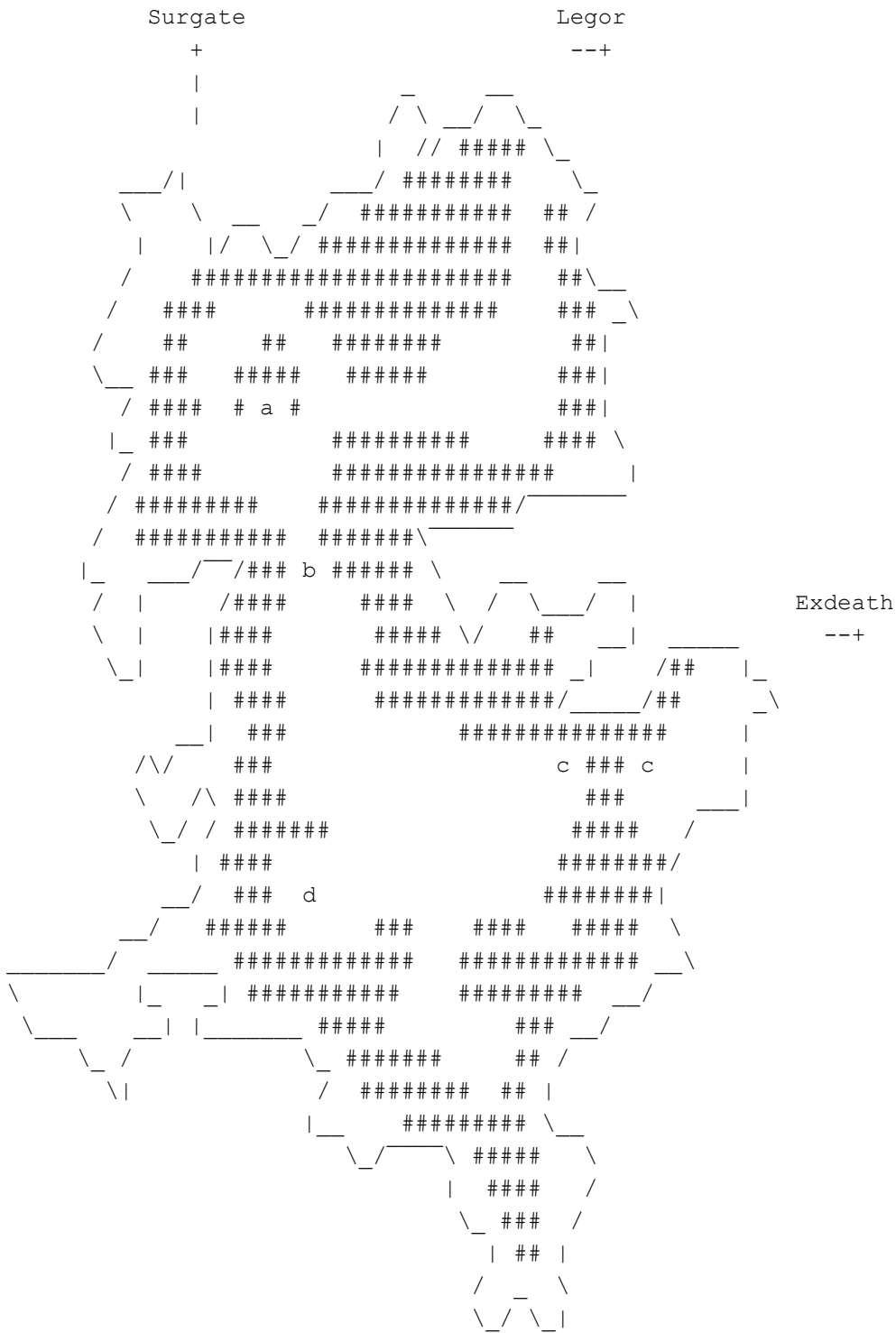


Il Mondo 2 è quello da cui proviene Galuf e, geograficamente, lo si può dividere in cinque grandi aree continentali:

- Territorio di Bal
- Territorio di Exdeath
- Territorio di Legor
- Territorio dei Moguri
- Territorio di Surgate

A differenza del Mondo 1, nel Mondo 2 non si incontreranno nemici attraversando gli oceani, tuttavia sarà possibile esplorare la Zona Sottomarina del pianeta.

+-----+  
| TERRITORIO DI BAL |  
+-----+



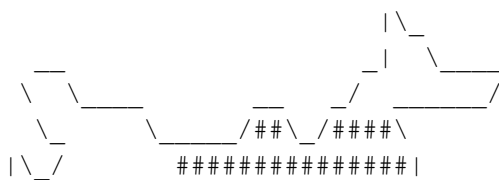
=== LOCALITÀ ===

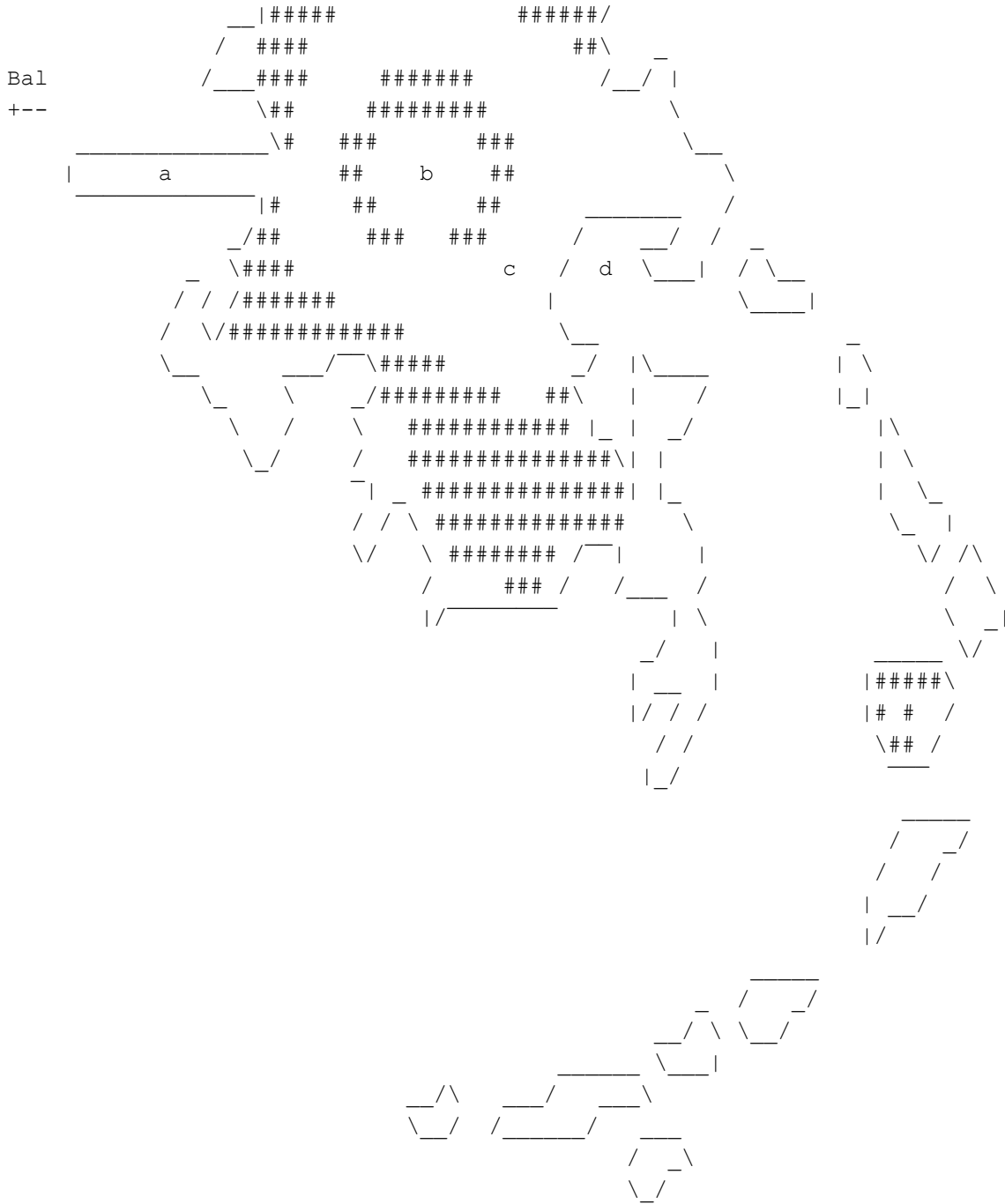
- a. Valle dei draghi
- b. Quelb
- c. Grotta Guil (uscita est & ovest)
- d. Castello di Bal

```

+-----+
| TERRITORIO DI EXDEATH |
+-----+

```





=== LOCALITÀ ===

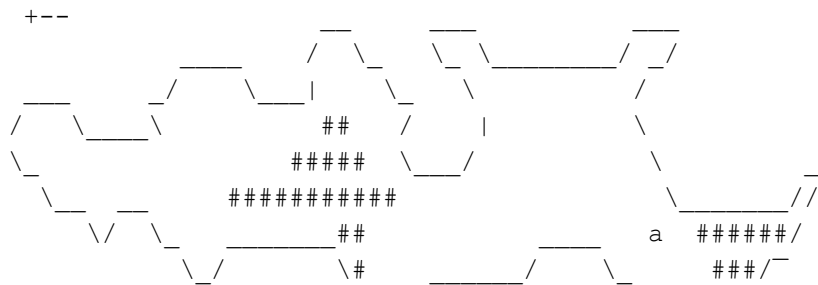
- a. Ponte magno
- b. Castello Exdeath
- c. Torre barriera
- d. Flotta di Xezat

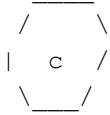
```

+-----+
| TERRITORIO DI LEGOR |
+-----+

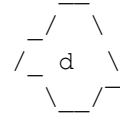
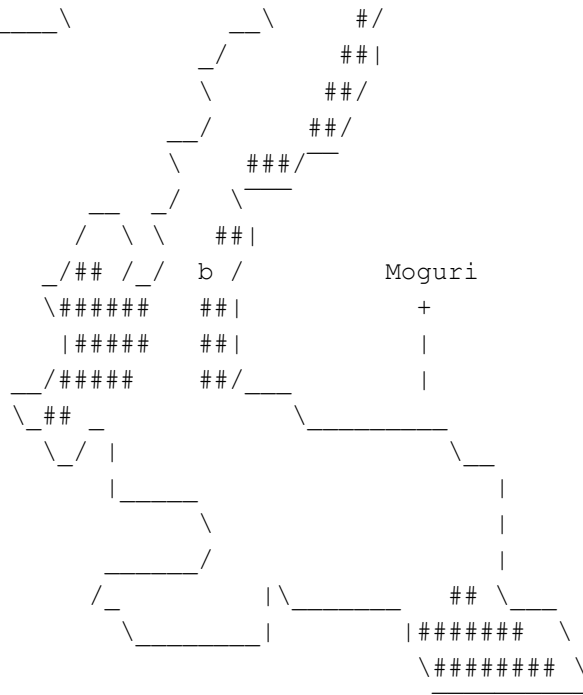
```

Surgate





Bal  
+--



|  
|  
+  
Exdeath

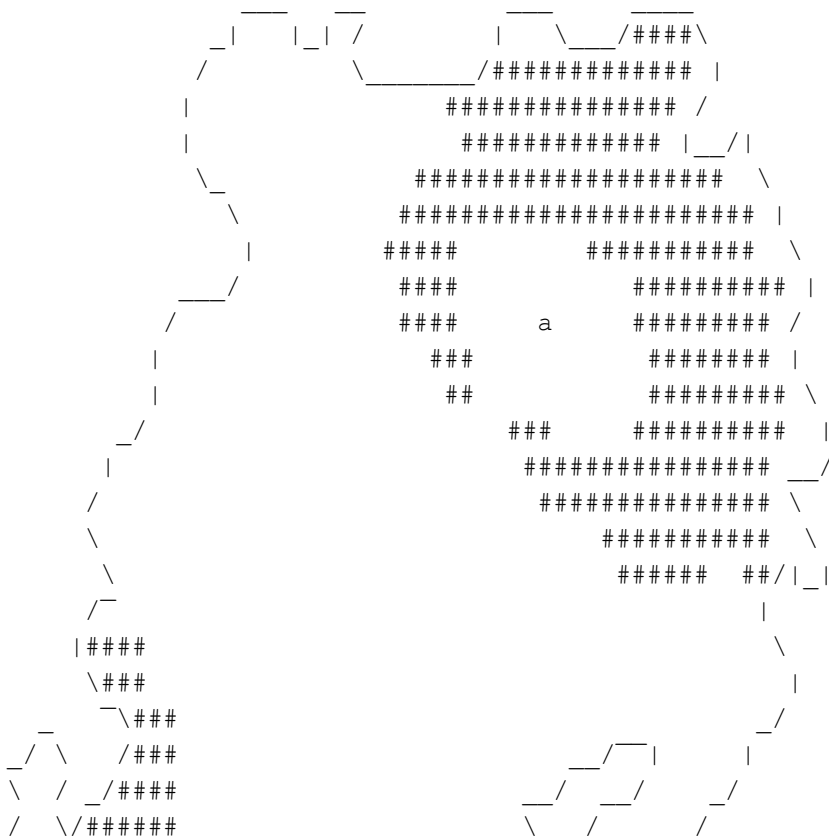
=== LOCALITÀ ===

- a. Legor
- b. Castello dei sigilli
- c. Grotta di Ghido
- d. Isola di arrivo

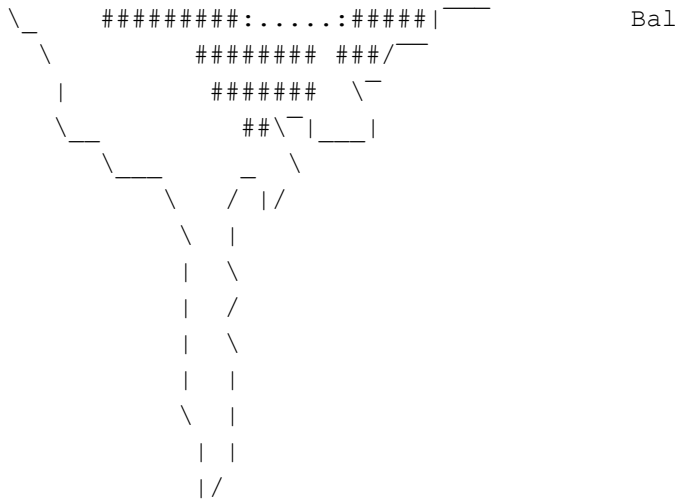
```

+-----+
| TERRITORIO DEI MOGURI |
+-----+

```







=== LOCALITÀ ===

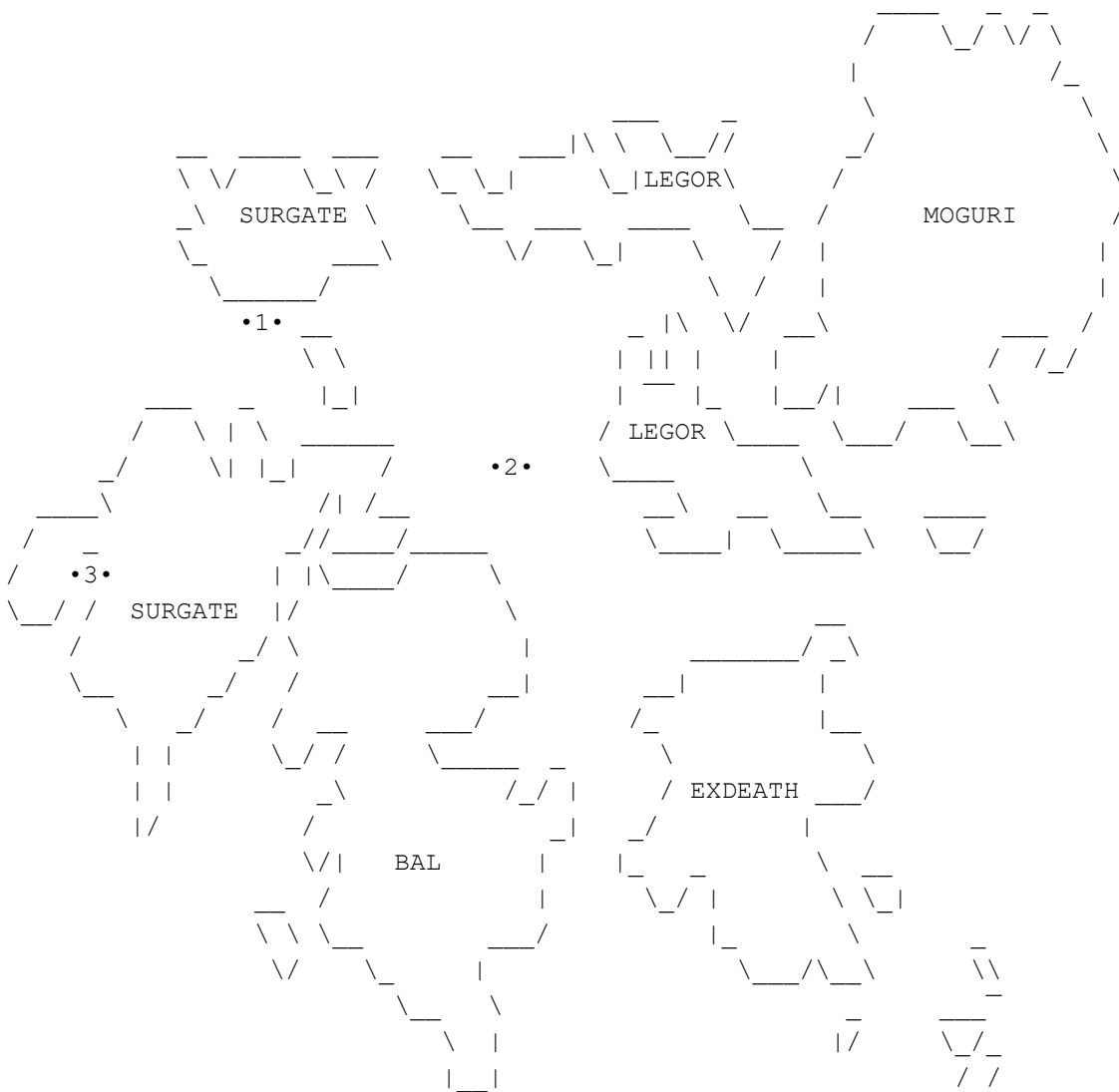
- a. Caverna del lago
- b. Foresta dei chocobo
- c. Castello Surgate
- d. Muur
- e. Gran foresta di Muur

```

+-----+
| ZONA SOTTOMARINA |
+-----+

```

Musica di sottofondo -: 42. Oltre il mare blu profondo





Tramite il sommergibile di Xezat è possibile esplorare la Zona Sottomarina del Mondo 2, dove non si incontrerà alcun nemico. Lungo il fondale marino sono presenti le coste dei vari continenti, le quali però sono lievemente diverse da quelle che si trovano in superficie: in genere sottacqua non compaiono alcune penisole. Le differenze principali per i vari continenti sono:

Territorio di Bal

- la penisola di sud ovest risulta staccata dal continente

Territorio di Exdeath

- le due penisole di sud est sono staccate dal continente
- la gran parte delle isole dell'arcipelago non compaiono sottacqua

Territorio di Legor

- il continente è diviso in due da un canale situato nella zona centrale
- il Territorio risulta staccato da quello dei Moguri

Territorio dei Moguri

- il continente è diviso dal Territorio di Legor

Territorio di Surgate

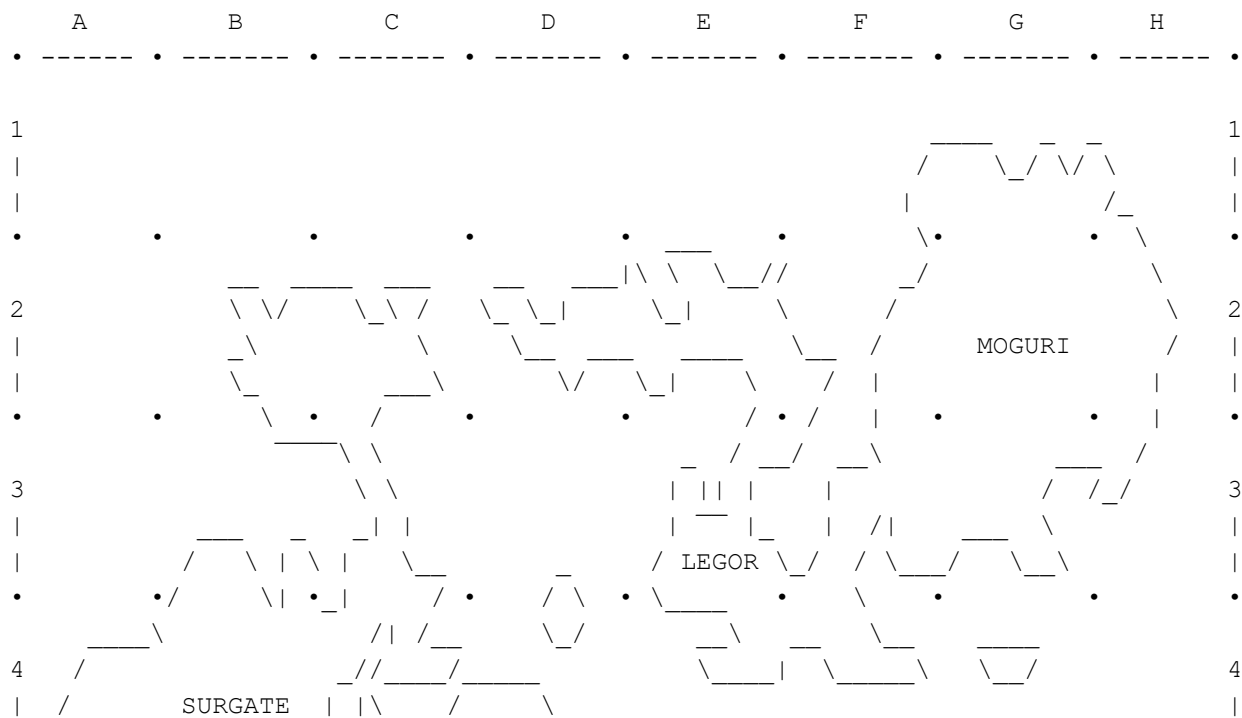
- la penisola più occidentale risulta maggiormente scavata verso l'interno del continente

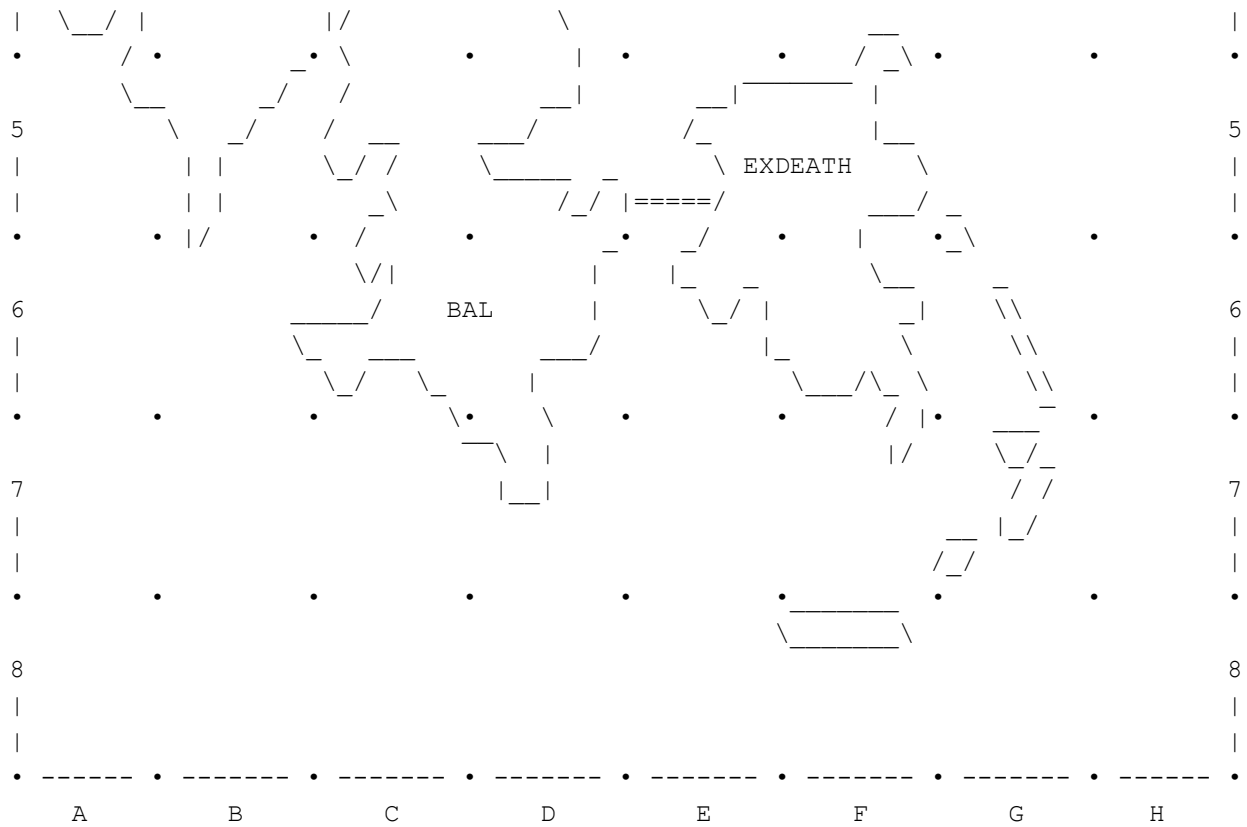
=== LOCALITÀ ===

1. Caverna del lago
2. Grotta di Ghido
3. lago nei pressi di Muur

+-----+  
 | DISTRIBUZIONE DEI NEMICI | [@10N2]  
 +-----+

La mappa del Mondo 2 è divisa nei seguenti 64 quadrati:





#### NEMICI PRESENTI

Ape assassina		{W2.G6, C7, D7, F7, G7, E8, G8}
Bestia desertica		{W2.F2, G2, H2, F3, G3, H3}
Bestia kuza 1		{W2.E3, E4, F4}
Birostris		{W2.D2, E2, E3, E4, F4}
Cactus		{W2.F2, G2, H2, F3, G3, H3}
Catoblepas		{W2.B2, C2}
Dechirer		{W2.B2, C2, C3, A4, B4, C4, B5, G6, F7, G7, F8}
Divoratore		{W2.D2, E2, E3, E4, F4}
Dormiglione		{W2.G7, F8}
Essere maledetto	1*	{W2.B2, C2, B3, C3, A4, B4, C4, D4}
Essere maledetto	2*	{W2.A5, B5, C5, D5, B6, C6, D6}
Goblin 2		{W2.G6, C7, D7, F7, G7, E8, G8}
Kornago	1*	{W2.B2, C2, B3, C3, A4, B4, C4, D4}
Kornago	2*	{W2.A5, B5, C5, D5, B6, C6, D6}
Lepre curativa	1*	{W2.B2, C2, B3, C3, A4, B4, C4}
Lepre curativa	2*	{W2.A5, B5, B6, G6, F7, G7, F8}
Mandragora		{W2.D2, E2, E3, E4, F4}
Manta cornuta		{W2.E5, F5, E6, F6}
Ombra		{W2.G7, F8}
Orco fatato		{W2.D2, E2, E3, E4, F4}
Pao		{W2.G4}
Porcospino		{W2.G7, F8}
Rapitore Viola		{W2.G4}
Rosa di mare		{W2.B2, C2, B3, C3, A4, B4, C4, A5, B5, C5, B6, C6, D6}
Scavatore 1		{W2.D2, E2, E3, E4, F4}
Serpe mannara	1*	{W2.B2, C2, B3, C3, A4, B4, C4, D4}
Serpe mannara	2*	{W2.A5, B5, C5, D5, B6, C6, D6}
Strapparer		{W2.E5, F5, E6, F6}
Testuggine irosa	1*	{W2.B2, C2, B3, C3, A4, B4, C4}
Testuggine irosa	2*	{W2.A5, B5, B6, G6, F7, G7, F8}
Treant		{W2.E5, F5, E6, F6}
Triffid		{W2.G7, F8}

---

_{W2.A1} Mare aperto

---

All'interno del Mondo 2 non si incontrano nemici durante la navigazione a bordo del sottomarino.

---

_{W2.B1} Mare aperto

---

All'interno del Mondo 2 non si incontrano nemici durante la navigazione a bordo del sottomarino.

---

_{W2.C1} Mare aperto

---

All'interno del Mondo 2 non si incontrano nemici durante la navigazione a bordo del sottomarino.

---

_{W2.D1} Mare aperto

---

All'interno del Mondo 2 non si incontrano nemici durante la navigazione a bordo del sottomarino.

---

_{W2.E1} Mare aperto

---

All'interno del Mondo 2 non si incontrano nemici durante la navigazione a bordo del sottomarino.

---

_{W2.F1} Foreste a nord ovest del Villaggio moguri

---

Nessuno: all'interno del Territorio dei Moguri è possibile affrontare nemici solamente nei deserti.

---

_{W2.G1} Foreste a nord ovest del Villaggio moguri

---

Nessuno: all'interno del Territorio dei Moguri è possibile affrontare nemici solamente nei deserti.

---

_{W2.H1} Montagne a nord est del Villaggio moguri

---

Nessuno: all'interno del Territorio dei Moguri è possibile affrontare nemici solamente nei deserti.

---

_{W2.A2} Mare aperto

---

All'interno del Mondo 2 non si incontrano nemici durante la navigazione a bordo

del sottomarino.

---

{W2.B2} Zona del Lago solitario

---

•••• DESERTO

(x1) Kornago <> Guil 846 -- Esp 1.492 -- PAB 2  
(x1) Rosa di mare  
(x1) Serpe mannara

(x1) Essere maledetto <> Guil 567 -- Esp 1.390 -- PAB 1  
(x1) Rosa di mare

(x1) Rosa di mare <> Guil 279 -- Esp 490 -- PAB 1

•••• FORESTA

(x1) Catoblepas <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 3 [Boss]

(x1) Dechirer <> Guil 1.341 -- Esp 2.690 -- PAB 2  
(x2) Lepre curativa  
(x1) Testuggine irosa

(x5) Dechirer <> Guil 1.695 -- Esp 3.300 -- PAB 3

Il gruppo di nemici che comprende la Lepre curativa e la Testuggine irosa comparirà solo dopo aver sconfitto Catoblepas.

•••• PIANURA

(x1) Lepre curativa <> Guil 1.005 -- Esp 2.200 -- PAB 1  
(x2) Testuggine irosa

(x4) Lepre curativa <> Guil 1.332 -- Esp 2.480 -- PAB 1

(x1) Testuggine irosa <> Guil 336 -- Esp 790 -- PAB 1

---

{W2.C2} Area della Caverna del lago e della Foresta dei chocobo

---

•••• DESERTO

(x1) Kornago <> Guil 846 -- Esp 1.492 -- PAB 2  
(x1) Rosa di mare  
(x1) Serpe mannara

(x1) Essere maledetto <> Guil 567 -- Esp 1.390 -- PAB 1  
(x1) Rosa di mare

(x1) Rosa di mare <> Guil 279 -- Esp 490 -- PAB 1

•••• FORESTA

(x1) Catoblepas <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 3 [Boss]

(x1) Dechirer <> Guil 1.341 -- Esp 2.690 -- PAB 2  
(x2) Lepre curativa  
(x1) Testuggine irosa

(x5) Dechirer <> Guil 1.695 -- Esp 3.300 -- PAB 3

Il gruppo di nemici che comprende la Lepre curativa e la Testuggine irosa comparirà solo dopo aver sconfitto Catoblepas.

•••• PIANURA

(x1) Lepre curativa <> Guil 1.005 -- Esp 2.200 -- PAB 1

(x2) Testuggine irosa

(x4) Lepre curativa <> Guil 1.332 -- Esp 2.480 -- PAB 1

(x1) Testuggine irosa <> Guil 336 -- Esp 790 -- PAB 1

---

_ {W2.D2} Zona paludosa più ad ovest, rispetto a Legor

•••• PALUDE

(x2) Divoratore <> Guil 741 -- Esp 1.155 -- PAB 1

(x1) Mandragora

(x1) Divoratore <> Guil 732 -- Esp 1.155 -- PAB 2

(x2) Orco fatato

(x1) Divoratore <> Guil 720 -- Esp 1.091 -- PAB 1

(x2) Scavatore 1

•••• PIANURA

(x2) Birostris <> Guil 717 -- Esp 1.059 -- PAB 1

(x1) Scavatore 1

(x2) Scavatore 1 <> Guil 474 -- Esp 706 -- PAB 1

---

_ {W2.E2} Area di Legor

•••• FORESTA

(x5) Birostris <> Guil 1.200 -- Esp 1.765 -- PAB 1

(x2) Scavatore 1 <> Guil 474 -- Esp 706 -- PAB 1

•••• PALUDE

(x2) Divoratore <> Guil 741 -- Esp 1.155 -- PAB 1

(x1) Mandragora

(x1) Divoratore <> Guil 732 -- Esp 1.155 -- PAB 2

(x2) Orco fatato

(x1) Divoratore <> Guil 720 -- Esp 1.091 -- PAB 1

(x2) Scavatore 1

•••• PIANURA

(x2) Birostris <> Guil 717 -- Esp 1.059 -- PAB 1

(x1) Scavatore 1

(x2) Scavatore 1 <> Guil 474 -- Esp 706 -- PAB 1

---

_{W2.F2} Zona ad est di Legor

---

..... DESERTO

(x1) Bestia desertica <> Guil 1.510 -- Esp 1.838 -- PAB 4

(x2) Cactus

(x1) Bestia desertica <> Guil 1.000 -- Esp 1.000 -- PAB 2

(x3) Cactus <> Guil 765 -- Esp 1.257 -- PAB 1

---

_{W2.G2} Area del Villaggio moguri

---

..... DESERTO

(x1) Bestia desertica <> Guil 1.510 -- Esp 1.838 -- PAB 4

(x2) Cactus

(x1) Bestia desertica <> Guil 1.000 -- Esp 1.000 -- PAB 2

(x3) Cactus <> Guil 765 -- Esp 1.257 -- PAB 1

---

_{W2.H2} Montagne ad est del Villaggio moguri

---

..... DESERTO

(x1) Bestia desertica <> Guil 1.510 -- Esp 1.838 -- PAB 4

(x2) Cactus

(x1) Bestia desertica <> Guil 1.000 -- Esp 1.000 -- PAB 2

(x3) Cactus <> Guil 765 -- Esp 1.257 -- PAB 1

---

_{W2.A3} Mare aperto

---

All'interno del Mondo 2 non si incontrano nemici durante la navigazione a bordo del sottomarino.

---

_{W2.B3} Palude più a nord ovest, rispetto al Castello Surgate

---

..... PALUDE

(x1) Essere maledetto <> Guil 567 -- Esp 1.390 -- PAB 1

(x1) Rosa di mare

(x3) Kornago <> Guil 855 -- Esp 1.536 -- PAB 1

(x2) Serpe mannara <> Guil 564 -- Esp 980 -- PAB 1

..... PIANURA

(x1) Lepre curativa <> Guil 1.005 -- Esp 2.200 -- PAB 1

(x2) Testuggine irosa  
(x4) Lepre curativa <> Guil 1.332 -- Esp 2.480 -- PAB 1  
(x1) Testuggine irosa <> Guil 336 -- Esp 790 -- PAB 1

---

_ {W2.C3} Deserti a nord del Castello Surgate

•••• DESERTO

(x1) Essere maledetto <> Guil 567 -- Esp 1.390 -- PAB 1  
(x1) Rosa di mare  
(x3) Kornago <> Guil 855 -- Esp 1.536 -- PAB 1  
(x2) Serpe mannara <> Guil 564 -- Esp 980 -- PAB 1

•••• FORESTA

(x5) Dechirer <> Guil 1.695 -- Esp 3.300 -- PAB 3  
(x4) Lepre curativa <> Guil 1.332 -- Esp 2.480 -- PAB 1  
(x3) Testuggine irosa <> Guil 1.008 -- Esp 2.370 -- PAB 2

•••• PIANURA

(x1) Lepre curativa <> Guil 1.005 -- Esp 2.200 -- PAB 1  
(x2) Testuggine irosa  
(x4) Lepre curativa <> Guil 1.332 -- Esp 2.480 -- PAB 1  
(x1) Testuggine irosa <> Guil 336 -- Esp 790 -- PAB 1

---

_ {W2.D3} Mare aperto

All'interno del Mondo 2 non si incontrano nemici durante la navigazione a bordo del sottomarino.

---

_ {W2.E3} Area del Castello dei sigilli

•••• FORESTA

(x5) Birostris <> Guil 1.200 -- Esp 1.765 -- PAB 1  
(x2) Scavatore 1 <> Guil 474 -- Esp 706 -- PAB 1

•••• PALUDE

(x2) Divoratore <> Guil 741 -- Esp 1.155 -- PAB 1  
(x1) Mandragora  
(x1) Divoratore <> Guil 732 -- Esp 1.155 -- PAB 2  
(x2) Orco fatato  
(x1) Divoratore <> Guil 720 -- Esp 1.091 -- PAB 1

(x2) Scavatore 1

•••• PIANURA

(x1) Birostris <> Guil 726 -- Esp 1.091 -- PAB 1

(x1) Mandragora

(x1) Scavatore 1

(x1) Birostris <> Guil 720 -- Esp 1.091 -- PAB 1

(x1) Orco fatato

(x1) Scavatore 1

(x1) Bestia kuza 1 <> Guil 1.000 -- Esp 1.000 -- PAB 3

---

_ {W2.F3} Area della Foresta moguri

•••• DESERTO

(x1) Bestia desertica <> Guil 1.510 -- Esp 1.838 -- PAB 4

(x2) Cactus

(x1) Bestia desertica <> Guil 1.000 -- Esp 1.000 -- PAB 2

(x3) Cactus <> Guil 765 -- Esp 1.257 -- PAB 1

---

_ {W2.G3} Deserti a sud ovest del Villaggio moguri

•••• DESERTO

(x1) Bestia desertica <> Guil 1.510 -- Esp 1.838 -- PAB 4

(x2) Cactus

(x1) Bestia desertica <> Guil 1.000 -- Esp 1.000 -- PAB 2

(x3) Cactus <> Guil 765 -- Esp 1.257 -- PAB 1

---

_ {W2.H3} Deserti a sud est del Villaggio moguri

•••• DESERTO

(x1) Bestia desertica <> Guil 1.510 -- Esp 1.838 -- PAB 4

(x2) Cactus

(x1) Bestia desertica <> Guil 1.000 -- Esp 1.000 -- PAB 2

(x3) Cactus <> Guil 765 -- Esp 1.257 -- PAB 1

---

_ {W2.A4} Area di Muur

•••• FORESTA

(x5) Dechirer <> Guil 1.695 -- Esp 3.300 -- PAB 3

(x4) Lepre curativa <> Guil 1.332 -- Esp 2.480 -- PAB 1

(x3) Testuggine irosa <> Guil 1.008 -- Esp 2.370 -- PAB 2



•••• PALUDE

(x1) Essere maledetto <> Guil 567 -- Esp 1.390 -- PAB 1  
(x1) Rosa di mare  
  
(x3) Kornago <> Guil 855 -- Esp 1.536 -- PAB 1  
  
(x2) Serpe mannara <> Guil 564 -- Esp 980 -- PAB 1

•••• PIANURA

(x4) Lepre curativa <> Guil 1.332 -- Esp 2.480 -- PAB 1  
  
(x3) Testuggine irosa <> Guil 1.008 -- Esp 2.370 -- PAB 2  
  
(x1) Testuggine irosa <> Guil 336 -- Esp 790 -- PAB 1

---

{W2.B4} Area della Gran foresta di Muur

---

•••• FORESTA

(x5) Dechirer <> Guil 1.695 -- Esp 3.300 -- PAB 3  
  
(x4) Lepre curativa <> Guil 1.332 -- Esp 2.480 -- PAB 1  
  
(x3) Testuggine irosa <> Guil 1.008 -- Esp 2.370 -- PAB 2

•••• PALUDE

(x1) Kornago <> Guil 846 -- Esp 1.492 -- PAB 2  
(x1) Rosa di mare  
(x1) Serpe mannara  
  
(x1) Essere maledetto <> Guil 567 -- Esp 1.390 -- PAB 1  
(x1) Rosa di mare  
  
(x1) Rosa di mare <> Guil 279 -- Esp 490 -- PAB 1

Dopo che sarà scoppiato l'incendio nella Gran foresta di Muur, in questo riquadro nella zona degli alberi bruciati si incontreranno ugualmente i nemici della Foresta.

---

{W2.C4} Area del Castello Surgate

---

•••• FORESTA

(x5) Dechirer <> Guil 1.695 -- Esp 3.300 -- PAB 3  
  
(x4) Lepre curativa <> Guil 1.332 -- Esp 2.480 -- PAB 1  
  
(x3) Testuggine irosa <> Guil 1.008 -- Esp 2.370 -- PAB 2

•••• PALUDE

(x1) Kornago <> Guil 846 -- Esp 1.492 -- PAB 2  
(x1) Rosa di mare  
(x1) Serpe mannara

(x1) Essere maledetto <> Guil 567 -- Esp 1.390 -- PAB 1  
(x1) Rosa di mare

(x1) Rosa di mare <> Guil 279 -- Esp 490 -- PAB 1

•••• PIANURA

(x1) Lepre curativa <> Guil 1.005 -- Esp 2.200 -- PAB 1  
(x2) Testuggine irosa

(x4) Lepre curativa <> Guil 1.332 -- Esp 2.480 -- PAB 1

(x1) Testuggine irosa <> Guil 336 -- Esp 790 -- PAB 1

---

_W2.D4} Area della Grotta di Ghido

---

•••• FORESTA

(x2) Essere maledetto <> Guil 1.143 -- Esp 2.802 -- PAB 2  
(x1) Kornago  
(x1) Serpe mannara

(x1) Essere maledetto <> Guil 858 -- Esp 1.924 -- PAB 1  
(x2) Kornago

(x2) Serpe mannara <> Guil 564 -- Esp 980 -- PAB 1

•••• PIANURA

(x2) Essere maledetto <> Guil 1.143 -- Esp 2.802 -- PAB 2  
(x1) Kornago  
(x1) Serpe mannara

(x1) Essere maledetto <> Guil 858 -- Esp 1.924 -- PAB 1  
(x2) Kornago

(x3) Kornago <> Guil 855 -- Esp 1.536 -- PAB 1

Una volta entrati nella Grotta di Ghido, Exdeath farà sprofondare l'intera isola in mare e non sarà più possibile esplorarla in superficie.

---

_W2.E4} Zona della palude più a sud, rispetto al Castello dei sigilli

---

•••• FORESTA

(x5) Birostris <> Guil 1.200 -- Esp 1.765 -- PAB 1

(x2) Scavatore 1 <> Guil 474 -- Esp 706 -- PAB 1

•••• PALUDE

(x2) Divoratore <> Guil 741 -- Esp 1.155 -- PAB 1  
(x1) Mandragora

(x1) Divoratore <> Guil 732 -- Esp 1.155 -- PAB 2  
(x2) Orco fatato

(x1) Divoratore	<>	Guil 720	--	Esp 1.091	--	PAB 1
(x2) Scavatore 1						
•••• PIANURA						
(x1) Birostris	<>	Guil 726	--	Esp 1.091	--	PAB 1
(x1) Mandragora						
(x1) Scavatore 1						
(x1) Bestia kuza 1	<>	Guil 1.000	--	Esp 1.000	--	PAB 3
(x3) Orco fatato	<>	Guil 729	--	Esp 1.155	--	PAB 2

---

_ {W2.F4} Zona est della grande palude a sud del Castello dei sigilli

---

•••• FORESTA						
(x5) Birostris	<>	Guil 1.200	--	Esp 1.765	--	PAB 1
(x2) Scavatore 1	<>	Guil 474	--	Esp 706	--	PAB 1
•••• PALUDE						
(x2) Divoratore	<>	Guil 741	--	Esp 1.155	--	PAB 1
(x1) Mandragora						
(x1) Divoratore	<>	Guil 732	--	Esp 1.155	--	PAB 2
(x2) Orco fatato						
(x1) Divoratore	<>	Guil 720	--	Esp 1.091	--	PAB 1
(x2) Scavatore 1						
•••• PIANURA						
(x1) Bestia kuza 1	<>	Guil 1.000	--	Esp 1.000	--	PAB 3
(x5) Birostris	<>	Guil 1.200	--	Esp 1.765	--	PAB 1
(x2) Scavatore 1	<>	Guil 474	--	Esp 706	--	PAB 1

---

_ {W2.G4} Area dell'Isola di arrivo

---

•••• FORESTA						
(x1) Pao	<>	Guil 0	--	Esp 0	--	PAB 1
•••• PALUDE						
(x1) Pao	<>	Guil 0	--	Esp 0	--	PAB 1
•••• PIANURA						
(x1) Pao	<>	Guil 0	--	Esp 0	--	PAB 1
•••• SOLO BARTZ						
(x1) Rapitore Viola	<>	Guil 0	--	Esp 0	--	PAB 1

---

{W2.H4} Mare aperto

---

All'interno del Mondo 2 non si incontrano nemici durante la navigazione a bordo del sottomarino.

---

{W2.A5} Zona occidentale del deserto a sud di Muur

---

•••• DESERTO

(x1) Essere maledetto <> Guil 567 -- Esp 1.390 -- PAB 1  
(x1) Rosa di mare

(x3) Kornago <> Guil 855 -- Esp 1.536 -- PAB 1

(x2) Serpe mannara <> Guil 564 -- Esp 980 -- PAB 1

•••• PIANURA

(x4) Lepre curativa <> Guil 1.332 -- Esp 2.480 -- PAB 1

(x3) Testuggine irosa <> Guil 1.008 -- Esp 2.370 -- PAB 2

(x1) Testuggine irosa <> Guil 336 -- Esp 790 -- PAB 1

---

{W2.B5} Zona orientale del deserto a sud di Muur

---

•••• DESERTO

(x1) Kornago <> Guil 846 -- Esp 1.492 -- PAB 2  
(x1) Rosa di mare  
(x1) Serpe mannara

(x1) Essere maledetto <> Guil 567 -- Esp 1.390 -- PAB 1  
(x1) Rosa di mare

(x1) Rosa di mare <> Guil 279 -- Esp 490 -- PAB 1

•••• FORESTA

(x5) Dechirer <> Guil 1.695 -- Esp 3.300 -- PAB 3

(x4) Lepre curativa <> Guil 1.332 -- Esp 2.480 -- PAB 1

(x3) Testuggine irosa <> Guil 1.008 -- Esp 2.370 -- PAB 2

•••• PIANURA

(x4) Lepre curativa <> Guil 1.332 -- Esp 2.480 -- PAB 1

(x3) Testuggine irosa <> Guil 1.008 -- Esp 2.370 -- PAB 2

(x1) Testuggine irosa <> Guil 336 -- Esp 790 -- PAB 1

Dopo che sarà scoppiato l'incendio nella Gran foresta di Muur, in questo riquadro nella zona degli alberi bruciati si incontreranno ugualmente i nemici della Foresta inoltre sarà presente un passaggio tra le montagne.

---

{W2.C5} Area di Quelb e della Valle dei draghi

---

•••• FORESTA

(x2) Essere maledetto <> Guil 1.143 -- Esp 2.802 -- PAB 2  
(x1) Kornago  
(x1) Serpe mannara

(x1) Essere maledetto <> Guil 858 -- Esp 1.924 -- PAB 1  
(x2) Kornago

(x2) Serpe mannara <> Guil 564 -- Esp 980 -- PAB 1

•••• PALUDE

(x1) Kornago <> Guil 846 -- Esp 1.492 -- PAB 2  
(x1) Rosa di mare  
(x1) Serpe mannara

(x1) Essere maledetto <> Guil 567 -- Esp 1.390 -- PAB 1  
(x1) Rosa di mare

(x1) Rosa di mare <> Guil 279 -- Esp 490 -- PAB 1

•••• PIANURA

(x2) Essere maledetto <> Guil 1.143 -- Esp 2.802 -- PAB 2  
(x1) Kornago  
(x1) Serpe mannara

(x1) Essere maledetto <> Guil 858 -- Esp 1.924 -- PAB 1  
(x2) Kornago

(x3) Kornago <> Guil 855 -- Esp 1.536 -- PAB 1

---

{W2.D5} Zona orientale della foresta attorno alla Valle dei draghi

---

•••• FORESTA

(x2) Essere maledetto <> Guil 1.143 -- Esp 2.802 -- PAB 2  
(x1) Kornago  
(x1) Serpe mannara

(x1) Essere maledetto <> Guil 858 -- Esp 1.924 -- PAB 1  
(x2) Kornago

(x2) Serpe mannara <> Guil 564 -- Esp 980 -- PAB 1

•••• PIANURA

(x2) Essere maledetto <> Guil 1.143 -- Esp 2.802 -- PAB 2  
(x1) Kornago  
(x1) Serpe mannara

(x1) Essere maledetto <> Guil 858 -- Esp 1.924 -- PAB 1  
(x2) Kornago

(x3) Kornago <> Guil 855 -- Esp 1.536 -- PAB 1

---

_{W2.E5} Area del Ponte magno

---

•••• PALUDE

(x3) Manta cornuta <> Guil 666 -- Esp 990 -- PAB 1

•••• PIANURA

(x1) Manta cornuta <> Guil 675 -- Esp 990 -- PAB 1

(x1) Strapparer

(x1) Treant

(x2) Strapparer <> Guil 906 -- Esp 1.320 -- PAB 2

(x2) Treant

(x3) Strapparer <> Guil 684 -- Esp 990 -- PAB 1

---

_{W2.F5} Area del Castello Exdeath

---

•••• FORESTA

(x3) Treant <> Guil 675 -- Esp 990 -- PAB 1

•••• PALUDE

(x3) Manta cornuta <> Guil 666 -- Esp 990 -- PAB 1

•••• PIANURA

(x1) Manta cornuta <> Guil 675 -- Esp 990 -- PAB 1

(x1) Strapparer

(x1) Treant

(x2) Strapparer <> Guil 906 -- Esp 1.320 -- PAB 2

(x2) Treant

(x3) Strapparer <> Guil 684 -- Esp 990 -- PAB 1

---

_{W2.G5} Mare aperto

---

All'interno del Mondo 2 non si incontrano nemici durante la navigazione a bordo del sottomarino.

---

_{W2.H5} Mare aperto

---

All'interno del Mondo 2 non si incontrano nemici durante la navigazione a bordo del sottomarino.

---

_{W2.A6} Mare aperto

---

All'interno del Mondo 2 non si incontrano nemici durante la navigazione a bordo del sottomarino.

---

_ {W2.B6} Zona inferiore della penisola a sud di Muur

---

•••• PALUDE

(x1) Essere maledetto <> Guil 567 -- Esp 1.390 -- PAB 1

(x1) Rosa di mare

(x3) Kornago <> Guil 855 -- Esp 1.536 -- PAB 1

(x2) Serpe mannara <> Guil 564 -- Esp 980 -- PAB 1

•••• PIANURA

(x4) Lepre curativa <> Guil 1.332 -- Esp 2.480 -- PAB 1

(x3) Testuggine irosa <> Guil 1.008 -- Esp 2.370 -- PAB 2

(x1) Testuggine irosa <> Guil 336 -- Esp 790 -- PAB 1

---

_ {W2.C6} Area del Castello di Bal

---

•••• FORESTA

(x2) Essere maledetto <> Guil 1.143 -- Esp 2.802 -- PAB 2

(x1) Kornago

(x1) Serpe mannara

(x1) Essere maledetto <> Guil 858 -- Esp 1.924 -- PAB 1

(x2) Kornago

(x3) Kornago <> Guil 855 -- Esp 1.536 -- PAB 1

•••• PALUDE

(x1) Kornago <> Guil 846 -- Esp 1.492 -- PAB 2

(x1) Rosa di mare

(x1) Serpe mannara

(x1) Essere maledetto <> Guil 567 -- Esp 1.390 -- PAB 1

(x1) Rosa di mare

(x1) Rosa di mare <> Guil 279 -- Esp 490 -- PAB 1

•••• PIANURA

(x2) Essere maledetto <> Guil 1.143 -- Esp 2.802 -- PAB 2

(x1) Kornago

(x1) Serpe mannara

(x1) Essere maledetto <> Guil 858 -- Esp 1.924 -- PAB 1

(x2) Kornago

(x2) Serpe mannara <> Guil 564 -- Esp 980 -- PAB 1

---

{W2.D6} Area della Grotta Guil

---

•••• FORESTA

(x2) Essere maledetto <> Guil 1.143 -- Esp 2.802 -- PAB 2  
(x1) Kornago  
(x1) Serpe mannara

(x1) Essere maledetto <> Guil 858 -- Esp 1.924 -- PAB 1  
(x2) Kornago

(x3) Kornago <> Guil 855 -- Esp 1.536 -- PAB 1

•••• PALUDE

(x1) Essere maledetto <> Guil 567 -- Esp 1.390 -- PAB 1  
(x1) Rosa di mare

(x3) Kornago <> Guil 855 -- Esp 1.536 -- PAB 1

(x2) Serpe mannara <> Guil 564 -- Esp 980 -- PAB 1

•••• PIANURA

(x2) Essere maledetto <> Guil 1.143 -- Esp 2.802 -- PAB 2  
(x1) Kornago  
(x1) Serpe mannara

(x1) Essere maledetto <> Guil 858 -- Esp 1.924 -- PAB 1  
(x2) Kornago

(x2) Serpe mannara <> Guil 564 -- Esp 980 -- PAB 1

---

{W2.E6} Paludi a sud ovest del Castello Exdeath

---

•••• FORESTA

(x3) Treant <> Guil 675 -- Esp 990 -- PAB 1

•••• PALUDE

(x3) Manta cornuta <> Guil 666 -- Esp 990 -- PAB 1

•••• PIANURA

(x1) Manta cornuta <> Guil 675 -- Esp 990 -- PAB 1  
(x1) Strapparer  
(x1) Treant

(x2) Strapparer <> Guil 906 -- Esp 1.320 -- PAB 2  
(x2) Treant

(x3) Strapparer <> Guil 684 -- Esp 990 -- PAB 1

---

{W2.F6} Area della Flotta di Xezat e della Torre barriera

---



•••• FORESTA

(x3) Treant <> Guil 675 -- Esp 990 -- PAB 1

•••• PALUDE

(x3) Manta cornuta <> Guil 666 -- Esp 990 -- PAB 1

•••• PIANURA

(x1) Manta cornuta <> Guil 675 -- Esp 990 -- PAB 1

(x1) Strapparer

(x1) Treant

(x2) Strapparer <> Guil 906 -- Esp 1.320 -- PAB 2

(x2) Treant

(x3) Strapparer <> Guil 684 -- Esp 990 -- PAB 1

---

_{W2.G6} Isole più a nord dell'arcipelago

•••• DESERTO

(x2) Ape assassina <> Guil 60 -- Esp 40 -- PAB 1

(x1) Goblin 2

(x2) Ape assassina <> Guil 40 -- Esp 30 -- PAB 1

(x3) Goblin 2 <> Guil 60 -- Esp 30 -- PAB 1

(x1) Goblin 2 <> Guil 20 -- Esp 10 -- PAB 1

•••• PIANURA

(x1) Dechirer <> Guil 1.341 -- Esp 2.690 -- PAB 2

(x2) Lepre curativa

(x1) Testuggine irosa

(x2) Dechirer <> Guil 1.344 -- Esp 2.560 -- PAB 1

(x2) Lepre curativa

(x5) Dechirer <> Guil 1.695 -- Esp 3.300 -- PAB 3

(x1) Testuggine irosa <> Guil 336 -- Esp 790 -- PAB 1

---

_{W2.H6} Mare aperto

All'interno del Mondo 2 non si incontrano nemici durante la navigazione a bordo del sottomarino.

---

_{W2.A7} Mare aperto

All'interno del Mondo 2 non si incontrano nemici durante la navigazione a bordo del sottomarino.

---

_{W2.B7} Mare aperto

---

All'interno del Mondo 2 non si incontrano nemici durante la navigazione a bordo del sottomarino.

---

_{W2.C7} Coste a sud del Castello di Bal

---

•••• PIANURA

(x2) Ape assassina	<>	Guil 60	--	Esp 40	--	PAB 1
(x1) Goblin 2						
(x2) Ape assassina	<>	Guil 40	--	Esp 30	--	PAB 1
(x3) Goblin 2	<>	Guil 60	--	Esp 30	--	PAB 1
(x1) Goblin 2	<>	Guil 20	--	Esp 10	--	PAB 1

---

_{W2.D7} Coste a sud est del Castello di Bal

---

•••• PIANURA

(x2) Ape assassina	<>	Guil 60	--	Esp 40	--	PAB 1
(x1) Goblin 2						
(x2) Ape assassina	<>	Guil 40	--	Esp 30	--	PAB 1
(x3) Goblin 2	<>	Guil 60	--	Esp 30	--	PAB 1
(x1) Goblin 2	<>	Guil 20	--	Esp 10	--	PAB 1

---

_{W2.E7} Mare aperto

---

All'interno del Mondo 2 non si incontrano nemici durante la navigazione a bordo del sottomarino.

---

_{W2.F7} Palude più a sud est, rispetto al Castello Exdeath

---

•••• PALUDE

(x2) Ape assassina	<>	Guil 60	--	Esp 40	--	PAB 1
(x1) Goblin 2						
(x2) Ape assassina	<>	Guil 40	--	Esp 30	--	PAB 1
(x3) Goblin 2	<>	Guil 60	--	Esp 30	--	PAB 1
(x1) Goblin 2	<>	Guil 20	--	Esp 10	--	PAB 1

•••• PIANURA

(x1) Dechirer	<>	Guil 1.341	--	Esp 2.690	--	PAB 2
(x2) Lepre curativa						
(x1) Testuggine irosa						

(x2) Dechirer	<>	Guil 1.344	--	Esp 2.560	--	PAB 1
(x2) Lepre curativa						
(x5) Dechirer	<>	Guil 1.695	--	Esp 3.300	--	PAB 3
(x1) Testuggine irosa	<>	Guil 336	--	Esp 790	--	PAB 1

---

_{W2.G7} Isole centrali dell'arcipelago

---

•••• DESERTO

(x2) Ape assassina	<>	Guil 60	--	Esp 40	--	PAB 1
(x1) Goblin 2						
(x2) Ape assassina	<>	Guil 40	--	Esp 30	--	PAB 1
(x3) Goblin 2	<>	Guil 60	--	Esp 30	--	PAB 1
(x1) Goblin 2	<>	Guil 20	--	Esp 10	--	PAB 1

•••• FORESTA

(x1) Dormiglione	<>	Guil 1.203	--	Esp 2.405	--	PAB 3
(x1) Ombra						
(x1) Triffid						
(x3) Ombra	<>	Guil 1.626	--	Esp 3.490	--	PAB 3
(x1) Porcospino						
(x4) Dormiglione	<>	Guil 1.584	--	Esp 2.800	--	PAB 5
(x3) Triffid	<>	Guil 1.197	--	Esp 2.475	--	PAB 3

•••• PIANURA

(x1) Dechirer	<>	Guil 1.341	--	Esp 2.690	--	PAB 2
(x2) Lepre curativa						
(x1) Testuggine irosa						
(x2) Dechirer	<>	Guil 1.344	--	Esp 2.560	--	PAB 1
(x2) Lepre curativa						
(x5) Dechirer	<>	Guil 1.695	--	Esp 3.300	--	PAB 3
(x1) Testuggine irosa	<>	Guil 336	--	Esp 790	--	PAB 1

---

_{W2.H7} Mare aperto

---

All'interno del Mondo 2 non si incontrano nemici durante la navigazione a bordo del sottomarino.

---

_{W2.A8} Mare aperto

---

All'interno del Mondo 2 non si incontrano nemici durante la navigazione a bordo

del sottomarino.

---

_{W2.B8} Mare aperto

All'interno del Mondo 2 non si incontrano nemici durante la navigazione a bordo del sottomarino.

---

_{W2.C8} Mare aperto

All'interno del Mondo 2 non si incontrano nemici durante la navigazione a bordo del sottomarino.

---

_{W2.D8} Mare aperto

All'interno del Mondo 2 non si incontrano nemici durante la navigazione a bordo del sottomarino.

---

_{W2.E8} Estremità ovest dell'isola più occidentale dell'arcipelago

•••• PIANURA

(x2) Ape assassina	<>	Guil 60	--	Esp 40	--	PAB 1
(x1) Goblin 2						
(x2) Ape assassina	<>	Guil 40	--	Esp 30	--	PAB 1
(x3) Goblin 2	<>	Guil 60	--	Esp 30	--	PAB 1
(x1) Goblin 2	<>	Guil 20	--	Esp 10	--	PAB 1

---

_{W2.F8} Isole meridionali dell'arcipelago

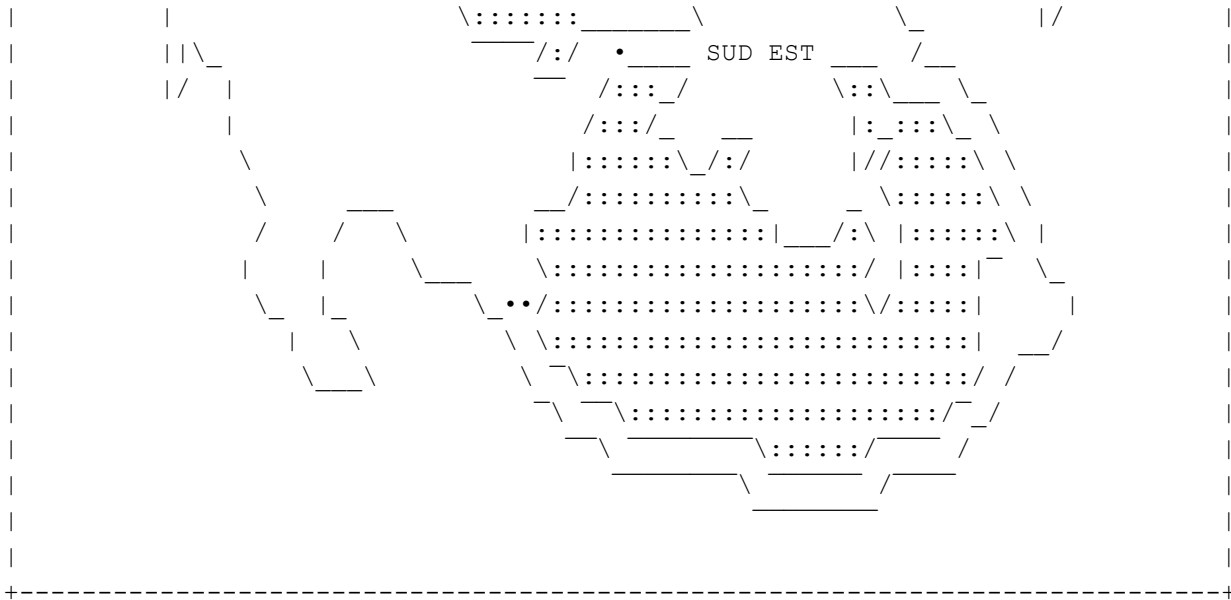
•••• FORESTA

(x1) Dormiglione	<>	Guil 1.203	--	Esp 2.405	--	PAB 3
(x1) Ombra						
(x1) Triffid						
(x3) Ombra	<>	Guil 1.626	--	Esp 3.490	--	PAB 3
(x1) Porcospino						
(x4) Dormiglione	<>	Guil 1.584	--	Esp 2.800	--	PAB 5
(x3) Triffid	<>	Guil 1.197	--	Esp 2.475	--	PAB 3

•••• PIANURA

(x1) Dechirer	<>	Guil 1.341	--	Esp 2.690	--	PAB 2
(x2) Lepre curativa						
(x1) Testuggine irosa						
(x2) Dechirer	<>	Guil 1.344	--	Esp 2.560	--	PAB 1





Il Mondo 3 è il risultato della sovrapposizione dei Mondi 1 e 2 e lo si può dividere in quattro grandi aree continentali:

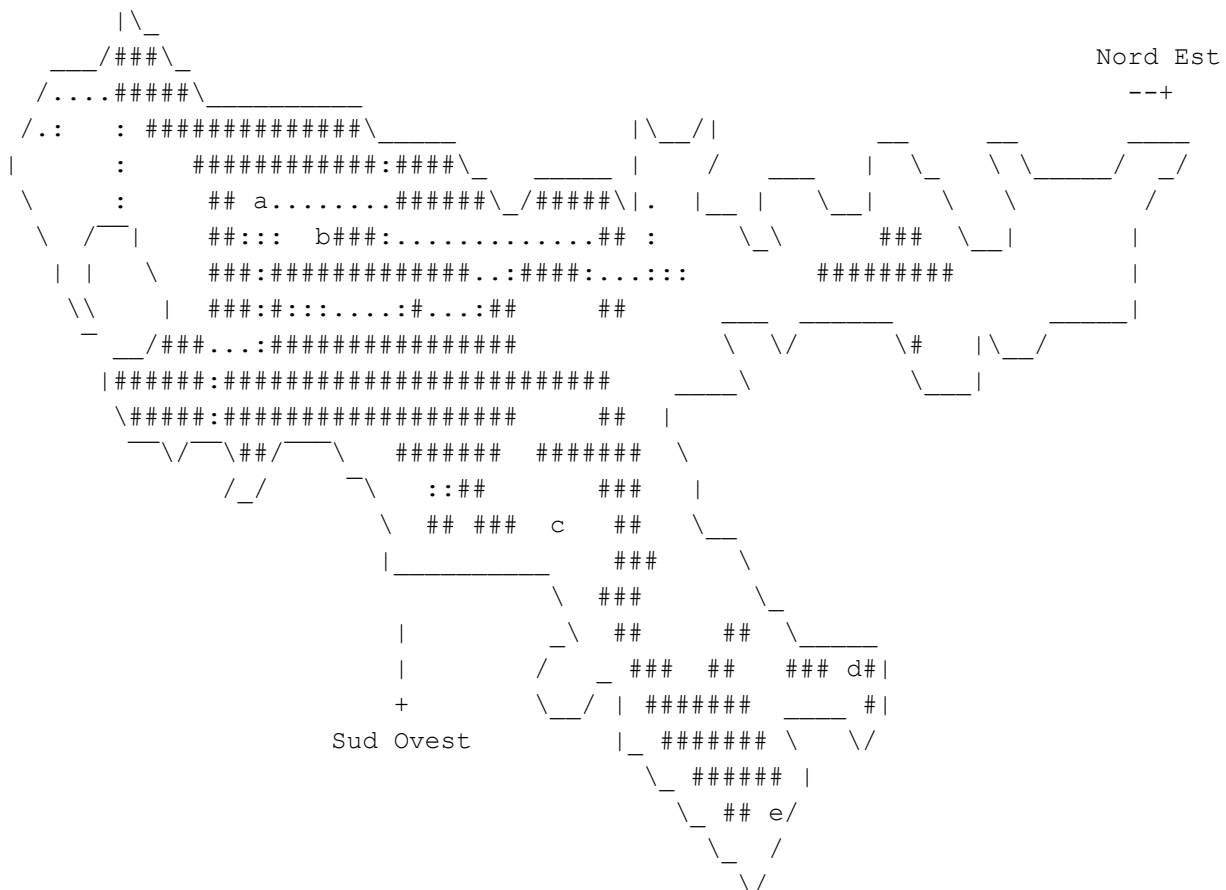
- Territorio di Nord Ovest
- Territorio di Nord Est
- Territorio di Sud Ovest
- Territorio di Sud Est

Nel Mondo 3 è possibile sia incontrare nemici attraversando gli oceani, sia esplorare la Zona Sottomarina del pianeta.

```

+-----+
| TERRITORIO DI NORD OVEST |
+-----+

```



- a. Cascade Istoria
- b. Caverna del lago
- c. Karnak
- d. Nido degli antoleoni
- e. Grotta di Ghido

```

+-----+
| TERRITORIO DI NORD EST |
+-----+

```

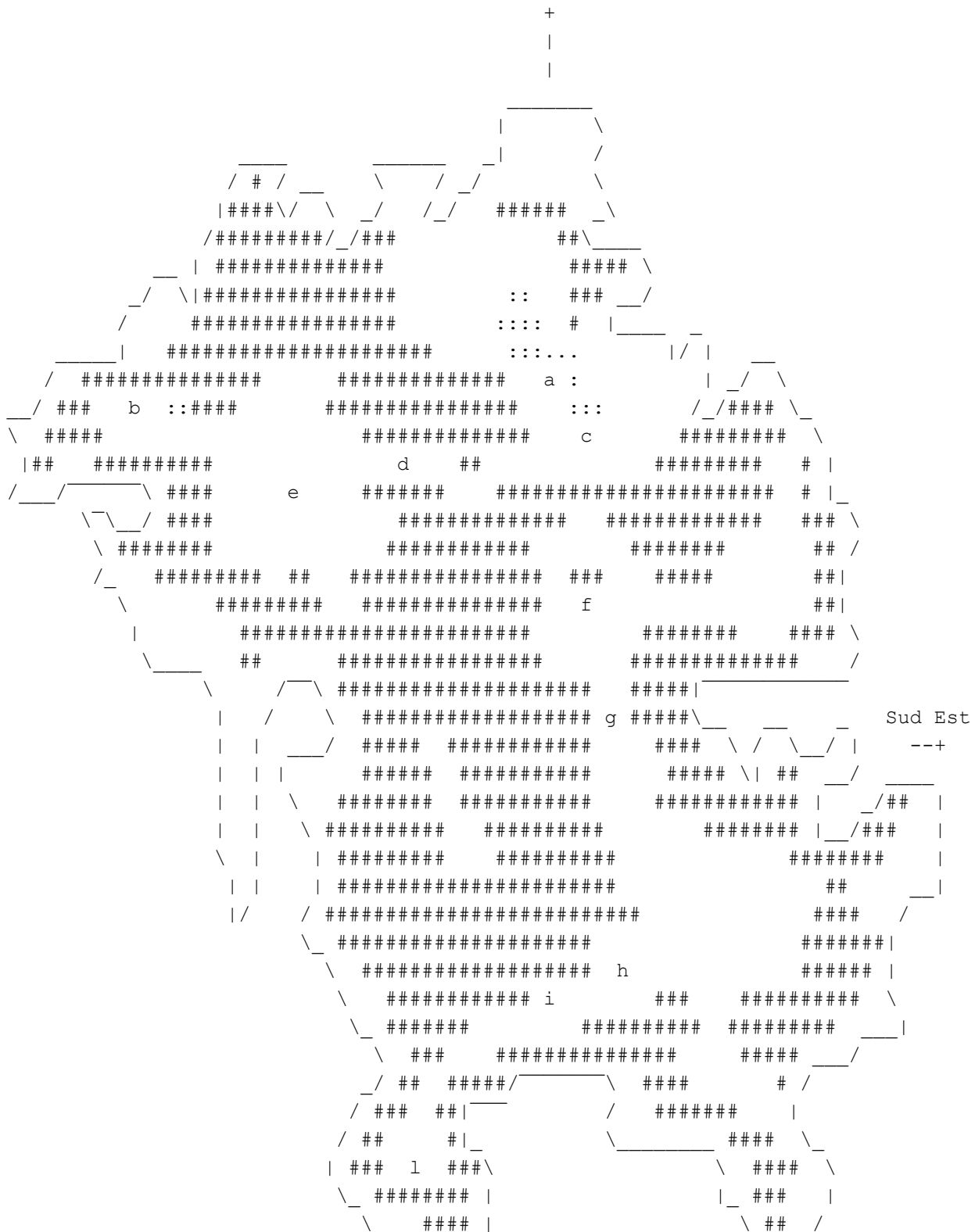


=== LOCALITÀ ===

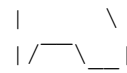
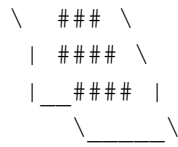
- a. Monte Nord
- b. Tempio dell'Aria
- c. Legor
- d. Carwen
- e. Castello dei sigilli
- f. Torre della fenice

+-----+  
| TERRITORIO DI SUD OVEST |  
+-----+

Nord Ovest





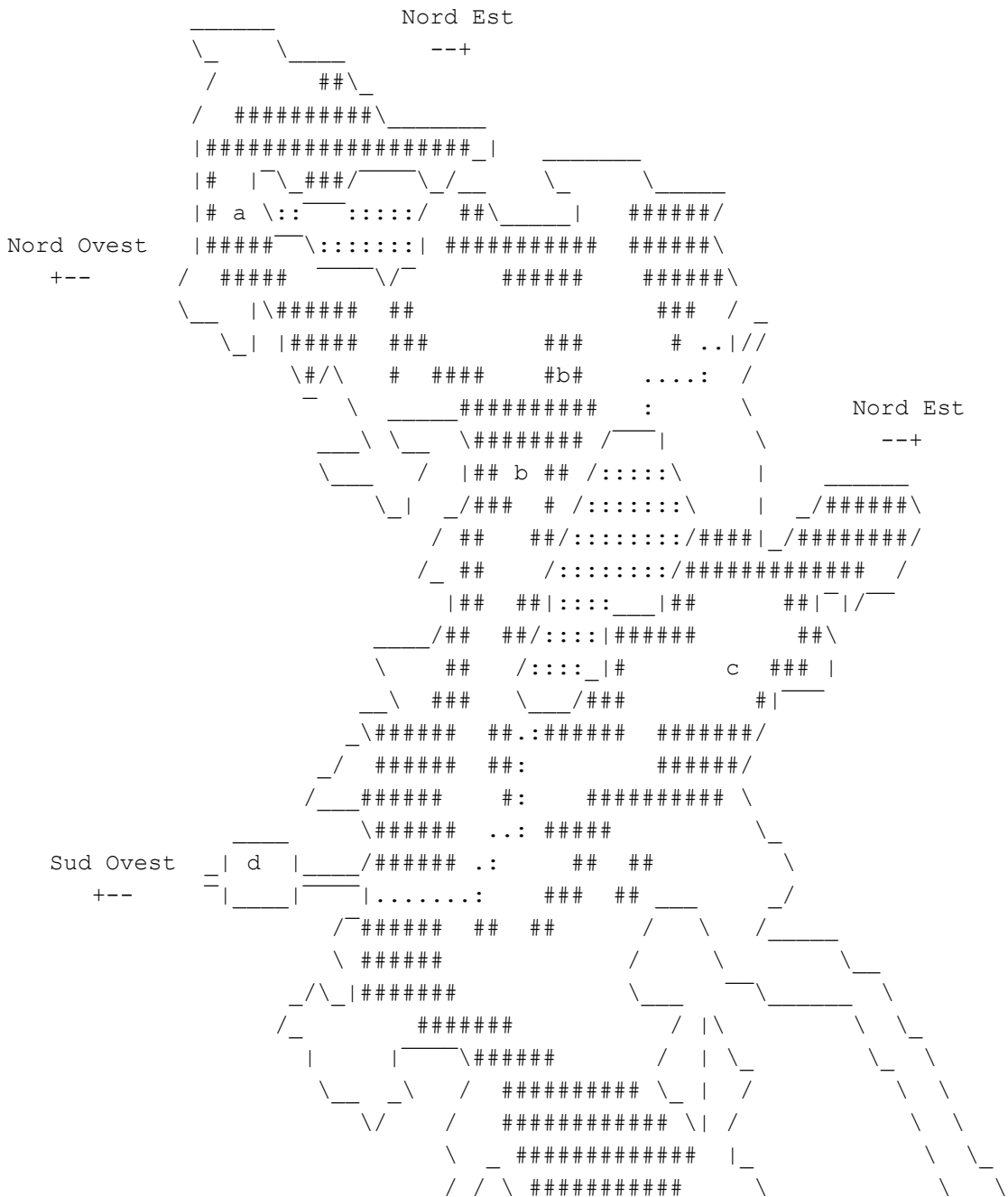


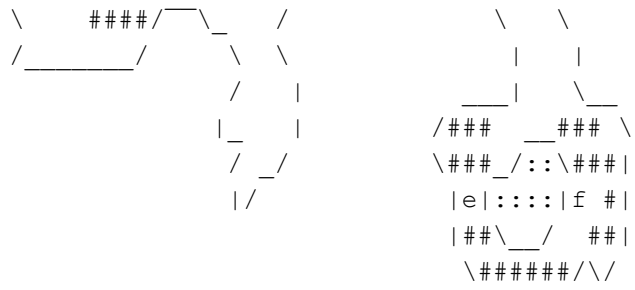
Sud Est  
--+

=== LOCALITÀ ===

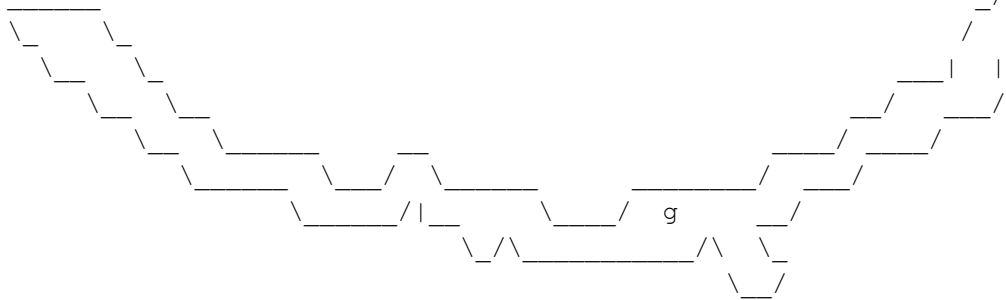
- a. Castello Surgate
- b. Muur
- c. Biblioteca degli Antichi
- d. Albero guardiano
- e. Piramide di Muur
- f. Valle dei draghi
- g. Quelb
- h. Castello di Bal
- i. Grotta di Jakol
- l. Jakol

+-----+  
| TERRITORIO DI SUD EST |  
+-----+





Sud Ovest  
+--



=== LOCALITÀ ===

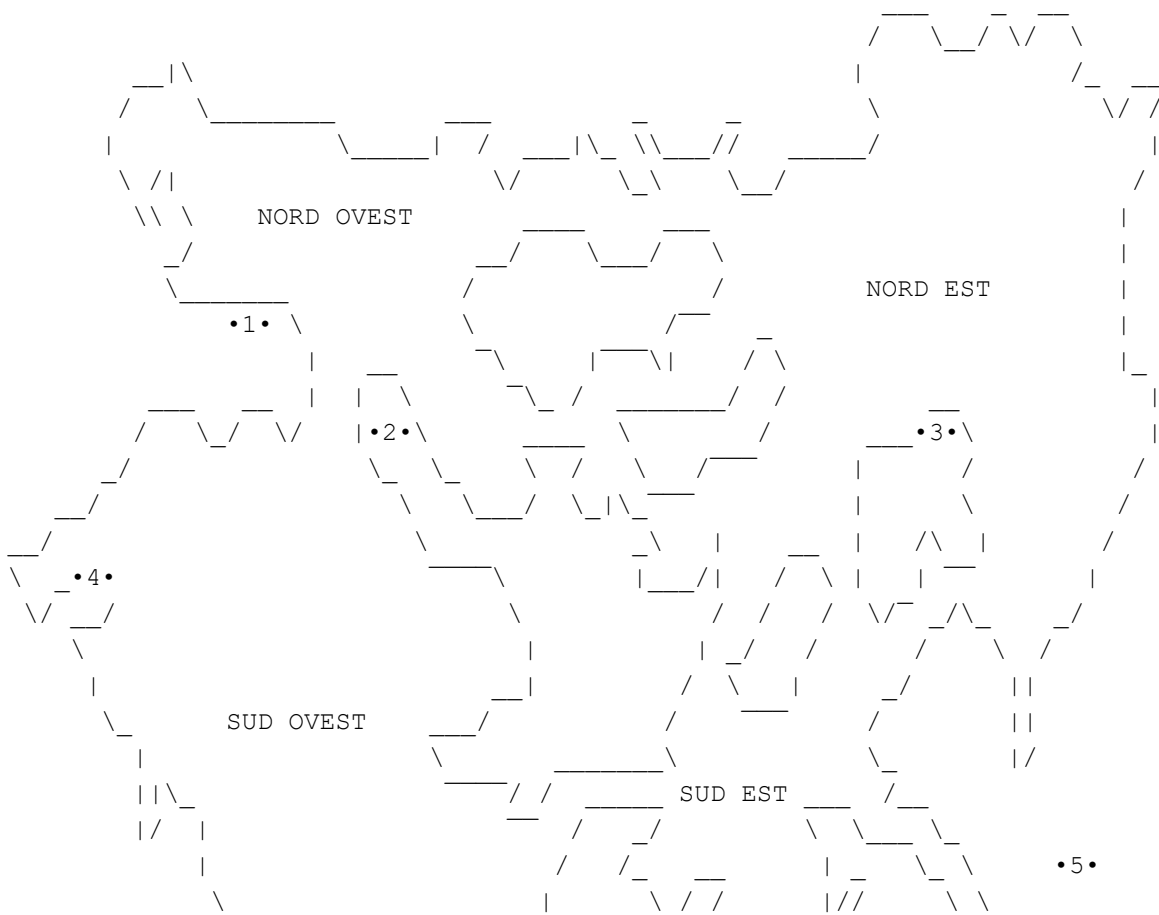
- a. Tule
- b. Covo dei pirati (uscite nord & sud)
- c. Crepa interdimensionale
- d. Tempio dell'isola
- e. Catapulta / Torre forca
- f. Mezzaluna
- g. Paese fantasma

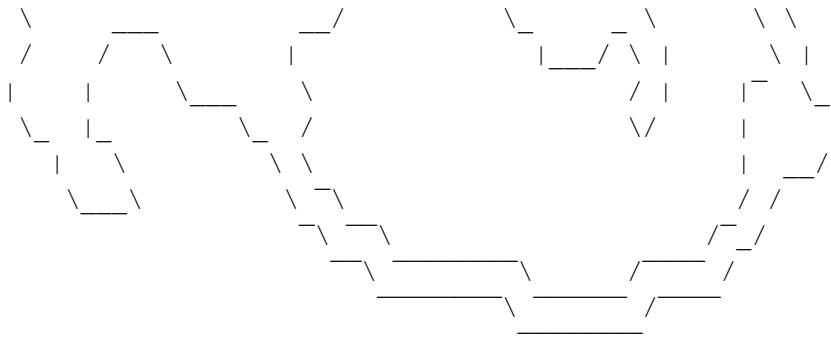
```

+-----+
| ZONA SOTTOMARINA |
+-----+

```

Musica di sottofondo -: 42. Oltre il mare blu profondo





Tramite il sommergibile è possibile esplorare la Zona Sottomarina del Mondo 3, dove non si incontrerà alcun nemico. Lungo il fondale marino sono presenti le coste dei vari continenti, le quali però sono lievemente diverse da quelle che si trovano in superficie: in genere sottacqua non compaiono alcune penisole. Le differenze principali per i vari continenti sono:

Territorio di Sud Ovest

- la penisola più occidentale risulta maggiormente scavata verso l'interno del continente

Territorio di Sud Est

- le due penisole di sud est sono staccate dal continente
- metà dell'area di Mezzaluna non compare sottacqua
- la gran parte della sottile cintura di terra non compare sottacqua

=== LOCALITÀ ===

1. Caverna del lago
2. Grotta sconosciuta
3. Torre di Walz
4. lago nei pressi di Muur
5. Fossa del Mar Grande
6. Reame oscuro

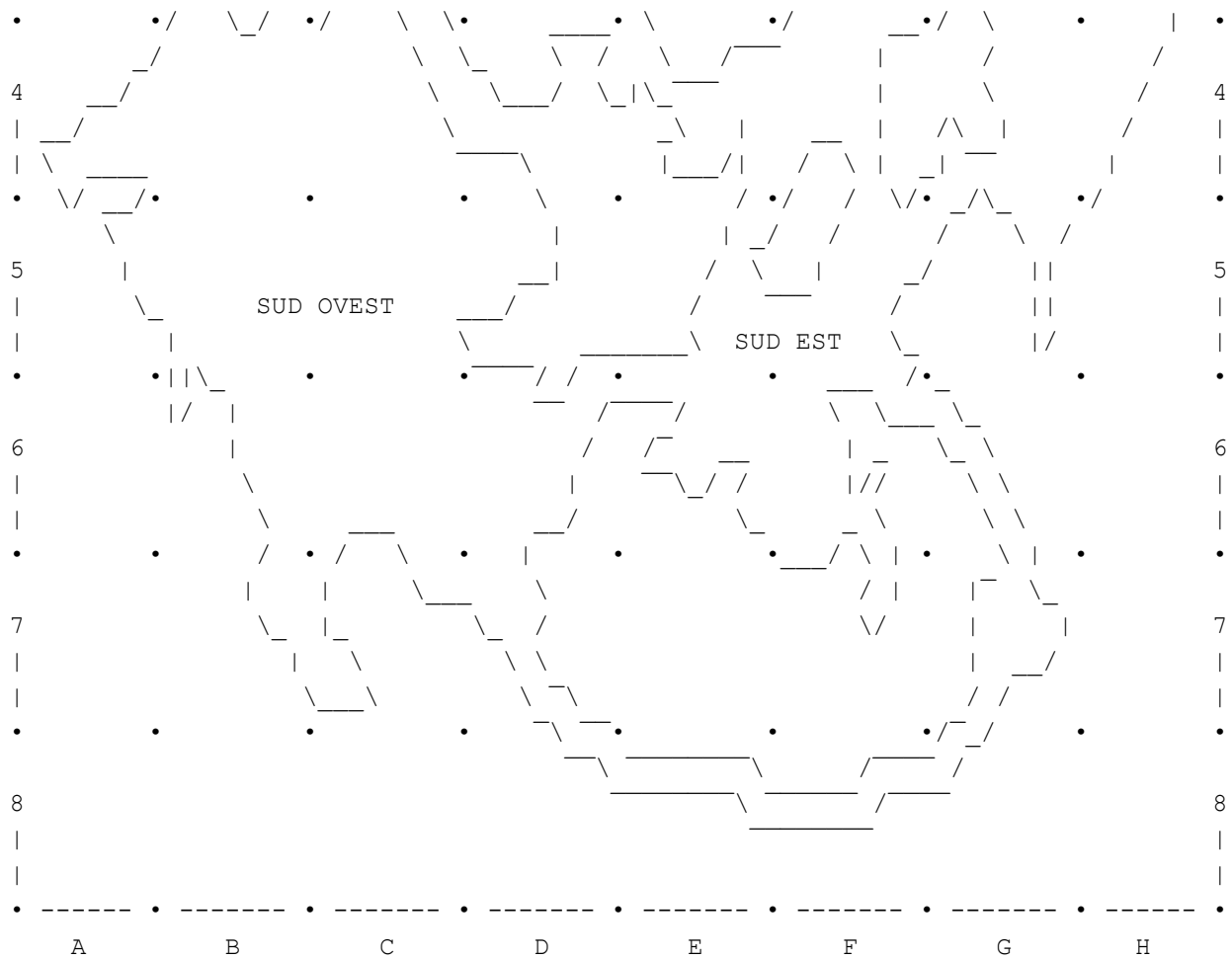
+-----+  
 | DISTRIBUZIONE DEI NEMICI | [010N3]  
 +-----+

La mappa del Mondo 3 è divisa nei seguenti 64 quadrati:

	A	B	C	D	E	F	G	H	
1									1
2									2
3									3

The map content within the grid includes:
 

- Row 1: A large island shape spanning columns G and H.
- Row 2: A large island shape spanning columns A through F.
- Row 3: A large island shape spanning columns C through H.
- Text "NORD OVEST" is located in the lower-left quadrant (around columns B-C, row 2).
- Text "NORD EST" is located in the lower-right quadrant (around column F, row 3).



#### NEMICI PRESENTI

Aegir		{W3.F6}
Ammonite		{W3.F2, G2, H2, F3, G3}
Anemone di rena		{W3.B2, C2, D2, E2, E5, F5, C6, G7}
Ankheg		{W3.F2, G2, H2, F3, G3}
Ape assassina		{W3.F4, E5}
Ape silenziosa		{W3.F4}
Bilucertola		{W3.F7}
Biosoldato 1		{W3.F7}
Bulet		{W3.B4, A5, B5}
Corbett	1*	{W3.A1, C1, F1, H1, C2, E2, H2, B3, E3, B4, D4, G4, A5}
Corbett	2*	{W3.D5, F5, A6, C6, F6, H6, C7, E7, H7, B8, E8, G8}
Criniera arancio		{W3.F5, E6}
Demone di mare	1*	{W3.D1, E1, A2, B2, F2, C3, D3, H3, A4, E4, F4, B5}
Demone di mare	2*	{W3.C5, G5, H5, D6, E6, A7, B7, F7, G7, C8, D8, H8}
Desertipede		{W3.B4, A5, B5}
Dormiglione		{W3.B3, G3, H3, B4, C4, E4, G4, H4}
Drago di mithril		{W3.F4}
Elettroanemone		{W3.G3}
Essere maledetto		{W3.B7, E8, F8}
Fiamma nera		{W3.F7}
Formicaleone		{W3.B2, C2, D2, E2, E5, F5, C6, G7}
Garula 1		{W3.F6}
Gatto randagio		{W3.E5}
Gelatina di pesce		{W3.A8}
Gigante d'olmo		{W3.B3, C3, B4, C4}
Goblin 2		{W3.F4, E5}
Grancorno		{W3.F5, E6}
Ibis di mare		{W3.G3}
Idroscorpione	1*	{W3.B1, C1, G1, H1, D2, E2, A3, B3, F3, C4, D4, H4}
Idroscorpione	2*	{W3.A5, E5, F5, B6, C6, G6, H6, D7, E7, B8, F8, G8}

Ira sotterranea		{W3.H2, G3}
Kornago		{W3.B7, E8, F8}
Lumaca	1*	{W3.A4, A5, B5, C5, D5, G5, B6, C6}
Lumaca	2*	{W3.D6, G6, C7, D7, G7, D8, F8, G8}
Lythos		{W3.B1, F1, G1, H1, A2, B2, C2, D2, E2, F2, G2, H2}
Mietitore		{W3.F7}
Mitragliatore		{W3.F5, E6}
Mykale	1*	{W3.A4, A5, B5, C5, D5, G5, B6, C6}
Mykale	2*	{W3.D6, G6, C7, D7, G7, D8, F8, G8}
Nakk selvaggio		{W3.E6}
Nix	1*	{W3.A1, B1, F1, G1, C2, D2, H2, A3, E3, F3, B4, C4, G4}
Nix	2*	{W3.H4, D5, E5, A6, B6, F6, G6, C7, D7, H7, A8, E8, F8}
Ombra		{W3.B3, C3, D3, E3, F3, G3, H3, B4, C4, D4, E4, G4, H4}
Orso desertico		{W3.B2, C2, D2, E2, E5, F5, C6, G7}
Pitone		{W3.B3, C3, D3, E3, F3, B4, C4, D4}
Porcospino		{W3.B3, C3, D3, E3, F3, G3, H3, B4, C4, D4, E4, G4, H4}
Razza		{W3.G3}
Rukh	1*	{W3.D1, E1, A2, B2, F2, C3, D3, H3, A4, E4, F4, B5}
Rukh	2*	{W3.C5, G5, H5, D6, E6, A7, B7, F7, G7, C8, D8, H8}
Sahagin		{W3.G3}
Scoiattopatico		{W3.E5}
Serpe mannara		{W3.B7, E8, F8}
Spizzner		{W3.B1, F1, G1, H1, A2, B2, C2, D2, E2, F2, G2, H2}
Tatou		{W3.F5}
Testuggine verde		{W3.F4, F6}
Toro di gelo		{W3.B1, F1, G1, H1, A2, B2, C2, D2, E2, F2, G2, H2}
Triffid		{W3.B3, C3, D3, E3, F3, G3, H3, C4, D4, E4, G4, H4}
Vedova triste	1*	{W3.A4, A5, B5, C5, D5, G5, B6, C6}
Vedova triste	2*	{W3.D6, G6, C7, D7, G7, D8, F8, G8}
Vilia		{W3.A8}
Zuu		{W3.F6}

A differenza di quanto accade nel Mondo 1, nel Mondo 3 i gruppi di nemici che si possono affrontare per mare non sono raggruppati in maniera ordinata bensì sono disposti in modo piuttosto casuale.

---

_{W3.A1} Mare aperto

---

•••• MARE

(x2) Corbett	<>	Guil 2.000	--	Esp 0	--	PAB 3
(x2) Nix	<>	Guil 1.480	--	Esp 0	--	PAB 3

---

_{W3.B1} Penisola appuntita, a nord delle Cascade Istoria

---

•••• MARE

(x3) Idroscorpione	<>	Guil 2.780	--	Esp 0	--	PAB 7
(x1) Nix						
(x2) Nix	<>	Guil 1.480	--	Esp 0	--	PAB 3

•••• PIANURA

(x5) Lythos	<>	Guil 2.565	--	Esp 10.000	--	PAB 9
(x2) Spizzner	<>	Guil 1.032	--	Esp 2.500	--	PAB 4

(x2) Toro di gelo	<>	Guil 1.020	--	Esp 2.400	--	PAB 3
(x1) Toro di gelo	<>	Guil 510	--	Esp 1.200	--	PAB 3

---

_{W3.C1} Mare aperto

•••• MARE

(x2) Corbett	<>	Guil 2.000	--	Esp 0	--	PAB 3
(x2) Idroscorpione	<>	Guil 1.360	--	Esp 0	--	PAB 4

---

_{W3.D1} Mare aperto

•••• MARE

(x2) Demone di mare	<>	Guil 11.000	--	Esp 0	--	PAB 13
(x1) Rukh						
(x1) Rukh	<>	Guil 5.000	--	Esp 0	--	PAB 8

---

_{W3.E1} Mare aperto

•••• MARE

(x2) Demone di mare	<>	Guil 11.000	--	Esp 0	--	PAB 13
(x1) Rukh						
(x3) Demone di mare	<>	Guil 9.000	--	Esp 0	--	PAB 6
(x1) Rukh	<>	Guil 5.000	--	Esp 0	--	PAB 8

---

_{W3.F1} Foresta più a nord ovest, rispetto al Monte Nord

•••• MARE

(x2) Corbett	<>	Guil 2.000	--	Esp 0	--	PAB 3
(x2) Nix	<>	Guil 1.480	--	Esp 0	--	PAB 3

•••• FORESTA

(x1) Spizzner	<>	Guil 1.536	--	Esp 3.650	--	PAB 4
(x2) Toro di gelo						
(x1) Lythos	<>	Guil 513	--	Esp 2.000	--	PAB 4
(x3) Spizzner	<>	Guil 1.548	--	Esp 3.750	--	PAB 4
(x2) Spizzner	<>	Guil 1.032	--	Esp 2.500	--	PAB 4

•••• PIANURA

(x1) Spizzner	<>	Guil 1.536	--	Esp 3.650	--	PAB 4
(x2) Toro di gelo						

(x1) Lythos	<>	Guil 513	--	Esp 2.000	--	PAB 4
(x3) Spizzner	<>	Guil 1.548	--	Esp 3.750	--	PAB 4
(x2) Spizzner	<>	Guil 1.032	--	Esp 2.500	--	PAB 4

---

_ {W3.G1} Foreste a nord ovest, rispetto al Monte Nord

---

•••• MARE

(x3) Idroscorpione	<>	Guil 2.780	--	Esp 0	--	PAB 7
(x1) Nix						
(x2) Nix	<>	Guil 1.480	--	Esp 0	--	PAB 3

•••• FORESTA

(x1) Spizzner	<>	Guil 1.536	--	Esp 3.650	--	PAB 4
(x2) Toro di gelo						
(x1) Lythos	<>	Guil 513	--	Esp 2.000	--	PAB 4
(x3) Spizzner	<>	Guil 1.548	--	Esp 3.750	--	PAB 4
(x2) Spizzner	<>	Guil 1.032	--	Esp 2.500	--	PAB 4

•••• PIANURA

(x1) Spizzner	<>	Guil 1.536	--	Esp 3.650	--	PAB 4
(x2) Toro di gelo						
(x1) Lythos	<>	Guil 513	--	Esp 2.000	--	PAB 4
(x3) Spizzner	<>	Guil 1.548	--	Esp 3.750	--	PAB 4
(x2) Spizzner	<>	Guil 1.032	--	Esp 2.500	--	PAB 4

---

_ {W3.H1} Montagne a nord est del Monte Nord

---

•••• MARE

(x2) Corbett	<>	Guil 2.000	--	Esp 0	--	PAB 3
(x2) Idroscorpione	<>	Guil 1.360	--	Esp 0	--	PAB 4

•••• PIANURA

(x1) Spizzner	<>	Guil 1.536	--	Esp 3.650	--	PAB 4
(x2) Toro di gelo						
(x1) Lythos	<>	Guil 513	--	Esp 2.000	--	PAB 4
(x3) Spizzner	<>	Guil 1.548	--	Esp 3.750	--	PAB 4
(x2) Spizzner	<>	Guil 1.032	--	Esp 2.500	--	PAB 4

---

_ {W3.A2} Pianura più ad ovest, rispetto alle Cascate Istoria

---

•••• MARE

(x2) Demone di mare <> Guil 11.000 -- Esp 0 -- PAB 13  
(x1) Rukh

(x1) Rukh <> Guil 5.000 -- Esp 0 -- PAB 8

•••• PIANURA

(x5) Lythos <> Guil 2.565 -- Esp 10.000 -- PAB 9

(x2) Spizzner <> Guil 1.032 -- Esp 2.500 -- PAB 4

(x2) Toro di gelo <> Guil 1.020 -- Esp 2.400 -- PAB 3

(x1) Toro di gelo <> Guil 510 -- Esp 1.200 -- PAB 3

---

_ {W3.B2} Area delle Cascate Istoria e della Caverna del lago

---

•••• MARE

(x2) Demone di mare <> Guil 11.000 -- Esp 0 -- PAB 13  
(x1) Rukh

(x3) Demone di mare <> Guil 9.000 -- Esp 0 -- PAB 6

(x1) Rukh <> Guil 5.000 -- Esp 0 -- PAB 8

•••• DESERTO

(x1) Anemone di rena <> Guil 576 -- Esp 920 -- PAB 2  
(x1) Formicaleone  
(x1) Orso desertico

(x2) Anemone di rena <> Guil 570 -- Esp 820 -- PAB 2  
(x1) Formicaleone

(x2) Formicaleone <> Guil 384 -- Esp 600 -- PAB 1

(x1) Orso desertico <> Guil 195 -- Esp 360 -- PAB 1

•••• FORESTA

(x5) Lythos <> Guil 2.565 -- Esp 10.000 -- PAB 9

(x2) Spizzner <> Guil 1.032 -- Esp 2.500 -- PAB 4

(x2) Toro di gelo <> Guil 1.020 -- Esp 2.400 -- PAB 3

(x1) Toro di gelo <> Guil 510 -- Esp 1.200 -- PAB 3

•••• PIANURA

(x5) Lythos <> Guil 2.565 -- Esp 10.000 -- PAB 9

(x2) Spizzner <> Guil 1.032 -- Esp 2.500 -- PAB 4



(x2) Toro di gelo	<>	Guil 1.020	--	Esp 2.400	--	PAB 3
(x1) Toro di gelo	<>	Guil 510	--	Esp 1.200	--	PAB 3

---

_ {W3.C2} Area della Caverna del lago

---

•••• MARE

(x2) Corbett	<>	Guil 2.000	--	Esp 0	--	PAB 3
(x2) Nix	<>	Guil 1.480	--	Esp 0	--	PAB 3

•••• DESERTO

(x1) Anemone di rena	<>	Guil 576	--	Esp 920	--	PAB 2
(x1) Formicaleone						
(x1) Orso desertico						
(x2) Anemone di rena	<>	Guil 570	--	Esp 820	--	PAB 2
(x1) Formicaleone						
(x2) Formicaleone	<>	Guil 384	--	Esp 600	--	PAB 1
(x1) Orso desertico	<>	Guil 195	--	Esp 360	--	PAB 1

•••• FORESTA

(x1) Lythos	<>	Guil 513	--	Esp 2.000	--	PAB 4
(x2) Spizzner	<>	Guil 1.032	--	Esp 2.500	--	PAB 4
(x2) Toro di gelo	<>	Guil 1.020	--	Esp 2.400	--	PAB 3

•••• PIANURA

(x1) Lythos	<>	Guil 513	--	Esp 2.000	--	PAB 4
(x2) Spizzner	<>	Guil 1.032	--	Esp 2.500	--	PAB 4
(x2) Toro di gelo	<>	Guil 1.020	--	Esp 2.400	--	PAB 3

---

_ {W3.D2} Zona del lago più ad est, rispetto alle Cascate Istoria

---

•••• MARE

(x3) Idroscorpione	<>	Guil 2.780	--	Esp 0	--	PAB 7
(x1) Nix						
(x2) Nix	<>	Guil 1.480	--	Esp 0	--	PAB 3

•••• DESERTO

(x1) Anemone di rena	<>	Guil 576	--	Esp 920	--	PAB 2
(x1) Formicaleone						
(x1) Orso desertico						
(x2) Anemone di rena	<>	Guil 570	--	Esp 820	--	PAB 2
(x1) Formicaleone						

(x2) Formicaleone	<>	Guil 384	--	Esp 600	--	PAB 1
(x1) Orso desertico	<>	Guil 195	--	Esp 360	--	PAB 1
•••• FORESTA						
(x1) Lythos	<>	Guil 513	--	Esp 2.000	--	PAB 4
(x2) Spizzner	<>	Guil 1.032	--	Esp 2.500	--	PAB 4
(x2) Toro di gelo	<>	Guil 1.020	--	Esp 2.400	--	PAB 3
•••• PIANURA						
(x1) Lythos	<>	Guil 513	--	Esp 2.000	--	PAB 4
(x2) Spizzner	<>	Guil 1.032	--	Esp 2.500	--	PAB 4
(x2) Toro di gelo	<>	Guil 1.020	--	Esp 2.400	--	PAB 3

---

_{W3.E2} Area di Legor

---

•••• MARE						
(x2) Corbett	<>	Guil 2.000	--	Esp 0	--	PAB 3
(x2) Idroscorpione	<>	Guil 1.360	--	Esp 0	--	PAB 4
•••• DESERTO						
(x1) Anemone di rena	<>	Guil 576	--	Esp 920	--	PAB 2
(x1) Formicaleone						
(x1) Orso desertico						
(x2) Anemone di rena	<>	Guil 570	--	Esp 820	--	PAB 2
(x1) Formicaleone						
(x2) Formicaleone	<>	Guil 384	--	Esp 600	--	PAB 1
(x1) Orso desertico	<>	Guil 195	--	Esp 360	--	PAB 1
•••• FORESTA						
(x1) Lythos	<>	Guil 513	--	Esp 2.000	--	PAB 4
(x2) Spizzner	<>	Guil 1.032	--	Esp 2.500	--	PAB 4
(x2) Toro di gelo	<>	Guil 1.020	--	Esp 2.400	--	PAB 3
•••• PIANURA						
(x1) Lythos	<>	Guil 513	--	Esp 2.000	--	PAB 4
(x2) Spizzner	<>	Guil 1.032	--	Esp 2.500	--	PAB 4
(x2) Toro di gelo	<>	Guil 1.020	--	Esp 2.400	--	PAB 3

---

_ {W3.F2} Area del Tempio dell'Aria

---

•••• MARE

(x2) Demone di mare <> Guil 11.000 -- Esp 0 -- PAB 13  
(x1) Rukh

(x1) Rukh <> Guil 5.000 -- Esp 0 -- PAB 8

•••• DESERTO

(x3) Ammonite <> Guil 2.289 -- Esp 4.760 -- PAB 4  
(x1) Ankheg

(x5) Ammonite <> Guil 2.865 -- Esp 5.850 -- PAB 4

(x3) Ankheg <> Guil 1.710 -- Esp 3.750 -- PAB 4

•••• FORESTA

(x1) Spizzner <> Guil 1.536 -- Esp 3.650 -- PAB 4  
(x2) Toro di gelo

(x1) Lythos <> Guil 513 -- Esp 2.000 -- PAB 4

(x3) Spizzner <> Guil 1.548 -- Esp 3.750 -- PAB 4

(x2) Spizzner <> Guil 1.032 -- Esp 2.500 -- PAB 4

•••• PIANURA

(x1) Spizzner <> Guil 1.536 -- Esp 3.650 -- PAB 4  
(x2) Toro di gelo

(x1) Lythos <> Guil 513 -- Esp 2.000 -- PAB 4

(x3) Spizzner <> Guil 1.548 -- Esp 3.750 -- PAB 4

(x2) Spizzner <> Guil 1.032 -- Esp 2.500 -- PAB 4

---

_ {W3.G2} Zona ad ovest del Monte Nord

---

•••• DESERTO

(x3) Ammonite <> Guil 2.289 -- Esp 4.760 -- PAB 4  
(x1) Ankheg

(x5) Ammonite <> Guil 2.865 -- Esp 5.850 -- PAB 4

(x3) Ankheg <> Guil 1.710 -- Esp 3.750 -- PAB 4

•••• FORESTA

(x1) Spizzner <> Guil 1.536 -- Esp 3.650 -- PAB 4  
(x2) Toro di gelo

(x1) Lythos <> Guil 513 -- Esp 2.000 -- PAB 4

(x3) Spizzner	<>	Guil 1.548	--	Esp 3.750	--	PAB 4
(x2) Spizzner	<>	Guil 1.032	--	Esp 2.500	--	PAB 4
•••• PIANURA						
(x1) Spizzner	<>	Guil 1.536	--	Esp 3.650	--	PAB 4
(x2) Toro di gelo						
(x1) Lythos	<>	Guil 513	--	Esp 2.000	--	PAB 4
(x3) Spizzner	<>	Guil 1.548	--	Esp 3.750	--	PAB 4
(x2) Spizzner	<>	Guil 1.032	--	Esp 2.500	--	PAB 4

---

_ {W3.H2} Area del Monte Nord

---

•••• MARE						
(x2) Corbett	<>	Guil 2.000	--	Esp 0	--	PAB 3
(x2) Nix	<>	Guil 1.480	--	Esp 0	--	PAB 3

•••• DESERTO						
(x3) Ankheg	<>	Guil 1.710	--	Esp 3.750	--	PAB 4
(x5) Ammonite	<>	Guil 2.865	--	Esp 5.850	--	PAB 4
(x1) Ira sotterranea	<>	Guil 576	--	Esp 3.270	--	PAB 7

•••• FORESTA						
(x1) Spizzner	<>	Guil 1.536	--	Esp 3.650	--	PAB 4
(x2) Toro di gelo						
(x1) Lythos	<>	Guil 513	--	Esp 2.000	--	PAB 4
(x3) Spizzner	<>	Guil 1.548	--	Esp 3.750	--	PAB 4
(x2) Spizzner	<>	Guil 1.032	--	Esp 2.500	--	PAB 4

•••• PIANURA						
(x1) Spizzner	<>	Guil 1.536	--	Esp 3.650	--	PAB 4
(x2) Toro di gelo						
(x1) Lythos	<>	Guil 513	--	Esp 2.000	--	PAB 4
(x3) Spizzner	<>	Guil 1.548	--	Esp 3.750	--	PAB 4
(x2) Spizzner	<>	Guil 1.032	--	Esp 2.500	--	PAB 4

---

_ {W3.A3} Mare aperto

---

•••• MARE						
(x3) Idroscorpione	<>	Guil 2.780	--	Esp 0	--	PAB 7

(x1) Nix

(x2) Nix <> Guil 1.480 -- Esp 0 -- PAB 3

---

_ {W3.B3} Zona superiore della pianura a nord della Piramide di Muur

---

•••• MARE

(x2) Corbett <> Guil 2.000 -- Esp 0 -- PAB 3

(x2) Idroscorpione <> Guil 1.360 -- Esp 0 -- PAB 4

•••• PIANURA

(x1) Dormiglione <> Guil 1.209 -- Esp 2.360 -- PAB 4

(x1) Gigante d'olmo

(x1) Porcospino

(x1) Pitone <> Guil 1.206 -- Esp 2.355 -- PAB 3

(x1) Porcospino

(x1) Triffid

(x2) Ombra <> Guil 1.215 -- Esp 2.585 -- PAB 3

(x1) Triffid

(x1) Gigante d'olmo <> Guil 411 -- Esp 810 -- PAB 3

---

_ {W3.C3} Area di Karnak

---

•••• MARE

(x2) Demone di mare <> Guil 11.000 -- Esp 0 -- PAB 13

(x1) Rukh

(x1) Rukh <> Guil 5.000 -- Esp 0 -- PAB 8

•••• FORESTA

(x1) Gigante d'olmo <> Guil 1.224 -- Esp 2.370 -- PAB 4

(x1) Ombra

(x1) Pitone

(x1) Pitone <> Guil 1.206 -- Esp 2.355 -- PAB 3

(x1) Porcospino

(x1) Triffid

(x2) Pitone <> Guil 1.608 -- Esp 3.010 -- PAB 4

(x2) Triffid

(x1) Gigante d'olmo <> Guil 411 -- Esp 810 -- PAB 3

•••• PIANURA

(x1) Gigante d'olmo <> Guil 1.224 -- Esp 2.370 -- PAB 4

(x1) Ombra

(x1) Pitone

(x1) Pitone <> Guil 1.206 -- Esp 2.355 -- PAB 3

(x1) Porcospino  
(x1) Triffid

(x2) Pitone <> Guil 1.608 -- Esp 3.010 -- PAB 4  
(x2) Triffid

(x1) Gigante d'olmo <> Guil 411 -- Esp 810 -- PAB 3

---

_ {W3.D3} Area del Nido degli antoleoni

---

•••• MARE

(x2) Demone di mare <> Guil 11.000 -- Esp 0 -- PAB 13  
(x1) Rukh

(x3) Demone di mare <> Guil 9.000 -- Esp 0 -- PAB 6  
(x1) Rukh <> Guil 5.000 -- Esp 0 -- PAB 8

•••• FORESTA

(x2) Ombra <> Guil 1.623 -- Esp 3.290 -- PAB 3  
(x1) Pitone  
(x1) Porcospino

(x1) Pitone <> Guil 1.206 -- Esp 2.355 -- PAB 3  
(x1) Porcospino  
(x1) Triffid

(x2) Ombra <> Guil 1.215 -- Esp 2.585 -- PAB 3  
(x1) Triffid

(x2) Pitone <> Guil 1.608 -- Esp 3.010 -- PAB 4  
(x2) Triffid

•••• PIANURA

(x2) Ombra <> Guil 1.623 -- Esp 3.290 -- PAB 3  
(x1) Pitone  
(x1) Porcospino

(x1) Pitone <> Guil 1.206 -- Esp 2.355 -- PAB 3  
(x1) Porcospino  
(x1) Triffid

(x2) Ombra <> Guil 1.215 -- Esp 2.585 -- PAB 3  
(x1) Triffid

(x2) Pitone <> Guil 1.608 -- Esp 3.010 -- PAB 4  
(x2) Triffid

---

_ {W3.E3} Area di Tule e del Castello dei sigilli

---

•••• MARE

(x2) Corbett <> Guil 2.000 -- Esp 0 -- PAB 3  
(x2) Nix <> Guil 1.480 -- Esp 0 -- PAB 3

•••• FORESTA  
 (x2) Ombra <> Guil 1.623 -- Esp 3.290 -- PAB 3  
 (x1) Pitone  
 (x1) Porcospino  
  
 (x1) Pitone <> Guil 1.206 -- Esp 2.355 -- PAB 3  
 (x1) Porcospino  
 (x1) Triffid  
  
 (x2) Ombra <> Guil 1.215 -- Esp 2.585 -- PAB 3  
 (x1) Triffid  
  
 (x2) Pitone <> Guil 1.608 -- Esp 3.010 -- PAB 4  
 (x2) Triffid  
  
 •••• PIANURA  
 (x2) Ombra <> Guil 1.623 -- Esp 3.290 -- PAB 3  
 (x1) Pitone  
 (x1) Porcospino  
  
 (x1) Pitone <> Guil 1.206 -- Esp 2.355 -- PAB 3  
 (x1) Porcospino  
 (x1) Triffid  
  
 (x2) Ombra <> Guil 1.215 -- Esp 2.585 -- PAB 3  
 (x1) Triffid  
  
 (x2) Pitone <> Guil 1.608 -- Esp 3.010 -- PAB 4  
 (x2) Triffid

---

{W3.F3} Area della Torre della fenice

---

•••• MARE  
 (x3) Idroscorpione <> Guil 2.780 -- Esp 0 -- PAB 7  
 (x1) Nix  
  
 (x2) Nix <> Guil 1.480 -- Esp 0 -- PAB 3  
  
 •••• DESERTO  
 (x3) Ammonite <> Guil 2.289 -- Esp 4.760 -- PAB 4  
 (x1) Ankheg  
  
 (x5) Ammonite <> Guil 2.865 -- Esp 5.850 -- PAB 4  
 (x3) Ankheg <> Guil 1.710 -- Esp 3.750 -- PAB 4  
  
 •••• FORESTA  
 (x2) Ombra <> Guil 1.623 -- Esp 3.290 -- PAB 3  
 (x1) Pitone  
 (x1) Porcospino  
  
 (x1) Pitone <> Guil 1.206 -- Esp 2.355 -- PAB 3  
 (x1) Porcospino

(x1) Triffid						
(x2) Ombra	<>	Guil 1.215	--	Esp 2.585	--	PAB 3
(x1) Triffid						
(x2) Pitone	<>	Guil 1.608	--	Esp 3.010	--	PAB 4
(x2) Triffid						
•••• PIANURA						
(x2) Ombra	<>	Guil 1.623	--	Esp 3.290	--	PAB 3
(x1) Pitone						
(x1) Porcospino						
(x1) Pitone	<>	Guil 1.206	--	Esp 2.355	--	PAB 3
(x1) Porcospino						
(x1) Triffid						
(x2) Ombra	<>	Guil 1.215	--	Esp 2.585	--	PAB 3
(x1) Triffid						
(x2) Pitone	<>	Guil 1.608	--	Esp 3.010	--	PAB 4
(x2) Triffid						

---

_{W3.G3} Area di Carwen

---

•••• MARE						
(x2) Elettroanemone	<>	Guil 300	--	Esp 500	--	PAB 1
(x1) Sahagin						
(x1) Ibis di mare	<>	Guil 300	--	Esp 560	--	PAB 1
(x2) Sahagin						
(x1) Razza	<>	Guil 0	--	Esp 0	--	PAB 20
(x3) Sahagin	<>	Guil 300	--	Esp 540	--	PAB 1
•••• DESERTO						
(x3) Ammonite	<>	Guil 2.289	--	Esp 4.760	--	PAB 4
(x1) Ankheg						
(x1) Ira sotterranea	<>	Guil 576	--	Esp 3.270	--	PAB 7
•••• FORESTA						
(x1) Dormiglione	<>	Guil 1.596	--	Esp 3.200	--	PAB 3
(x1) Porcospino						
(x2) Triffid						
(x3) Ombra	<>	Guil 1.626	--	Esp 3.490	--	PAB 3
(x1) Porcospino						
(x4) Dormiglione	<>	Guil 1.584	--	Esp 2.800	--	PAB 5
(x3) Triffid	<>	Guil 1.197	--	Esp 2.475	--	PAB 3



•••• PIANURA

(x1) Dormiglione	<>	Guil 1.596	--	Esp 3.200	--	PAB 3
(x1) Porcospino						
(x2) Triffid						
(x3) Ombra	<>	Guil 1.626	--	Esp 3.490	--	PAB 3
(x1) Porcospino						
(x4) Dormiglione	<>	Guil 1.584	--	Esp 2.800	--	PAB 5
(x3) Triffid	<>	Guil 1.197	--	Esp 2.475	--	PAB 3

---

_ {W3.H3} Pianura ad est di Carwen

---

•••• MARE

(x2) Demone di mare	<>	Guil 11.000	--	Esp 0	--	PAB 13
(x1) Rukh						
(x1) Rukh	<>	Guil 5.000	--	Esp 0	--	PAB 8

•••• FORESTA

(x1) Dormiglione	<>	Guil 1.596	--	Esp 3.200	--	PAB 3
(x1) Porcospino						
(x2) Triffid						
(x1) Dormiglione	<>	Guil 1.203	--	Esp 2.405	--	PAB 3
(x1) Ombra						
(x1) Triffid						
(x4) Dormiglione	<>	Guil 1.584	--	Esp 2.800	--	PAB 5
(x3) Triffid	<>	Guil 1.197	--	Esp 2.475	--	PAB 3

•••• PIANURA

(x1) Dormiglione	<>	Guil 1.596	--	Esp 3.200	--	PAB 3
(x1) Porcospino						
(x2) Triffid						
(x1) Dormiglione	<>	Guil 1.203	--	Esp 2.405	--	PAB 3
(x1) Ombra						
(x1) Triffid						
(x4) Dormiglione	<>	Guil 1.584	--	Esp 2.800	--	PAB 5
(x3) Triffid	<>	Guil 1.197	--	Esp 2.475	--	PAB 3

---

_ {W3.A4} Area di Muur

---

•••• MARE

(x2) Demone di mare	<>	Guil 11.000	--	Esp 0	--	PAB 13
(x1) Rukh						
(x3) Demone di mare	<>	Guil 9.000	--	Esp 0	--	PAB 6

(x1) Rukh	<>	Guil 5.000	--	Esp 0	--	PAB 8
•••• FORESTA						
(x1) Lumaca	<>	Guil 1.368	--	Esp 3.400	--	PAB 4
(x1) Mykale						
(x1) Vedova triste						
(x4) Lumaca	<>	Guil 1.812	--	Esp 4.400	--	PAB 3
(x3) Vedova triste	<>	Guil 1.368	--	Esp 3.300	--	PAB 3
•••• PIANURA						
(x1) Lumaca	<>	Guil 1.368	--	Esp 3.400	--	PAB 4
(x1) Mykale						
(x1) Vedova triste						
(x4) Lumaca	<>	Guil 1.812	--	Esp 4.400	--	PAB 3
(x3) Vedova triste	<>	Guil 1.368	--	Esp 3.300	--	PAB 3

---

_ {W3.B4} Area della Piramide di Muur e dell'Albero guardiano

---

•••• MARE						
(x2) Corbett	<>	Guil 2.000	--	Esp 0	--	PAB 3
(x2) Nix	<>	Guil 1.480	--	Esp 0	--	PAB 3
•••• DESERTO						
(x1) Bulet	<>	Guil 1.281	--	Esp 2.850	--	PAB 4
(x2) Desertipede						
(x2) Bulet	<>	Guil 858	--	Esp 2.100	--	PAB 4
(x1) Bulet	<>	Guil 429	--	Esp 1.050	--	PAB 3
(x4) Desertipede	<>	Guil 1.704	--	Esp 3.600	--	PAB 4
•••• FORESTA						
(x1) Dormiglione	<>	Guil 1.209	--	Esp 2.360	--	PAB 4
(x1) Gigante d'olmo						
(x1) Porcospino						
(x1) Gigante d'olmo	<>	Guil 1.224	--	Esp 2.370	--	PAB 4
(x1) Ombra						
(x1) Pitone						
(x1) Gigante d'olmo	<>	Guil 411	--	Esp 810	--	PAB 3
•••• PIANURA						
(x1) Dormiglione	<>	Guil 1.209	--	Esp 2.360	--	PAB 4
(x1) Gigante d'olmo						
(x1) Porcospino						

(x1) Gigante d'olmo <> Guil 1.224 -- Esp 2.370 -- PAB 4  
(x1) Ombra  
(x1) Pitone

(x1) Gigante d'olmo <> Guil 411 -- Esp 810 -- PAB 3

---

{W3.C4} Area del Castello Surgate e della Biblioteca degli Antichi

---

•••• MARE

(x3) Idroscorpione <> Guil 2.780 -- Esp 0 -- PAB 7  
(x1) Nix

(x2) Nix <> Guil 1.480 -- Esp 0 -- PAB 3

•••• FORESTA

(x1) Dormiglione <> Guil 1.209 -- Esp 2.360 -- PAB 4  
(x1) Gigante d'olmo  
(x1) Porcospino

(x1) Gigante d'olmo <> Guil 1.224 -- Esp 2.370 -- PAB 4  
(x1) Ombra  
(x1) Pitone

(x2) Ombra <> Guil 1.215 -- Esp 2.585 -- PAB 3  
(x1) Triffid

(x2) Pitone <> Guil 1.608 -- Esp 3.010 -- PAB 4  
(x2) Triffid

•••• PIANURA

(x1) Dormiglione <> Guil 1.209 -- Esp 2.360 -- PAB 4  
(x1) Gigante d'olmo  
(x1) Porcospino

(x1) Gigante d'olmo <> Guil 1.224 -- Esp 2.370 -- PAB 4  
(x1) Ombra  
(x1) Pitone

(x2) Ombra <> Guil 1.215 -- Esp 2.585 -- PAB 3  
(x1) Triffid

(x2) Pitone <> Guil 1.608 -- Esp 3.010 -- PAB 4  
(x2) Triffid

Dopo aver recuperato la Prima tavola dalla Piramide di Muur, una volta raggiunto l'Albero guardiano, non sarà più possibile accedere nella Biblioteca degli Antichi ed al suo posto comparirà uno specchio d'acqua.

---

{W3.D4} Area della Grotta di Ghido

---

•••• MARE

(x2) Corbett <> Guil 2.000 -- Esp 0 -- PAB 3

(x2) Idroscorpione <> Guil 1.360 -- Esp 0 -- PAB 4

•••• FORESTA  
 (x2) Ombra <> Guil 1.623 -- Esp 3.290 -- PAB 3  
 (x1) Pitone  
 (x1) Porcospino  
  
 (x1) Pitone <> Guil 1.206 -- Esp 2.355 -- PAB 3  
 (x1) Porcospino  
 (x1) Triffid  
  
 (x2) Ombra <> Guil 1.215 -- Esp 2.585 -- PAB 3  
 (x1) Triffid  
  
 (x2) Pitone <> Guil 1.608 -- Esp 3.010 -- PAB 4  
 (x2) Triffid  
  
 •••• PIANURA  
 (x2) Ombra <> Guil 1.623 -- Esp 3.290 -- PAB 3  
 (x1) Pitone  
 (x1) Porcospino  
  
 (x1) Pitone <> Guil 1.206 -- Esp 2.355 -- PAB 3  
 (x1) Porcospino  
 (x1) Triffid  
  
 (x2) Ombra <> Guil 1.215 -- Esp 2.585 -- PAB 3  
 (x1) Triffid  
  
 (x2) Pitone <> Guil 1.608 -- Esp 3.010 -- PAB 4  
 (x2) Triffid

---

_{W3.E4} Zona a sud di Tule

•••• MARE  
 (x2) Demone di mare <> Guil 11.000 -- Esp 0 -- PAB 13  
 (x1) Rukh  
  
 (x1) Rukh <> Guil 5.000 -- Esp 0 -- PAB 8  
  
 •••• FORESTA  
 (x1) Dormiglione <> Guil 1.203 -- Esp 2.405 -- PAB 3  
 (x1) Ombra  
 (x1) Triffid  
  
 (x3) Ombra <> Guil 1.626 -- Esp 3.490 -- PAB 3  
 (x1) Porcospino  
  
 (x4) Dormiglione <> Guil 1.584 -- Esp 2.800 -- PAB 5  
  
 (x3) Triffid <> Guil 1.197 -- Esp 2.475 -- PAB 3  
  
 •••• PIANURA  
 (x1) Dormiglione <> Guil 1.203 -- Esp 2.405 -- PAB 3  
 (x1) Ombra  
 (x1) Triffid

(x3) Ombra	<>	Guil 1.626	--	Esp 3.490	--	PAB 3
(x1) Porcospino						
(x4) Dormiglione	<>	Guil 1.584	--	Esp 2.800	--	PAB 5
(x3) Triffid	<>	Guil 1.197	--	Esp 2.475	--	PAB 3

---

_ {W3.F4} Area del Covo dei pirati

---

•••• MARE

(x2) Demone di mare	<>	Guil 11.000	--	Esp 0	--	PAB 13
(x1) Rukh						
(x3) Demone di mare	<>	Guil 9.000	--	Esp 0	--	PAB 6
(x1) Rukh	<>	Guil 5.000	--	Esp 0	--	PAB 8

•••• FORESTA

(x1) Ape silenziosa	<>	Guil 325	--	Esp 620	--	PAB 2
(x1) Drago di mithril						
(x1) Testuggine verde						
(x3) Drago di mithril	<>	Guil 342	--	Esp 810	--	PAB 2
(x1) Drago di mithril	<>	Guil 114	--	Esp 270	--	PAB 1

•••• PIANURA

(x2) Ape assassina	<>	Guil 60	--	Esp 40	--	PAB 1
(x1) Goblin 2						
(x2) Ape assassina	<>	Guil 40	--	Esp 30	--	PAB 1
(x3) Goblin 2	<>	Guil 60	--	Esp 30	--	PAB 1
(x1) Goblin 2	<>	Guil 20	--	Esp 10	--	PAB 1

---

_ {W3.G4} Zona del fiume del Territorio di Nord Est

---

•••• MARE

(x2) Corbett	<>	Guil 2.000	--	Esp 0	--	PAB 3
(x2) Nix	<>	Guil 1.480	--	Esp 0	--	PAB 3

•••• FORESTA

(x1) Dormiglione	<>	Guil 1.203	--	Esp 2.405	--	PAB 3
(x1) Ombra						
(x1) Triffid						
(x1) Dormiglione	<>	Guil 1.596	--	Esp 3.200	--	PAB 3
(x1) Porcospino						
(x2) Triffid						

(x3) Ombra	<>	Guil 1.626	--	Esp 3.490	--	PAB 3
(x1) Porcospino						
(x3) Triffid	<>	Guil 1.197	--	Esp 2.475	--	PAB 3
•••• PIANURA						
(x1) Dormiglione	<>	Guil 1.203	--	Esp 2.405	--	PAB 3
(x1) Ombra						
(x1) Triffid						
(x1) Dormiglione	<>	Guil 1.596	--	Esp 3.200	--	PAB 3
(x1) Porcospino						
(x2) Triffid						
(x3) Ombra	<>	Guil 1.626	--	Esp 3.490	--	PAB 3
(x1) Porcospino						
(x3) Triffid	<>	Guil 1.197	--	Esp 2.475	--	PAB 3

---

_ {W3.H4} Pianure ad est del fiume del Territorio di Nord Est

---

•••• MARE						
(x3) Idroscorpione	<>	Guil 2.780	--	Esp 0	--	PAB 7
(x1) Nix						
(x2) Nix	<>	Guil 1.480	--	Esp 0	--	PAB 3
•••• FORESTA						
(x1) Dormiglione	<>	Guil 1.203	--	Esp 2.405	--	PAB 3
(x1) Ombra						
(x1) Triffid						
(x1) Dormiglione	<>	Guil 1.596	--	Esp 3.200	--	PAB 3
(x1) Porcospino						
(x2) Triffid						
(x3) Ombra	<>	Guil 1.626	--	Esp 3.490	--	PAB 3
(x1) Porcospino						
(x4) Dormiglione	<>	Guil 1.584	--	Esp 2.800	--	PAB 5
•••• PIANURA						
(x1) Dormiglione	<>	Guil 1.203	--	Esp 2.405	--	PAB 3
(x1) Ombra						
(x1) Triffid						
(x1) Dormiglione	<>	Guil 1.596	--	Esp 3.200	--	PAB 3
(x1) Porcospino						
(x2) Triffid						
(x3) Ombra	<>	Guil 1.626	--	Esp 3.490	--	PAB 3
(x1) Porcospino						
(x4) Dormiglione	<>	Guil 1.584	--	Esp 2.800	--	PAB 5

---

_ {W3.A5} Zona del deserto a sud di Muur

---

•••• MARE

(x2) Corbett <> Guil 2.000 -- Esp 0 -- PAB 3  
(x2) Idroscorpione <> Guil 1.360 -- Esp 0 -- PAB 4

•••• DESERTO

(x1) Bulet <> Guil 1.281 -- Esp 2.850 -- PAB 4  
(x2) Desertipede  
(x2) Bulet <> Guil 858 -- Esp 2.100 -- PAB 4  
(x1) Bulet <> Guil 429 -- Esp 1.050 -- PAB 3  
(x4) Desertipede <> Guil 1.704 -- Esp 3.600 -- PAB 4

•••• PIANURA

(x3) Lumaca <> Guil 1.818 -- Esp 4.500 -- PAB 4  
(x1) Mykale  
(x2) Lumaca <> Guil 1.818 -- Esp 4.400 -- PAB 3  
(x2) Vedova triste  
(x2) Mykale <> Guil 918 -- Esp 2.400 -- PAB 3

---

_ {W3.B5} Zona inferiore del deserto della Piramide di Muur

---

•••• MARE

(x2) Demone di mare <> Guil 11.000 -- Esp 0 -- PAB 13  
(x1) Rukh  
(x1) Rukh <> Guil 5.000 -- Esp 0 -- PAB 8

•••• DESERTO

(x1) Bulet <> Guil 1.281 -- Esp 2.850 -- PAB 4  
(x2) Desertipede  
(x2) Bulet <> Guil 858 -- Esp 2.100 -- PAB 4  
(x1) Bulet <> Guil 429 -- Esp 1.050 -- PAB 3  
(x4) Desertipede <> Guil 1.704 -- Esp 3.600 -- PAB 4

•••• PIANURA

(x2) Lumaca <> Guil 1.818 -- Esp 4.400 -- PAB 3  
(x2) Vedova triste  
(x4) Lumaca <> Guil 1.812 -- Esp 4.400 -- PAB 3  
(x2) Mykale <> Guil 918 -- Esp 2.400 -- PAB 3

(x3) Vedova triste <> Guil 1.368 -- Esp 3.300 -- PAB 3

---

_W3.C5} Area di Quelb e della Valle dei draghi

---

•••• MARE

(x2) Demone di mare <> Guil 11.000 -- Esp 0 -- PAB 13

(x1) Rukh

(x3) Demone di mare <> Guil 9.000 -- Esp 0 -- PAB 6

(x1) Rukh <> Guil 5.000 -- Esp 0 -- PAB 8

•••• FORESTA

(x2) Lumaca <> Guil 1.818 -- Esp 4.400 -- PAB 3

(x2) Vedova triste

(x4) Lumaca <> Guil 1.812 -- Esp 4.400 -- PAB 3

(x2) Mykale <> Guil 918 -- Esp 2.400 -- PAB 3

(x3) Vedova triste <> Guil 1.368 -- Esp 3.300 -- PAB 3

•••• PIANURA

(x2) Lumaca <> Guil 1.818 -- Esp 4.400 -- PAB 3

(x2) Vedova triste

(x4) Lumaca <> Guil 1.812 -- Esp 4.400 -- PAB 3

(x2) Mykale <> Guil 918 -- Esp 2.400 -- PAB 3

(x3) Vedova triste <> Guil 1.368 -- Esp 3.300 -- PAB 3

---

_W3.D5} Zona orientale della foresta attorno alla Valle dei draghi

---

•••• MARE

(x2) Corbett <> Guil 2.000 -- Esp 0 -- PAB 3

(x2) Nix <> Guil 1.480 -- Esp 0 -- PAB 3

•••• FORESTA

(x2) Lumaca <> Guil 1.818 -- Esp 4.400 -- PAB 3

(x2) Vedova triste

(x4) Lumaca <> Guil 1.812 -- Esp 4.400 -- PAB 3

(x2) Mykale <> Guil 918 -- Esp 2.400 -- PAB 3

(x3) Vedova triste <> Guil 1.368 -- Esp 3.300 -- PAB 3

•••• PIANURA

(x2) Lumaca <> Guil 1.818 -- Esp 4.400 -- PAB 3

(x2) Vedova triste



(x4) Lumaca	<>	Guil 1.812	--	Esp 4.400	--	PAB 3
(x2) Mykale	<>	Guil 918	--	Esp 2.400	--	PAB 3
(x3) Vedova triste	<>	Guil 1.368	--	Esp 3.300	--	PAB 3

---

{W3.E5} Area del Tempio dell'isola

---

•••• MARE

(x3) Idroscorpione	<>	Guil 2.780	--	Esp 0	--	PAB 7
(x1) Nix						
(x2) Nix	<>	Guil 1.480	--	Esp 0	--	PAB 3

•••• DESERTO

(x1) Anemone di rena	<>	Guil 576	--	Esp 920	--	PAB 2
(x1) Formicaleone						
(x1) Orso desertico						
(x2) Anemone di rena	<>	Guil 570	--	Esp 820	--	PAB 2
(x1) Formicaleone						
(x2) Formicaleone	<>	Guil 384	--	Esp 600	--	PAB 1
(x1) Orso desertico	<>	Guil 195	--	Esp 360	--	PAB 1

•••• FORESTA

(x1) Ape assassina	<>	Guil 60	--	Esp 40	--	PAB 1
(x1) Gatto randagio						
(x1) Scoiattopatico						
(x2) Ape assassina	<>	Guil 60	--	Esp 40	--	PAB 1
(x1) Goblin 2						
(x4) Gatto randagio	<>	Guil 80	--	Esp 60	--	PAB 1
(x3) Scoiattopatico	<>	Guil 60	--	Esp 30	--	PAB 2

•••• PIANURA

(x1) Goblin 2	<>	Guil 20	--	Esp 10	--	PAB 1
---------------	----	---------	----	--------	----	-------

---

{W3.F5} Area della Crepa interdimensionale

---

•••• MARE

(x2) Corbett	<>	Guil 2.000	--	Esp 0	--	PAB 3
(x2) Idroscorpione	<>	Guil 1.360	--	Esp 0	--	PAB 4

•••• DESERTO

(x1) Anemone di rena	<>	Guil 576	--	Esp 920	--	PAB 2
(x1) Formicaleone						

(x1) Orso desertico					
(x2) Anemone di rena	<>	Guil 570	-- Esp 820	--	PAB 2
(x1) Formicaleone					
(x2) Formicaleone	<>	Guil 384	-- Esp 600	--	PAB 1
(x1) Orso desertico	<>	Guil 195	-- Esp 360	--	PAB 1
•••• FORESTA					
(x1) Grancorno	<>	Guil 162	-- Esp 120	--	PAB 1
(x1) Mitragliatore					
(x1) Tatou					
(x1) Grancorno	<>	Guil 134	-- Esp 100	--	PAB 1
(x2) Mitragliatore					
(x1) Mitragliatore	<>	Guil 42	-- Esp 30	--	PAB 1
(x2) Tatou	<>	Guil 140	-- Esp 100	--	PAB 1
•••• PIANURA					
(x1) Mitragliatore	<>	Guil 182	-- Esp 130	--	PAB 2
(x2) Tatou					
(x1) Criniera arancio	<>	Guil 100	-- Esp 60	--	PAB 1
(x2) Grancorno	<>	Guil 100	-- Esp 80	--	PAB 1
(x1) Mitragliatore	<>	Guil 42	-- Esp 30	--	PAB 1

Una volta entrati nella Grotta di Ghido, non sarà più possibile accedere nel Castello Tycoon ed al suo posto comparirà uno specchio d'acqua.

---

_{W3.G5} Penisola inferiore del Territorio di Nord Est

---

•••• MARE					
(x2) Demone di mare	<>	Guil 11.000	-- Esp 0	--	PAB 13
(x1) Rukh					
(x1) Rukh	<>	Guil 5.000	-- Esp 0	--	PAB 8
•••• PIANURA					
(x1) Lumaca	<>	Guil 1.368	-- Esp 3.400	--	PAB 4
(x1) Mykale					
(x1) Vedova triste					
(x3) Lumaca	<>	Guil 1.818	-- Esp 4.500	--	PAB 4
(x1) Mykale					
(x2) Mykale	<>	Guil 918	-- Esp 2.400	--	PAB 3

---

_{W3.H5} Mare aperto

---

•••• MARE

(x2) Demone di mare <> Guil 11.000 -- Esp 0 -- PAB 13  
(x1) Rukh  
  
(x3) Demone di mare <> Guil 9.000 -- Esp 0 -- PAB 6  
  
(x1) Rukh <> Guil 5.000 -- Esp 0 -- PAB 8

---

_{W3.A6} Mare aperto

•••• MARE

(x2) Corbett <> Guil 2.000 -- Esp 0 -- PAB 3  
  
(x2) Nix <> Guil 1.480 -- Esp 0 -- PAB 3

---

_{W3.B6 Pianure a nord ovest di Jakol

•••• MARE

(x3) Idroscorpione <> Guil 2.780 -- Esp 0 -- PAB 7  
(x1) Nix  
  
(x2) Nix <> Guil 1.480 -- Esp 0 -- PAB 3

•••• PIANURA

(x2) Lumaca <> Guil 1.818 -- Esp 4.400 -- PAB 3  
(x2) Vedova triste  
  
(x4) Lumaca <> Guil 1.812 -- Esp 4.400 -- PAB 3  
  
(x2) Mykale <> Guil 918 -- Esp 2.400 -- PAB 3  
  
(x3) Vedova triste <> Guil 1.368 -- Esp 3.300 -- PAB 3

---

_{W3.C6} Area del Castello di Bale della Grotta di Jakol

•••• MARE

(x2) Corbett <> Guil 2.000 -- Esp 0 -- PAB 3  
  
(x2) Idroscorpione <> Guil 1.360 -- Esp 0 -- PAB 4

•••• DESERTO

(x1) Anemone di rena <> Guil 576 -- Esp 920 -- PAB 2  
(x1) Formicaleone  
(x1) Orso desertico  
  
(x2) Anemone di rena <> Guil 570 -- Esp 820 -- PAB 2  
(x1) Formicaleone  
  
(x2) Formicaleone <> Guil 384 -- Esp 600 -- PAB 1  
  
(x1) Orso desertico <> Guil 195 -- Esp 360 -- PAB 1

•••• FORESTA

(x2) Lumaca	<>	Guil 1.818	--	Esp 4.400	--	PAB 3
(x2) Vedova triste						
(x4) Lumaca	<>	Guil 1.812	--	Esp 4.400	--	PAB 3
(x2) Mykale	<>	Guil 918	--	Esp 2.400	--	PAB 3
(x3) Vedova triste	<>	Guil 1.368	--	Esp 3.300	--	PAB 3

•••• PIANURA

(x2) Lumaca	<>	Guil 1.818	--	Esp 4.400	--	PAB 3
(x2) Vedova triste						
(x4) Lumaca	<>	Guil 1.812	--	Esp 4.400	--	PAB 3
(x2) Mykale	<>	Guil 918	--	Esp 2.400	--	PAB 3
(x3) Vedova triste	<>	Guil 1.368	--	Esp 3.300	--	PAB 3

---

_ {W3.D6} Pianure ad est del Castello di Bal

---

•••• MARE

(x2) Demone di mare	<>	Guil 11.000	--	Esp 0	--	PAB 13
(x1) Rukh						
(x1) Rukh	<>	Guil 5.000	--	Esp 0	--	PAB 8

•••• FORESTA

(x2) Lumaca	<>	Guil 1.818	--	Esp 4.400	--	PAB 3
(x2) Vedova triste						
(x4) Lumaca	<>	Guil 1.812	--	Esp 4.400	--	PAB 3
(x2) Mykale	<>	Guil 918	--	Esp 2.400	--	PAB 3
(x3) Vedova triste	<>	Guil 1.368	--	Esp 3.300	--	PAB 3

•••• PIANURA

(x2) Lumaca	<>	Guil 1.818	--	Esp 4.400	--	PAB 3
(x2) Vedova triste						
(x4) Lumaca	<>	Guil 1.812	--	Esp 4.400	--	PAB 3
(x2) Mykale	<>	Guil 918	--	Esp 2.400	--	PAB 3
(x3) Vedova triste	<>	Guil 1.368	--	Esp 3.300	--	PAB 3

---

_ {W3.E6} Pianure a sud est del Tempio dell'isola

---

•••• MARE

(x2) Demone di mare	<>	Guil 11.000	--	Esp 0	--	PAB 13
(x1) Rukh						
(x3) Demone di mare	<>	Guil 9.000	--	Esp 0	--	PAB 6
(x1) Rukh	<>	Guil 5.000	--	Esp 0	--	PAB 8
•••• FORESTA						
(x1) Criniera arancio	<>	Guil 150	--	Esp 100	--	PAB 1
(x1) Grancorno						
(x3) Criniera arancio	<>	Guil 300	--	Esp 180	--	PAB 3
(x1) Criniera arancio	<>	Guil 100	--	Esp 60	--	PAB 1
(x1) Mitragliatore	<>	Guil 42	--	Esp 30	--	PAB 1
•••• PIANURA						
(x5) Nakk selvaggio	<>	Guil 625	--	Esp 350	--	PAB 1

---

_ {W3.F6} Foresta a sud della Crepa interdimensionale

---

•••• MARE						
(x2) Corbett	<>	Guil 2.000	--	Esp 0	--	PAB 3
(x2) Nix	<>	Guil 1.480	--	Esp 0	--	PAB 3
•••• FORESTA						
(x1) Garula 1	<>	Guil 0	--	Esp 0	--	PAB 1
•••• PIANURA						
(x1) Aegir	<>	Guil 349	--	Esp 710	--	PAB 1
(x1) Testuggine verde						
(x1) Zuu						
(x2) Aegir	<>	Guil 298	--	Esp 470	--	PAB 1
(x1) Testuggine verde						
(x2) Aegir	<>	Guil 348	--	Esp 600	--	PAB 1
(x1) Zuu						
(x2) Testuggine verde	<>	Guil 200	--	Esp 460	--	PAB 1

---

_ {W3.G6} Pianura a nord di Mezzaluna

---

•••• MARE						
(x3) Idroscorpione	<>	Guil 2.780	--	Esp 0	--	PAB 7
(x1) Nix						
(x2) Nix	<>	Guil 1.480	--	Esp 0	--	PAB 3

•••• PIANURA

(x1) Lumaca	<>	Guil 1.368	--	Esp 3.400	--	PAB 4
(x1) Mykale						
(x1) Vedova triste						
(x3) Lumaca	<>	Guil 1.818	--	Esp 4.500	--	PAB 4
(x1) Mykale						
(x2) Mykale	<>	Guil 918	--	Esp 2.400	--	PAB 3

---

_{W3.H6} Mare aperto

•••• MARE

(x2) Corbett	<>	Guil 2.000	--	Esp 0	--	PAB 3
(x2) Idroscorpione	<>	Guil 1.360	--	Esp 0	--	PAB 4

---

_{W3.A7} Mare aperto

•••• MARE

(x2) Demone di mare	<>	Guil 11.000	--	Esp 0	--	PAB 13
(x1) Rukh						
(x1) Rukh	<>	Guil 5.000	--	Esp 0	--	PAB 8

---

_{W3.B7} Area di Jakol

•••• MARE

(x2) Demone di mare	<>	Guil 11.000	--	Esp 0	--	PAB 13
(x1) Rukh						
(x3) Demone di mare	<>	Guil 9.000	--	Esp 0	--	PAB 6
(x1) Rukh	<>	Guil 5.000	--	Esp 0	--	PAB 8

•••• PIANURA

(x2) Essere maledetto	<>	Guil 1.143	--	Esp 2.802	--	PAB 2
(x1) Kornago						
(x1) Serpe mannara						
(x1) Essere maledetto	<>	Guil 858	--	Esp 1.924	--	PAB 1
(x2) Kornago						
(x3) Kornago	<>	Guil 855	--	Esp 1.536	--	PAB 1

---

_{W3.C7} Pianure ad est di Jakol

•••• MARE

(x2) Corbett	<>	Guil 2.000	--	Esp 0	--	PAB 3
(x2) Nix	<>	Guil 1.480	--	Esp 0	--	PAB 3

•••• PIANURA

(x2) Lumaca	<>	Guil 1.818	--	Esp 4.400	--	PAB 3
(x2) Vedova triste						
(x4) Lumaca	<>	Guil 1.812	--	Esp 4.400	--	PAB 3
(x2) Mykale	<>	Guil 918	--	Esp 2.400	--	PAB 3
(x3) Vedova triste	<>	Guil 1.368	--	Esp 3.300	--	PAB 3

---

_{W3.D7} Pianure a sud est del Castello di Bal

---

•••• MARE

(x3) Idroscorpione	<>	Guil 2.780	--	Esp 0	--	PAB 7
(x1) Nix						

(x2) Nix	<>	Guil 1.480	--	Esp 0	--	PAB 3
----------	----	------------	----	-------	----	-------

•••• FORESTA

(x2) Lumaca	<>	Guil 1.818	--	Esp 4.400	--	PAB 3
(x2) Vedova triste						

(x4) Lumaca	<>	Guil 1.812	--	Esp 4.400	--	PAB 3
-------------	----	------------	----	-----------	----	-------

(x2) Mykale	<>	Guil 918	--	Esp 2.400	--	PAB 3
-------------	----	----------	----	-----------	----	-------

(x3) Vedova triste	<>	Guil 1.368	--	Esp 3.300	--	PAB 3
--------------------	----	------------	----	-----------	----	-------

•••• PIANURA

(x2) Lumaca	<>	Guil 1.818	--	Esp 4.400	--	PAB 3
(x2) Vedova triste						

(x4) Lumaca	<>	Guil 1.812	--	Esp 4.400	--	PAB 3
-------------	----	------------	----	-----------	----	-------

(x2) Mykale	<>	Guil 918	--	Esp 2.400	--	PAB 3
-------------	----	----------	----	-----------	----	-------

(x3) Vedova triste	<>	Guil 1.368	--	Esp 3.300	--	PAB 3
--------------------	----	------------	----	-----------	----	-------

---

_{W3.E7} Mare aperto

---

•••• MARE

(x2) Corbett	<>	Guil 2.000	--	Esp 0	--	PAB 3
--------------	----	------------	----	-------	----	-------

(x2) Idroscorpione	<>	Guil 1.360	--	Esp 0	--	PAB 4
--------------------	----	------------	----	-------	----	-------

---

_{W3.F7} Penisola a sud della Crepa interdimensionale

---

•••• MARE

(x2) Demone di mare	<>	Guil 11.000	--	Esp 0	--	PAB 13
---------------------	----	-------------	----	-------	----	--------

(x1) Rukh						
-----------	--	--	--	--	--	--

(x1) Rukh <> Guil 5.000 -- Esp 0 -- PAB 8

•••• PIANURA

(x1) Bilucertola <> Guil 504 -- Esp 880 -- PAB 1

(x1) Biosoldato 1

(x1) Mietitore

(x1) Bilucertola <> Guil 507 -- Esp 860 -- PAB 1

(x2) Mietitore

(x2) Fiamma nera <> Guil 690 -- Esp 1.180 -- PAB 1

(x2) Mietitore

---

_ {W3.G7} Area di Mezzaluna e della Torre forca

---

•••• MARE

(x2) Demone di mare <> Guil 11.000 -- Esp 0 -- PAB 13

(x1) Rukh

(x3) Demone di mare <> Guil 9.000 -- Esp 0 -- PAB 6

(x1) Rukh <> Guil 5.000 -- Esp 0 -- PAB 8

•••• DESERTO

(x1) Anemone di rena <> Guil 576 -- Esp 920 -- PAB 2

(x1) Formicaleone

(x1) Orso desertico

(x2) Anemone di rena <> Guil 570 -- Esp 820 -- PAB 2

(x1) Formicaleone

(x2) Formicaleone <> Guil 384 -- Esp 600 -- PAB 1

(x1) Orso desertico <> Guil 195 -- Esp 360 -- PAB 1

•••• FORESTA

(x1) Lumaca <> Guil 1.368 -- Esp 3.400 -- PAB 4

(x1) Mykale

(x1) Vedova triste

(x3) Lumaca <> Guil 1.818 -- Esp 4.500 -- PAB 4

(x1) Mykale

(x2) Mykale <> Guil 918 -- Esp 2.400 -- PAB 3

•••• PIANURA

(x1) Lumaca <> Guil 1.368 -- Esp 3.400 -- PAB 4

(x1) Mykale

(x1) Vedova triste

(x3) Lumaca <> Guil 1.818 -- Esp 4.500 -- PAB 4

(x1) Mykale



(x2) Mykale <> Guil 918 -- Esp 2.400 -- PAB 3

---

_{W3.H7} Mare aperto

---

•••• MARE

(x2) Corbett <> Guil 2.000 -- Esp 0 -- PAB 3

(x2) Nix <> Guil 1.480 -- Esp 0 -- PAB 3

---

_{W3.A8} Mare aperto

---

•••• MARE

(x4) Gelatina di pesce <> Guil 2.160 -- Esp 0 -- PAB 8

(x2) Nix <> Guil 1.480 -- Esp 0 -- PAB 3

(x1) Vilia <> Guil 10.000 -- Esp 0 -- PAB 25

---

_{W3.B8} Mare aperto

---

•••• MARE

(x2) Corbett <> Guil 2.000 -- Esp 0 -- PAB 3

(x2) Idroscorpione <> Guil 1.360 -- Esp 0 -- PAB 4

---

_{W3.C8} Mare aperto

---

•••• MARE

(x2) Demone di mare <> Guil 11.000 -- Esp 0 -- PAB 13

(x1) Rukh

(x1) Rukh <> Guil 5.000 -- Esp 0 -- PAB 8

---

_{W3.D8} Pianura più a sud ovest, lungo la sottile cintura di terra

---

•••• MARE

(x2) Demone di mare <> Guil 11.000 -- Esp 0 -- PAB 13

(x1) Rukh

(x3) Demone di mare <> Guil 9.000 -- Esp 0 -- PAB 6

(x1) Rukh <> Guil 5.000 -- Esp 0 -- PAB 8

•••• PIANURA

(x1) Lumaca <> Guil 1.368 -- Esp 3.400 -- PAB 4

(x1) Mykale

(x1) Vedova triste

(x3) Lumaca <> Guil 1.818 -- Esp 4.500 -- PAB 4

(x1) Mykale

(x2) Mykale <> Guil 918 -- Esp 2.400 -- PAB 3

---

_{W3.E8} Pianure ad ovest del Paese fantasma

---

•••• MARE

(x2) Corbett <> Guil 2.000 -- Esp 0 -- PAB 3

(x2) Nix <> Guil 1.480 -- Esp 0 -- PAB 3

•••• PIANURA

(x2) Essere maledetto <> Guil 1.143 -- Esp 2.802 -- PAB 2

(x1) Kornago

(x1) Serpe mannara

(x1) Essere maledetto <> Guil 858 -- Esp 1.924 -- PAB 1

(x2) Kornago

(x3) Kornago <> Guil 855 -- Esp 1.536 -- PAB 1

---

_{W3.F8} Area del Paese fantasma

---

•••• MARE

(x3) Idroscorpione <> Guil 2.780 -- Esp 0 -- PAB 7

(x1) Nix

(x2) Nix <> Guil 1.480 -- Esp 0 -- PAB 3

•••• FORESTA

(x2) Essere maledetto <> Guil 1.143 -- Esp 2.802 -- PAB 2

(x1) Kornago

(x1) Serpe mannara

(x1) Essere maledetto <> Guil 858 -- Esp 1.924 -- PAB 1

(x2) Kornago

(x3) Kornago <> Guil 855 -- Esp 1.536 -- PAB 1

•••• PIANURA

(x1) Lumaca <> Guil 1.368 -- Esp 3.400 -- PAB 4

(x1) Mykale

(x1) Vedova triste

(x3) Lumaca <> Guil 1.818 -- Esp 4.500 -- PAB 4

(x1) Mykale

(x2) Mykale <> Guil 918 -- Esp 2.400 -- PAB 3

---

_{W3.G8} Pianure a nord est del Paese fantasma

---

•••• MARE  
(x2) Corbett <> Guil 2.000 -- Esp 0 -- PAB 3  
  
(x2) Idroscorpione <> Guil 1.360 -- Esp 0 -- PAB 4  
  
•••• PIANURA  
(x1) Lumaca <> Guil 1.368 -- Esp 3.400 -- PAB 4  
(x1) Mykale  
(x1) Vedova triste  
  
(x3) Lumaca <> Guil 1.818 -- Esp 4.500 -- PAB 4  
(x1) Mykale  
  
(x2) Mykale <> Guil 918 -- Esp 2.400 -- PAB 3

---

{W3.H8} Mare aperto

---

•••• MARE  
(x2) Demone di mare <> Guil 11.000 -- Esp 0 -- PAB 13  
(x1) Rukh  
  
(x1) Rukh <> Guil 5.000 -- Esp 0 -- PAB 8

=====

MAPPE DELLE LOCALITÀ

[@10MA]

=====

Le varie località verranno analizzate in ordine alfabetico:

Aeronave	[blocco AN]
Albero guardiano	[blocco AG]
Biblioteca degli Antichi	[blocco BA]
Canale sotterraneo	[blocco CO]
Canale Tolna	[blocco CT]
Carwen	[blocco CR]
Cascate Istoria	[blocco CI]
Castello dei sigilli	[blocco CS]
Castello di Bal	[blocco CB]
Castello Exdeath	[blocco CE]
Castello Karnak	[blocco CK]
Castello Surgate	[blocco CU]
Castello Tycoon	[blocco CY]
Castello Walz	[blocco CW]
Catapulta	[blocco CA]
Caverna del lago	[blocco CL]
Cimitero navale	[blocco CN]
Covo dei pirati	[blocco CP]
Crepa interdimensionale	[blocco CD]
Deserto delle Sabbie danzanti	[blocco DS]
Flotta di Xezat	[blocco FX]
Foresta dei Chocobo	[blocco FB]
Foresta dei Chocobo neri	[blocco FC]
Foresta moguri	[blocco FM]
Fossa del Mar Grande	[blocco FG]
Gohn	[blocco GH]
Gran foresta di Muur	[blocco GM]
Grotta di Ghido	[blocco GG]

Grotta di Jakol	[blocco GJ]
Grotta Guil	[blocco GU]
Grotta sconosciuta	[blocco GS]
Istoria	[blocco IS]
Jakol	[blocco JA]
Karnak	[blocco KA]
Legor	[blocco LE]
Lix	[blocco LX]
Meteorite di Gohn	[blocco MG]
Meteorite di Karnak	[blocco MK]
Meteorite di Tycoon	[blocco MT]
Meteorite di Walz	[blocco MW]
Mezzaluna	[blocco ML]
Monte Nord	[blocco MN]
Muur	[blocco MU]
Nave a calore	[blocco NC]
Nave pirata	[blocco NP]
Nido degli antoleoni	[blocco NA]
Paese fantasma	[blocco PF]
Piramide di Muur	[blocco PU]
Ponte magno	[blocco PM]
Quelb	[blocco QU]
Reame oscuro	[blocco RO]
Rovine di Ronka	[blocco RR]
Sottomarino	[blocco SO]
Tempio dell'Aria	[blocco TA]
Tempio dell'isola	[blocco TI]
Torre barriera	[blocco TB]
Torre della fenice	[blocco TE]
Torre di Walz	[blocco TW]
Torre forca	[blocco TF]
Tule	[blocco TU]
Valle dei draghi	[blocco VD]
Valle occidentale	[blocco VO]
Villaggio moguri	[blocco VM]
Walz	[blocco WA]

La scheda di una località presenta la seguente struttura:

- a) il Mondo e la zona territoriale di appartenenza, con le coordinate
- b) il numero di stanze di cui è composta
- c) la musica di sottofondo, riferita al Riproduttore Musicale
- d) le stanze dove sono situati gli eventuali Punti di Salvataggio
- e) gli oggetti ed i mostri presenti [le stanze dove trovarli]
  - tra gli oggetti che si possono ottenere sono stati inseriti anche:
    - .(CN) le Canzoni
    - .(IN) le Invocazioni
    - .(LV) i Lavori
    - .(MB) le Magie Bianche
    - .(MN) le Magie Nere
    - .(MT) le Magie Temporalì
    - .(RA) le Rarità

Per quanto riguarda le singole stanze invece vengono indicate:

- f) la rispettiva mappa
- g) dove conducono le varie uscite
- h) eventuali altre informazioni
- i) eventuali Oggetti presenti
- l) eventuali gruppi di nemici presenti

Per quanto riguarda le destinazioni dei vari accessi:

'--->' indica il collegamento di una stanza con una della stessa località.  
Esempio: l'accesso 01 collega la stanza A alla stanza B e viceversa.

'>>>>' indica il collegamento di una stanza con una di un'altra località.  
In quest'ultimo caso viene indicato anche l'accesso dove si ricompare nell'altra località.

Se non viene specificato diversamente, tutti i collegamenti funzionano in entrambi i versi di percorrenza.

Note sui gruppi di nemici:

- '.evo' ----: il mostro può essere evocato da un altro nemico
- '.tra' ----: il mostro è la trasformazione di un altro nemico
- 'baule' ---: il gruppo di nemici è situato all'interno di uno scrigno

```
=====
AERONAVE [@10AN]
=====
```

```
Dati geografici -----: nessuno
Stanze presenti -----: tre
Musica di sottofondo -: 34. L'aeronave
Punti di Salvataggio -: nessuno
```

```
... OGGETTI NEMICI ...
nessuno Artiglio di terra [AN.aA]
```

```
_____ [AN.aA] PONTE
```

```
#####
#
T
#
###
#
#
#
#
#
#
#
#
#

01.
#
#
#
###
###
#
#
#####
###
#
#
#
#
```

```


#####
```

COLLEGAMENTI

01 ---> [AN.aB] Sotto coperta

ALTRO

T. timone

NEMICI

(x1) Artiglio di terra <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 5 [Boss]

Il boss apparirà solo dopo essere decollati per la prima volta.

---

[AN.aB] SOTTO COPERTA

```

#01.#
#####-----#####

02. #
----- ###
#####
```

COLLEGAMENTI

01 >>>> [CA.aH] Catapulta - Magazzino (accesso 09)  
01 ---> [AN.aA] Ponte  
02 ---> [AN.aC] Motori

L'accesso 01 condurrà al Ponte solo dopo essere decollati per la prima volta.

---

[AN.aC] MOTORI

```
#####02.#####

#####
```

#####

COLLEGAMENTI

02 ---> [AN.aB] Sotto coperta

=====
ALBERO GUARDIANO

[@10AG]

Dati geografici -----: Mondo 3, Territorio di Sud Ovest {W3.B4}
Stanze presenti -----: una
Musica di sottofondo -: 46. Un nuovo mondo
Punti di Salvataggio -: nessuno

... OGGETTI ...

nessuno

... NEMICI ...

Melusine 1 [AG.aA]
Melusine 2 [AG.aA]
Melusine 3 [AG.aA]
Melusine 4 [AG.aA]

===== [AG.aA] FORESTA

#####
02. #####
# #####
#####
#####
### #####
### #####
# \$ ##### 01.
### #####
### #####
# #
# #####
### #
#####
### #####
#####

COLLEGAMENTI

01 >>>> {W3.B4} Area della P. di Muur e dell'Albero guardiano (zona est)
02 >>>> {W3.B4} Area della P. di Muur e dell'Albero guardiano (zona ovest)

ALTRO

\$ . Boss (Melusine)

NEMICI

(x1) Melusine 1 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 20 [Boss]
(x1) Melusine 2
(x1) Melusine 3
(x1) Melusine 4

Il boss apparirà solamente tornando in questa stanza dopo aver ottenuto la Prima tavola, presso la Piramide di Muur. Al termine della battaglia, Lenna tornerà nel gruppo.

=====

=====

Dati geografici -----:

Mondo 1, Territorio di Jakol {W1.C4}  
Mondo 3, Territorio di Sud Ovest {W3.C4}

Stanze presenti -----: dodici

Musica di sottofondo -: 26. Biblioteca degli Antichi

Punti di Salvataggio -: [BA.aM] 1S /H

Nel Mondo 3, dopo aver recuperato la Prima tavola dalla Piramide di Muur, una volta raggiunto l'Albero guardiano, non sarà più possibile accedere in questa località.

••• OGGETTI •••

CN Peana del mana [BA.aC]  
IN Ifrit [BA.aH]  
RA Tomo sigillato [BA.aB]  
Coda di fenice [BA.aI]  
Completo ninja [BA.aF]  
Etere [BA.aE]

••• NEMICI •••

Byblos 1 [BA.aN]  
Ifrit 1 [BA.aH]  
Pagina 32 [BA.aC, aE, aF, aG, aH, aI, aL]  
Pagina 64 [BA.aC, aE, aF, aG, aH, aI, aL]  
Pagina 128 [BA.aC, aE, aF, aG, aH, aI, aL]  
Pagina 256 [BA.aC, aE, aF, aG, aH, aI, aL]

===== [BA.aA] INGRESSO

```

 #02.#
 #____#
 # #
#####
#
#
#
#
#
#____##### #####
#04.##### ### ###
_____ # #
#
#
###
#
#
#####01.#####

```

COLLEGAMENTI

01 >>>> {W1.C4} Area della Biblioteca degli Antichi (Mondo 1)  
01 >>>> {W3.C4} Area del Castello Surgate e della B. degli Antichi (Mondo 3)  
02 ---> [BA.aB] 1° piano  
04 ---> [BA.aD] 1S /A

===== [BA.aB] 1° PIANO

```

#####
#
#####
#
#####

```



```

#
#
#03.#
#——#
#
V # #
a
#####
#####02.#####

```

COLLEGAMENTI

02 ---> [BA.aA] Ingresso  
03 ---> [BA.aC] Tetto

ALTRO

V. vaso curativo

OGGETTI

a. rarità Tomo sigillato (solo Mondo 3)

_____ [BA.aC] TETTO

```

#####
#
#
#####
N C
——
###03.###
#####

```

COLLEGAMENTI

03 ---> [BA.aB] 1° piano

ALTRO

N. nemici  
C. canzone Peana del mana (solo Mondo 3)

NEMICI

(x2) Pagina 32 <> Guil 147 -- Esp 180 -- PAB 4 (libro)  
(x2) Pagina 64  
(x2) Pagina 128  
(x1) Pagina 256  
  
(x1) Pagina 32 <> Guil 147 -- Esp 180 -- PAB 1 (libro)  
(x1) Pagina 64

_____ [BA.aD] 1S /A

```

#####
S #####05.###
: #####
#@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@##### #
: @ # #
#@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@##### # # #
: # D # #
D # : # # # S
#####

```

(scaffale posizionato a sinistra)

```
: # ###
S #####
: # # # D
#####
#####04.#####
```

```
#####
S #####05.###
#
@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@###
@ #
@@@@@@@@@@@@@ @@@@ #
D # #
D # : # # # S
#####
: # ###
S #####
: # # # D
#####
#####04.#####
```

(scaffale posizionato a destra)

COLLEGAMENTI

04 ---> [BA.aA] Ingresso
05 ---> [BA.aE] 1S /B (buca)

ALTRO

@@ scaffale mobile
D. sposta lo scaffale verso destra
S. sposta lo scaffale verso sinistra
.. sottopassaggio

NEMICI

nessuno

Premere il pulsante A in corrispondenza dell'accesso 05 per far apparire quest'ultimo.

_____[BA.aE] 1S /B

```

#05.#
#####
#
#
#####
#
a
#
#
#####
#
#
#####06.#####
```

COLLEGAMENTI

05 ---> [BA.aD] 1S /A
06 ---> [BA.aF] 1S /C

OGGETTI

a. Etere

NEMICI

(x2) Pagina 32 <> Guil 147 -- Esp 180 -- PAB 4  
(x2) Pagina 64  
(x2) Pagina 128  
(x1) Pagina 256  
  
(x1) Pagina 32 <> Guil 147 -- Esp 180 -- PAB 2  
(x1) Pagina 64  
(x1) Pagina 256  
  
(x1) Pagina 32 <> Guil 150 -- Esp 200 -- PAB 1  
(x2) Pagina 64  
  
(x1) Pagina 32 <> Guil 150 -- Esp 200 -- PAB 1  
(x1) Pagina 64

Questa stanza sarà oscurata e la visibilità sarà ridotta solo alle immediate vicinanze.

_____ [BA.aF] 1S /C  
_____

```
#####06.#####
#07.##### #

#09.##### #

#####12.# #
###10.##### #

a ##### #
#####13.#.14###15.#####

#####17.#
###18.# # #

#####
```

COLLEGAMENTI

06 ---> [BA.aE] 1S /B  
07 ---> [BA.aG] 1S /D  
09 ---> [BA.aG] 1S /D  
10 ---> [BA.aG] 1S /D  
12 ---> [BA.aI] 1S /F  
13 ---> [BA.aI] 1S /F  
14 ---> [BA.aL] 1S /G  
15 ---> [BA.aL] 1S /G  
17 ---> [BA.aM] 1S /H  
18 ---> [BA.aN] 1S /I

OGGETTI

a. Completo ninja

NEMICI

(x2) Pagina 32 <> Guil 147 -- Esp 180 -- PAB 4  
(x2) Pagina 64  
(x2) Pagina 128  
(x1) Pagina 256

(x2) Pagina 32 <> Guil 153 -- Esp 190 -- PAB 1  
(x2) Pagina 128

(x2) Pagina 128 <> Guil 156 -- Esp 210 -- PAB 2  
(x1) Pagina 256

(x3) Pagina 64 <> Guil 150 -- Esp 200 -- PAB 1

Premere il pulsante A in corrispondenza dell'accesso 07 per far apparire quest'ultimo.

_____ [BA.aG] 1S /D  
_____

```

#08.#
#-----#11.#####
: #

: # #

: # # #####

#_# # #
#10.#_# #
____#07.###09.#####

```

COLLEGAMENTI

07 ---> [BA.aF] 1S /C  
08 ---> [BA.aH] 1S /E  
09 ---> [BA.aF] 1S /C  
10 ---> [BA.aF] 1S /C  
11 ---> [BA.aI] 1S /F

ALTRO

.. sottopassaggio

NEMICI

(x2) Pagina 32 <> Guil 147 -- Esp 180 -- PAB 4  
(x2) Pagina 64  
(x2) Pagina 128  
(x1) Pagina 256

(x2) Pagina 32 <> Guil 153 -- Esp 190 -- PAB 1  
(x2) Pagina 128

(x2) Pagina 128 <> Guil 156 -- Esp 210 -- PAB 2  
(x1) Pagina 256

(x3) Pagina 64 <> Guil 150 -- Esp 200 -- PAB 1

Lo scaffale mobile si fermerà solo dopo aver sconfitto Ifrit 1 presso [BA.aH]

```

#####
S
a
#
#
#
#

 ##08.###

```

COLLEGAMENTI

08 ---> [BA.aG] 1S /D

ALTRO

S. Boss (Ifrit)

OGGETTI

a. invocazione Ifrit (dopo aver sconfitto Ifrit)

NEMICI

- (x1) Ifrit 1 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 5 [Boss]
- (x2) Pagina 32 <> Guil 147 -- Esp 180 -- PAB 4
- (x2) Pagina 64
- (x2) Pagina 128
- (x1) Pagina 256
- (x2) Pagina 32 <> Guil 153 -- Esp 190 -- PAB 1
- (x2) Pagina 128
- (x2) Pagina 128 <> Guil 156 -- Esp 210 -- PAB 2
- (x1) Pagina 256
- (x3) Pagina 64 <> Guil 150 -- Esp 200 -- PAB 1

```

#####
#

###11.# #

#####
#####
#
#
#
#
#####12.#
#
#
#####13.#
#
#

```

# a #  
#####

COLLEGAMENTI

11 ---> [BA.aG] 1S /D  
12 ---> [BA.aF] 1S /C  
13 ---> [BA.aF] 1S /C

OGGETTI

a. Coda di fenice

NEMICI

(x2) Pagina 32 <> Guil 147 -- Esp 180 -- PAB 4  
(x2) Pagina 64  
(x2) Pagina 128  
(x1) Pagina 256  
  
(x1) Pagina 32 <> Guil 147 -- Esp 180 -- PAB 2  
(x1) Pagina 64  
(x1) Pagina 256  
  
(x1) Pagina 32 <> Guil 150 -- Esp 200 -- PAB 1  
(x2) Pagina 64  
  
(x1) Pagina 32 <> Guil 150 -- Esp 200 -- PAB 1  
(x1) Pagina 64

Questa stanza sarà oscurata e la visibilità sarà ridotta solo alle immediate vicinanze.

_____ [BA.aL] 1S /G  
_____

#####  
##### S #  
# D #  
# @ @ @ @ @ @ @ @ @ @ #  
# @ @ @ @ @ @ @ @ @ @ #  
# D # #####16.#  
# ##### #  
# ##### #  
# # # # # #  
###14.#####15.#####

COLLEGAMENTI

14 ---> [BA.aF] 1S /C  
15 ---> [BA.aF] 1S /C  
16 ---> [BA.aM] 1S /H

ALTRO

@@ scaffale mobile  
D. sposta lo scaffale verso destra  
S. sposta lo scaffale verso sinistra

NEMICI

(x2) Pagina 32 <> Guil 147 -- Esp 180 -- PAB 4 (uscendo da 16)  
(x2) Pagina 64  
(x2) Pagina 128  
(x1) Pagina 256

(x1) Pagina 32 <> Guil 147 -- Esp 180 -- PAB 1

(x1) Pagina 64

(x2) Pagina 128

(x1) Pagina 32 <> Guil 153 -- Esp 190 -- PAB 1

(x1) Pagina 64

(x1) Pagina 128

(x1) Pagina 64 <> Guil 153 -- Esp 190 -- PAB 2

(x2) Pagina 128

(x1) Pagina 256

Premere il pulsante A in corrispondenza dell'accesso 16 per far apparire quest'ultimo.

_____ [BA.aM] 1S /H

```
#####
###
#####
PS
#
#
___ ###17.#
###16.### _____
```

#### COLLEGAMENTI

16 ---> [BA.aL] 1S /G

17 ---> [BA.aF] 1S /C

#### ALTRO

PS Punto di Salvataggio

#### NEMICI

nessuno

_____ [BA.aN] 1S /I

```
#####
#####
###
#
#####
#####
§

#####18.#####
```

#### COLLEGAMENTI

18 ---> [BA.aF] 1S /C

#### ALTRO

§. Boss (Byblos)

#### NEMICI

(x1) Byblos 1 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 7 [Boss]

Dati geografici -----: Mondo 2, Territorio dei Moguri {W2.F3}  
Stanze presenti -----: due  
Musica di sottofondo -: 6. Sotterraneo  
Punti di Salvataggio -: nessuno

••• OGGETTI •••

4.400 Guil [CO.aA]  
Coda di fenice [CO.aA]

••• NEMICI •••

Acropho [CO.aA, aB]  
Emobudino [CO.aA]  
Lopro minore [CO.aA, aB]  
Mangiamoguri [CO.aA, aB]  
Tirannosauro 1 [CO.aA]

=====  
[CO.aA] FIUME  
=====

```


>< #####

:..... #####
: #####
:..... #

: #
..... :
:
: #####
: ##### #
: ### #####
: ### ..: ##### #
: ### ..: ### # #
: ##### ..: ### # # # #
:.....: ### ### # # # #
: # # # #####
: # # # # # a #
: # # # # #
: # # # # #
: ##### # # #
: ##### : # # #
:..... ##### :.. #
: ##### : #
: ##### : #
: ##### : #
: ##### : #####
: ##### :..... #
: #
: #####
:..... #
: #
:.....
:
_____ ### :
###01.### :
```



```

:
:
: #####
: # #####03.#
: ## #####
:..... #####
#####
$
#####
#####
:.....
: ##### #
:..... #####
: ##### #
b ##### : ##### #
: #####
: #####
: #####
: #####
: #####
#_### # : ##### #####
#02.##### : ##### ##
#####
#####
#####
#####

```

COLLEGAMENTI

- 01 ---> [CO.aB] Caverna
- 02 ---> [CO.aB] Caverna
- 03 >>>> {W2.G3} Deserti a sud ovest del Villaggio moguri (senso unico)

ALTRO

- >< punto in cui si atterra cadendo da [FM.aA] Foresta moguri - Foresta
- .. corrente marina
- \$. Boss (Tirannosauro)

OGGETTI

- a. 4.400 Guil
- b. Coda di fenice

NEMICI

(x1) Tirannosauro 1	<>	Guil 0	--	Esp 0	--	PAB 9	[Boss]
(x1) Acropho	<>	Guil 801	--	Esp 1.440	--	PAB 2	
(x1) Emobudino							
(x1) Mangiamoguri							
(x4) Acropho	<>	Guil 1.068	--	Esp 1.640	--	PAB 1	
(x6) Emobudino	<>	Guil 1.584	--	Esp 2.190	--	PAB 2	
(x3) Emobudino	<>	Guil 792	--	Esp 1.095	--	PAB 1	
(x1) Lopro minore	<>	Guil 273	--	Esp 888	--	PAB 1	
(x2) Mangiamoguri	<>	Guil 540	--	Esp 1.330	--	PAB 1	

```

#01.#
#
#
###
#
#
##02.#
#
#
#
#
#
#####

```

COLLEGAMENTI

```

01 ---> [CO.aA] Fiume
02 ---> [CO.aA] Fiume

```

NEMICI

```

(x4) Acropho <> Guil 1.068 -- Esp 1.640 -- PAB 1

(x2) Lopro minore <> Guil 546 -- Esp 1.776 -- PAB 2

(x1) Lopro minore <> Guil 273 -- Esp 888 -- PAB 1

(x2) Mangiamoguri <> Guil 540 -- Esp 1.330 -- PAB 1

```

=====

CANALE TOLNA

[@10CT]

=====

Dati geografici -----: Mondo 1, Territorio di Tycoon {W1.F3}  
 Stanze presenti -----: una  
 Musica di sottofondo -: 6. Sotterraneo  
 Punti di Salvataggio -: nessuno

Una volta usciti da questa località, non sarà più possibile rientrarvi.

... OGGETTI ...

nessuno

... NEMICI ...

```

Karlabos [CT.aA]
Krakeniovra [CT.aA]
Sanguisuga [CT.aA]

```

----- [CT.aA] PASSAGGIO

```

#####
###
###
#
#
#
#
#
###
01. ### ###
01. ### #

```



```
#####
#
#####_### #####_#
#####07.### #####08.#
#
#_# #_# #####
#05.# #06.# #
###
c
#####
#####
#####
#####
#
######## # a #
#
#####
#####
#####_# # : # #####
#####02.# #####
: #_# ##### # :
: #04.# #####
: # ..: #
.....: ###
: # : ###
#
: #####
: ### ### b : #####
#####
:
:
#####
:
#_#
#.#01..#
```

COLLEGAMENTI

- 01 >>>> {W1.G3} Area di Carwen, della T.Walz e del M.Walz (Mondo 1)
- 01 >>>> {W3.G3} Area di Carwen (Mondo 3)
- 02 ---> [CR.aB] Locanda
- 04 ---> [CR.aD] Emporio
- 05 ---> [CR.aE] Equipaggiamento
- 06 ---> [CR.aE] Equipaggiamento
- 07 ---> [CR.aF] Bazar magico
- 08 ---> [CR.aG] Taverna

ALTRO

.. sottopassaggio

OGGETTI

- a. Antidoto (barile)
- b. Ferula gelum (cassa)
- c. Villetta (barile, solo Mondo 3)

```

#####
#
#
#
#
#
#
#03.### #
#-----#####
#####
{L}
#####
#
#
#
#####02.#####

```

COLLEGAMENTI

02 ---> [CR.aA] Piazza principale  
03 ---> [CR.aC] Locanda, Stanza

ALTRO

{L} Locanda

```

#####
-----#####
03.

#
#
#
#
#
#####

```

COLLEGAMENTI

03 ---> [CR.aB] Locanda

```

#####
{M}
#####
#
#
#
#
#####04.#####

```

COLLEGAMENTI

04 ---> [CR.aA] Piazza principale

ALTRO

{M} negozio di Medicine

[CR.aE] EQUIPAGGIAMENTO

```
#####
{P} # # {A} #
#
#
#
#
#
#
#####05.#####06.#####
```

COLLEGAMENTI

05 ---> [CR.aA] Piazza principale  
06 ---> [CR.aA] Piazza principale

ALTRO

{A} negozio di Armi  
{P} negozio di Protezioni

[CR.aF] BAZAR MAGICO

```
#####
#
{T}
#####
#
#
#
#
#####07.#####
```

COLLEGAMENTI

07 ---> [CR.aA] Piazza principale

ALTRO

{T} negozio di Tecniche magiche

[CR.aG] TAVERNA

```
#####
P #09.#
a ##### # #
..... # #
#
#
#
###
#
#
#
..... #####08.###
#
#####
```

COLLEGAMENTI

08 ---> [CR.aA] Piazza principale

09 ---> [CR.aH] Taverna, stanza

ALTRO

.. passaggio segreto  
P. pianoforte

OGGETTI

a. 1.000 Guil (vaso)

_____ [CR.aH] TAVERNA, STANZA

```


#####09.#####
```

COLLEGAMENTI

09 ---> [CR.aG] Taverna, Stanza

=====

CASCATE ISTORIA

[@10CI]

=====

Dati geografici -----: Mondo 3, Territorio di Nord Ovest {W3.B2}

Stanze presenti -----: dieci

Musica di sottofondo -: 6. Sotterraneo

Punti di Salvataggio -: [CI.aE] 4S /A

••• OGGETTI •••

IN Leviatano [CI.aI]  
RA Quarta tavola [CI.aI]  
12.000 Guil [CI.aF]  
Anello protettivo [CI.aC]  
Anello Reflex [CI.aD]  
Arco di Artemide [CI.aG]  
Ascia titanica [CI.aH]  
Coda di fenice [CI.aD]  
Etere [CI.aA]  
Guscio solido [CI.aA]  
Infuso di Golia [CI.aC]  
Lama runica [CI.aC]  
Lampada magica [CI.aL]  
Pugnale d'aria [CI.aA]  
Scudo Egida [CI.aH]  
Shuriken di Fuuma [CI.aH]  
Stocco runico [CI.aD]

••• NEMICI •••

Alchymia [CI.aA, aB, aC, aF, aG, aH]  
Corallo [CI.aC, aD, aF, aG]  
Drago rosso 2 [CI.aA, aB, aH]  
Gargolla [CI.aA]  
Ghidra 2 [CI.aC, aF, aG]  
Idrogel [CI.aA, aB, aC, aH]





```

(x2) Gargolla <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 10 [Boss]

(x1) Alchymia <> Guil 1.095 -- Esp 3.000 -- PAB 6
(x1) Drago rosso 2 .tra

(x3) Idrogel <> Guil 1.620 -- Esp 3.804 -- PAB 6

(x3) Mercustrello <> Guil 1.593 -- Esp 3.060 -- PAB 5

(x1) Tomberry <> Guil 537 -- Esp 1.268 -- PAB 15

```

_____ [CI.aB] 1S /B

```

 #####
#####
#
#
#
#
#
#_##### ##_#
#03.##### ##04.#
 ##_
 #_#_
 #02.###

```

COLLEGAMENTI

```

02 ---> [CI.aA] 1S /A
03 ---> [CI.aC] 2S
04 ---> [CI.aC] 2S

```

NEMICI

```

(x1) Alchymia <> Guil 1.095 -- Esp 3.000 -- PAB 6
(x1) Drago rosso 2 .tra

(x3) Idrogel <> Guil 1.620 -- Esp 3.804 -- PAB 6

(x3) Mercustrello <> Guil 1.593 -- Esp 3.060 -- PAB 5

(x1) Tomberry <> Guil 537 -- Esp 1.268 -- PAB 15

```

_____ [CI.aC] 2S

```

 #03.#####04.#
 ######_#
 # ##### #
 ### ##### #
 ### ##### #
: #####
<>##### : #####
c ##### # : # #####
: # #####
#####
#vvv# #
#vvv##### # a
###
#
#####

```



```

#
###
C #####
###
#
06.###
###
#
#
#
#
#09.#

```

COLLEGAMENTI

```

05 ---> [CI.aD] 2S
06 ---> [CI.aE] 4S /A
09 ---> [CI.aF] 4S /B

```

OGGETTI

- a. Coda di fenice
- b. Anello Reflex
- c. Stocco runico

NEMICI

```

(x1) Corallo <> Guil 1.596 -- Esp 3.308 -- PAB 5
(x2) Mercustrello
(x3) Pugno d'acciaio <> Guil 1.629 -- Esp 4.005 -- PAB 7
(x1) Pugno d'acciaio <> Guil 543 -- Esp 1.335 -- PAB 5
(x1) Tomberry <> Guil 537 -- Esp 1.268 -- PAB 15

```

_____ [CI.aE] 4S /A

```

#06.#
#
#
#####
#
#
#
PS
#
###
#
###
 ###07.#

```

COLLEGAMENTI

```

06 ---> [CI.aD] 3S
07 ---> [CI.aF] 4S /B

```

ALTRO

PS Punto di Salvataggio

NEMICI

nessuno

```

#07.#
#-----#
###
###
#
#-----#
#09.#####
#-----#
#####
#####
#####
#####
#####
#####
10.
#####
11.###
#####08.###
#####-----###
#####
#####
11.
#####
###
#####
#####
#####12.#
a
#
#####
#####

```

COLLEGAMENTI

```

07 ---> [CI.aE] 4S /A
08 ---> [CI.aG] 4S /C
09 ---> [CI.aD] 3S
10 ---> [CI.aH] 5S (buca, senso unico)
11 ---> [CI.aH] 5S (buca, senso unico)
12 ---> [CI.aH] 5S

```

OGGETTI

a. 12.000 Guil

NEMICI

```

(x1) Alchymia <> Guil 1.098 -- Esp 3.000 -- PAB 6
(x1) Ghidra 2 .tra

(x3) Mercustrello <> Guil 2.136 -- Esp 4.395 -- PAB 6
(x1) Pugno d'acciaio

(x4) Corallo <> Guil 2.136 -- Esp 5.072 -- PAB 6

(x1) Tomberry <> Guil 537 -- Esp 1.268 -- PAB 15

```

```

#####
a
#

```

```

#
###
#

08.
#####-----###

```

COLLEGAMENTI

08 ---> [CI.aF] 4S /B

OGGETTI

a. Arco di Artemide

NEMICI

```

(x1) Alchymia <> Guil 1.098 -- Esp 3.000 -- PAB 6
(x1) Ghidra 2 .tra
(x3) Mercustrello <> Guil 2.136 -- Esp 4.395 -- PAB 6
(x1) Pugno d'acciaio
(x4) Corallo <> Guil 2.136 -- Esp 5.072 -- PAB 6
(x1) Tomberry <> Guil 537 -- Esp 1.268 -- PAB 15

```

_____ [CI.aH] 5S

```

#####
#####
#####
###.B.# ###
a
#####
b

#####
#####
#_# ><
#12.#
#____#
###
#
#.C.#>< ##### #
###
#####
#
#
13. c
###
#####

```

COLLEGAMENTI

12 ---> [CI.aF] 4S /B

13 ---> [CI.aI] 6S /A (buca, senso unico)

ALTRO

>< punti in cui si atterra cadendo dalle buche di [CI.aF] 4S /B  
A. interruttore che fa comparire le spine al di sopra del baule a  
B. interruttore che fa comparire la spina alla destra del baule b  
C. interruttore che fa sparire le spine attorno al baule c ed attiva acc. 13

OGGETTI

- a. Shuriken di Fuuma
- b. Scudo Egida
- c. Ascia titanica

NEMICI

- (x1) Alchymia <> Guil 1.095 -- Esp 3.000 -- PAB 6
- (x1) Drago rosso 2 .tra
- (x1) Idrogel <> Guil 540 -- Esp 1.268 -- PAB 5
- (x3) Pugno d'acciaio <> Guil 1.629 -- Esp 4.005 -- PAB 7
- (x1) Tomberry <> Guil 537 -- Esp 1.268 -- PAB 15

[CI.aI] 6S /A

```

#####
§
b
###
#
#
#
#
#
#
#
#
#
#
a # ###
#
#
#
>< ###
#
###
###
#####
#
#14.#
#
#
###
#
#
###
#####

```

COLLEGAMENTI

14 >>>> {W3.B2} Area Cs. Istoria e della Cv. del lago (cascata, senso unico)

ALTRO

- >< punto in cui si atterra cadendo da [CI.aH] 5S
- \$. Boss (Leviatano)

OGGETTI

- a. rarità Quarta tavola

b. invocazione Leviatano (dopo aver sconfitto Leviatano)

NEMICI

(x1) Leviatano <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 20 [Boss]

_____ [CI.aL] 6S /B

_____  
#..15...#  
#-----#  
# a #  
#####

COLLEGAMENTI

15 >>>> {W3.B2} Area delle Cascate Istoria e della Caverna del lago

OGGETTI

a. Lampada magica (esaminando la cascata)

Si può entrare in questa stanza solo raggiungendo sulla Mappa del mondo, a bordo di Boko, la sommità delle Cascate Istoria. Controllando di nuovo il punto in cui si è raccolta la Lampada magica, si resetterà la sequenza delle creature invocate.

=====

CASTELLO DEI SIGILLI

[@10CS]

=====

Dati geografici -----:

Mondo 2, Territorio di Legor {W2.E3}

Mondo 3, Territorio di Nord Est {W3.E3}

Stanze presenti -----: quattro

Musica di sottofondo -: 13. Rinchiuso

Punti di Salvataggio -: nessuno

••• OGGETTI •••

Arco di Yoichi [CS.aD]

Arpa di Apollo [CS.aD]

Ascia runica [CS.aD]

Campana di Gaia [CS.aD]

Excalibur [CS.aD]

Ferula superiore [CS.aD]

Katana di Sasuke [CS.aD]

Lancia sacra [CS.aD]

Masamune [CS.aD]

Pugnale sicario [CS.aD]

Sferza focum [CS.aD]

Verga del saggio [CS.aD]

••• NEMICI •••

Anima di Exdeath [CS.aB, aC]

Drago corazzato [CS.aA, aB, aC]

_____ [CS.aA] PIANO TERRA

_____  
#02.#  
#-----#  
### ###











ALTRO

- .. sottopassaggio
- <> interruttore che conduce al fossato

OGGETTI

- a. Bastarda (muro)

NEMICI

(x1) Rapitore Verde 1 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 2

L'accesso 01 diventerà accessibile solo parlando con i soldati situati vicino ad esso, dopo essersi rivolti a Krile. Il nemico apparirà mentre si esce dal castello.

_____ [CB.aB] PIANO TERRA /A

```
#####
03.# a
_____# 06.#
: _____#
:
:
:
#{B.N.T}# # {A} b {P} #
#####
#
#
#
#
#####02.#####
#
```

COLLEGAMENTI

- 02 ---> [CB.aA] Cortile
- 03 ---> [CB.aC] 1° piano
- 06 ---> [CB.aC] 1° piano

ALTRO

- {A} negozio di Armi
- {B} negozio di Magia Bianca
- {N} negozio di Magia Nera
- {P} negozio di Protezioni
- {T} negozio di Magia Temporale
- .. passaggio segreto

OGGETTI

- a. Veste angelica
- b. Arpa di Lamia

Per ricevere l'Arpa di Lamia, bisognerà entrare in questa sala dall'accesso 06, attivare l'interruttore da dietro, attraversare il passaggio che si aprirà e posizionarsi tra i negozianti.

_____ [CB.aC] 1° PIANO

```
#####
#_#####_#
03.##### 06.#
_____#
```

```
_____#
04.##### 05.#
_____#
#####
```

COLLEGAMENTI

```
03 ---> [CB.aB] Piano terra /A
04 ---> [CB.aA] Cortile
05 ---> [CB.aA] Cortile
06 ---> [CB.aB] Piano terra /A
```

_____ [CB.aD] LOCANDA

```
#####
#
#
#
{O} {E} #
#
#
#####
#####
{L}
#####
#
#
#
#####07.#####
```

COLLEGAMENTI

```
07 ---> [CB.aA] Cortile
```

ALTRO

```
{L} Locanda
{E} negozio di Medicine Est
{O} negozio di Medicine Ovest
```

Dopo averlo incontrato per la prima volta presso il Reame oscuro, in questa stanza è possibile ritrovare il Mercante vagabondo.

_____ [CB.aE] PIANO TERRA /B

```
#####_#####
#09.#
#_# #_#
13.#
#_#
#
#
#
#
#####_#####
#####08.#####
```

COLLEGAMENTI

```
08 ---> [CB.aA] Cortile
09 ---> [CB.aF] Sala del trono
13 ---> [CB.aI] 1S
```

```

#####
#
#
#
###
#####
a
#
#
: ### ### 10.
: #####
: #####
: #####09.#####
b
#####

```

COLLEGAMENTI

09 ---> [CB.aE] Piano terra /B  
10 ---> [CB.aG] 2° piano

ALTRO

.. passaggio segreto

OGGETTI

- a. Infuso eroico
- b. magia temporale Warp

```

 #11.#
 #---#
 # #####
 # # #
#
#
#
#
#####
#####
#
10.#
#
#
#####

```

COLLEGAMENTI

10 ---> [CB.aF] Sala del trono  
11 ---> [CB.aG] 3° piano

```

#####
#

```

```

#
#
#_#
#11.#
#_#
#
#
#
#
#
#####
#
#
###12.###

```

COLLEGAMENTI

11 ---> [CB.aG] 2° piano  
12 ---> [CB.aA] Cortile

_____ [CB.aI] 1S

```

#####
#13.###
#_#
PS
#
#
#####14.###

```

COLLEGAMENTI

13 ---> [CB.aE] Piano terra /B  
14 ---> [CB.aL] 2S

ALTRO

PS Punto di Salvataggio

_____ [CB.aL] 2S

```

#####
S
a
#
#####
#
#
#
#
#
#
#
#
#
#
#
#
#
#
#

```

```
#
#
#
#
#
#
#
#
#
#
#
#
#
#
#
#
#
#
#
#####_#####
#####15.#####
#####_#####
#
#
#####-P-#####
#####
#####
###
#
#
#
#_#
#14.#
#
#
#####
#####
```

COLLEGAMENTI

14 ---> [CB.aI] 1S  
15 >>>> [GJ.aB] Grotta di Jakol - 2S (Mondo 3)

ALTRO

S. Boss (Odino)  
P. portone

OGGETTI

a. invocazione Odino (dopo aver sconfitto Odino)

NEMICI

(x1) Odino <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 0 [Boss]  
(x5) Objet d'Art <> Guil 2.535 -- Esp 500 -- PAB 8  
(x2) Objet d'Art <> Guil 1.014 -- Esp 200 -- PAB 4

Il portone si potrà aprire solamente accedendo in questa stanza dalla Grotta di Jakol.



Dati geografici -----: Mondo 2, Territorio di Exdeath {W2.F5}

Stanze presenti -----: ventidue

Musica di sottofondo -: 36. Il castello di Exdeath  
37. I Guerrieri dell'Alba

Punti di Salvataggio -: [CE.aB] Piano terra /B  
[CE.aP] 6° piano /B  
[CE.aT] 9° piano /B

••• OGGETTI •••

IN Carbuncle [CE.aS]  
RA Scheggia [CE.bA]  
8.000 Guil [CE.aS]  
9.900 Guil [CE.aQ]  
Arco di Hayate [CE.aN]  
Brando gelum [CE.aO]  
Elisir [CE.aN, aQ]  
Etere [CE.aH, aM]  
Excalipur [CE.aU]  
Kotetsu [CE.aO]  
Lancia gemella [CE.aS]  
Partigiana [CE.aV]  
Scudo adamantino [CE.aH]  
Scudo gelum [CE.aL]  
Shuriken di Fuuma [CE.aV]

••• NEMICI •••

Carbuncle [CE.aS]  
Coeyrl 1 [CE.aC, aE, aF, aN, aO, aV, aZ]  
Diavoletto 2 [CE.aO]  
Drago blu [CE.aC, aF, aO, aQ, aR]  
Drago giallo [CE.aQ, aR]  
Drago magico [CE.aL, aS]  
Drago rosso 1 [CE.aC, aF, aO, aQ]  
Exdeath - Cavaliere 2 [CE.bA]  
Gilgamesh Furioso 1 [CE.aU]  
Gilgamesh Umano 1 [CE.aF]  
Gilgamesh Umano 4 [CE.aU]  
Golem adamantino 1 [CE.aD, aE, aM, aN, aQ, aR, aU, aV, aZ]  
Jackanapes 2 [CE.aO]  
Lepre infernale [CE.aD, aH, aI, aL, aM, aR, aS, aU]  
Lupo cieco 1* [CE.aA, aC, aE, aF, aG, aH, aI]  
Lupo cieco 2* [CE.aL, aN, aO, aS, aV, aZ]  
Mago reflex 1* [CE.aA, aD, aE, aG, aH, aI, aL]  
Mago reflex 2* [CE.aM, aN, aQ, aS, aU, aV, aZ]  
Oiseaurare 2 [CE.aO]  
Orso grigio [CE.aE, aF]  
Pugno di ferro [CE.aC, aF, aO, aR]  
Rapitore Verde 2 [CE.aO]  
Rettile gemello [CE.aA, aG, aH, aI, aL, aS]  
Stregonone nero [CE.aD, aE, aL, aM, aN, aQ, aR, aS, aU, aV, aZ]  
Tarantola [CE.aE, aF]

```

#####
##_### #
###02.### #
#
#
#
><#
#####_##### ## a
#####07.#####
#
#_### ### ### ###
#04.# ### ### ###
 #####01.#####

```

COLLEGAMENTI

```

01 >>>> {W2.F5} Area del Castello Exdeath
02 ---> [CE.aB] Piano terra /B
04 ---> [CE.aD] 1S
07 ---> [CE.aG] Piano terra /D

```

ALTRO

>< partenza

OGGETTI

a. inventario del gruppo

NEMICI - DURANTE E DOPO L'ILLUSIONE

```

(x1) Mago reflex <> Guil 1.455 -- Esp 2.620 -- PAB 4
(x2) Lupo cieco
(x1) Rettile gemello

(x5) Lupo cieco <> Guil 1.815 -- Esp 2.500 -- PAB 4
(x3) Mago reflex <> Guil 1.107 -- Esp 2.700 -- PAB 4
(x2) Rettile gemello <> Guil 720 -- Esp 1.440 -- PAB 3

```

Accedendo per la prima volta in questa stanza, sarà presente solo Galuf nel gruppo. L'accesso 01 si attiverà solamente dopo aver recuperato gli altri personaggi mentre l'accesso 07 sarà disponibile tornando nella località con Krile. I nemici compariranno nella camera solamente dopo che l'illusione verrà spezzata.

---

[CE.aB] PIANO TERRA /B

---

```

 ###03.###
###
#
PS
#
###
 ###02.###

```

COLLEGAMENTI

```

02 ---> [CE.aA] Piano terra /A
03 ---> [CE.aC] Piano terra /C

```









```

#
#####
#
#####

```

COLLEGAMENTI

08 ---> [CE.aG] Piano terra /D  
09 ---> [CE.aI] 2° piano

OGGETTI

- a. Etere
- b. Scudo adamantino

NEMICI - DURANTE E DOPO L'ILLUSIONE

```

(x1) Lepre infernale <> Guil 1.449 -- Esp 2.690 -- PAB 3
(x1) Lupo cieco
(x2) Rettile gemello

(x1) Mago reflex <> Guil 1.455 -- Esp 2.620 -- PAB 4
(x2) Lupo cieco
(x1) Rettile gemello

(x5) Lupo cieco <> Guil 1.815 -- Esp 2.500 -- PAB 4

(x3) Mago reflex <> Guil 1.107 -- Esp 2.700 -- PAB 4

```

_____ [CE.aI] 2° PIANO

_____  
#10.#

```

#####
#####
#####
#
#
###
###
###
###
#
###
###
#
#
#####09.#####

```

COLLEGAMENTI

09 ---> [CE.aH] 1° piano  
10 ---> [CE.aL] 3° piano

NEMICI - DURANTE E DOPO L'ILLUSIONE

```

(x1) Lepre infernale <> Guil 1.449 -- Esp 2.690 -- PAB 3
(x1) Lupo cieco
(x2) Rettile gemello

(x3) Mago reflex <> Guil 1.107 -- Esp 2.700 -- PAB 4

(x2) Rettile gemello <> Guil 720 -- Esp 1.440 -- PAB 3

```

L'accesso 10 sarà disponibile solamente dopo che l'illusione verrà spezzata.

[CE.aL] 3° PIANO

```

#####
#
#
#_##### #####
#10.##### #####<> ### ###
#_##### ##### # #####
| a
P
|
#####
#
#####
#
#####
#####
#
#
#####
#11.# # # #
#_.. #
#
#####
#
#####

```

COLLEGAMENTI

10 ---> [CE.aI] 2° piano  
11 ---> [CE.aM] 4° piano

ALTRO

<> interruttore che apre la parete che conduce al forziere 'a'  
P. parete che conduce al forziere 'a'  
.. passaggio segreto

OGGETTI

a. Scudo gelum

NEMICI - DOPO L'ILLUSIONE

```

(x3) Drago magico <> Guil 1.845 -- Esp 4.850 -- PAB 6
(x1) Lepre infernale
(x1) Lupo cieco

(x1) Drago magico <> Guil 1.101 -- Esp 2.820 -- PAB 4
(x1) Mago reflex
(x1) Rettile gemello

(x1) Drago magico <> Guil 372 -- Esp 1.200 -- PAB 3

(x2) Stregone nero <> Guil 750 -- Esp 1.900 -- PAB 4

```

[CE.aM] 4° PIANO

#####12.#





```
#####
#####
#####
```

COLLEGAMENTI

12 ---> [CE.aM] 4° piano
13 ---> [CE.aO] 6° piano /A

ALTRO

' ' magma
-- passaggio segreto

OGGETTI

a. Arco di Hayate
b. Elisir

NEMICI - DOPO L'ILLUSIONE

(x1) Golem adamantino 1 <> Guil 1.122 -- Esp 2.950 -- PAB 4
(x1) Mago reflex
(x1) Stregone nero

(x1) Coeurl 1 <> Guil 1.107 -- Esp 2.150 -- PAB 4
(x2) Lupo cieco

(x2) Coeurl 1 <> Guil 1.137 -- Esp 3.250 -- PAB 7
(x1) Stregone nero

(x2) Golem adamantino 1 <> Guil 756 -- Esp 2.200 -- PAB 4

[CE.aO] 6° PIANO /A

#14.#
# #
#####
# a ### ### b #
### # # ###
#####
#####
# #
# <> #
# #
# #
#''''# #''''#
###'''# #''###
#''# #''#
#''# #''#
#####
#13.#

COLLEGAMENTI

13 ---> [CE.aN] 5° piano
14 ---> [CE.aP] 6° piano /B

ALTRO

<> interruttore che attiva il ponte oscillante
' ' magma

OGGETTI

- a. Brando gelum
- b. Kotetsu

NEMICI - DOPO L'ILLUSIONE

```

(x1) Coeurl 1 <> Guil 1.107 -- Esp 2.150 -- PAB 4
(x2) Lupo cieco

(x1) Drago blu <> Guil 1.000 -- Esp 5.500 -- PAB 13
(x1) Drago rosso 1

(x1) Drago rosso 1 <> Guil 500 -- Esp 3.000 -- PAB 6

(x2) Pugno di ferro <> Guil 768 -- Esp 2.600 -- PAB 4

(x1) Diavoletto 2 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 1 (ponte)

(x1) Jackanapes 2 <> Guil 1 -- Esp 0 -- PAB 2 (ponte)

(x1) Oiseaurare 2 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 2 (ponte)

(x1) Rapitore Verde 2 <> Guil 0 -- Esp 500 -- PAB 2 (ponte)

```

---

[CE.aP] 6° PIANO /B

```

###15.###

#
PS
#
#

###14.###

```

COLLEGAMENTI

```

14 ---> [CE.aO] 6° piano /A
15 ---> [CE.aQ] 7° piano

```

ALTRO

PS Punto di Salvataggio

NEMICI

nessuno

---

[CE.aQ] 7° PIANO

```

#16.#

#
#####
#####
#####
b #####
#
###
#####
.....

```

```

:
#####15.##### ...# a
#####-----#####
#####
 ### ###
 #####

```

COLLEGAMENTI

15 ---> [CE.aP] 6° piano /B  
16 ---> [CE.aR] 8° piano

ALTRO

.. passaggio segreto

OGGETTI

a. Elisir  
b. 9.900 Guil

NEMICI - DOPO L'ILLUSIONE

```

(x1) Golem adamantino 1 <> Guil 1.122 -- Esp 2.950 -- PAB 4
(x1) Mago reflex
(x1) Stregone nero

(x1) Drago blu <> Guil 1.000 -- Esp 5.500 -- PAB 13
(x1) Drago rosso 1

(x1) Drago giallo <> Guil 500 -- Esp 2.600 -- PAB 6

(x1) Drago rosso 1 <> Guil 500 -- Esp 3.000 -- PAB 6

```

---

[CE.aR] 8° PIANO

---

```

#####
#####<> #####19.#
#''''''''''''''''# #####''''''''''''''''#
#''''''''''''''''#''''''''''''''''#><''''''''# #
#17.#####''''#22.#''''#####''''#''''''''''''''''#
#''''#18.#''''#''''#20.#''''''''><''''><''''''''''''''''#
#''''#''''# #''''#''''#####''''''''''><''''''''#
#''''#''''# #''''# #''''#####''''''''''><''''''''#
#''''''''#23.#''''''''#####''''''''''''''''#####
######
#16.#

```

COLLEGAMENTI

16 ---> [CE.aQ] 7° piano  
17 ---> [CE.aS] 9° piano /A  
18 ---> [CE.aS] 9° piano /A  
19 ---> [CE.aS] 9° piano /A  
20 ---> [CE.aS] 9° piano /A  
22 ---> [CE.aS] 9° piano /A  
23 ---> [CE.aR] 8° piano

ALTRO

' ' acido  
>< punti in cui si atterra cadendo dalle buche di [CE.aS] 9° piano  
<> punto in cui si ricomparsa utilizzando l'accesso 23

NEMICI - DOPO L'ILLUSIONE

(x1) Golem adamantino 1 <> Guil 1.476 -- Esp 3.350 -- PAB 4  
(x3) Lepre infernale

(x2) Pugno di ferro <> Guil 1.143 -- Esp 3.550 -- PAB 5  
(x1) Stregone nero

(x3) Drago blu <> Guil 1.500 -- Esp 7.500 -- PAB 15

(x2) Drago giallo <> Guil 1.000 -- Esp 5.200 -- PAB 9

_____ [CE.aS] 9° PIANO /A

```

#####
a
#####21.##### #
§ ##### ___#
c ##### >< >< #19.#
{}### #
#_# ###_### ### >< >< b #
#17.#_###22.###_### >< ###
#18.######20.##### # >< ###
########## ### ###
#####<> ###
#####_#####
#####24.#####

```

COLLEGAMENTI

17 ---> [CE.aR] 8° piano  
18 ---> [CE.aR] 8° piano  
19 ---> [CE.aR] 8° piano  
20 ---> [CE.aR] 8° piano  
21 ---> [CE.aS] 9° piano /A (teletrasporto, senso unico)  
22 ---> [CE.aR] 8° piano  
24 ---> [CE.aT] 9° piano /B

ALTRO

>< buca che fa cadere in [CE.aR] 8° piano  
<> interruttore che riattiva l'accesso 24  
{} punto in cui si ricompare utilizzando l'accesso 21  
\$. Boss (Carbuncle)

OGGETTI

a. 8.000 Guil  
b. Lancia gemella  
c. invocazione Carbuncle (dopo aver sconfitto Carbuncle)

NEMICI - DOPO L'ILLUSIONE

(x1) Carbuncle <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 11 [Boss]

(x3) Drago magico <> Guil 1.845 -- Esp 4.850 -- PAB 6  
(x1) Lepre infernale  
(x1) Lupo cieco

(x1) Drago magico <> Guil 1.101 -- Esp 2.820 -- PAB 4  
(x1) Mago reflex  
(x1) Rettile gemello

(x1) Drago magico <> Guil 372 -- Esp 1.200 -- PAB 3

_____ [CE.aT] 9° PIANO /B

```

#25.#
#-----#24.#
#-----###
#
PS
#
#
#####

```

COLLEGAMENTI

24 ---> [CE.aS] 9° piano /A  
 25 ---> [CE.aU] 10° piano

ALTRO

PS Punto di Salvataggio

NEMICI

nessuno

_____ [CE.aU] 10° PIANO

```

 #27.#
 #-----#
#
#####
#
#-----#26.#
#
#
#
S
a
#
#
#
#
#
#
#
#
#
#
#25.#####

```

COLLEGAMENTI

25 ---> [CE.aT] 9° piano /B  
 26 ---> [CE.aV] 11° piano /A  
 27 ---> [CE.aZ] 11° piano /B

ALTRO

§. Boss (Gilgamesh)

OGGETTI

a. Excalipur (sconfiggendo Gilgamesh)

NEMICI - DOPO L'ILLUSIONE

(x1) Gilgamesh Umano 4 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 0 [Boss]  
(x1) Gilgamesh Furioso 1  
  
(x1) Golem adamantino 1 <> Guil 1.476 -- Esp 3.350 -- PAB 4  
(x3) Lepre infernale  
  
(x1) Mago reflex <> Guil 1.119 -- Esp 2.800 -- PAB 4  
(x2) Stregone nero  
  
(x2) Golem adamantino 1 <> Guil 756 -- Esp 2.200 -- PAB 4  
  
(x2) Stregone nero <> Guil 750 -- Esp 1.900 -- PAB 4

_____ [CE.aV] 11° PIANO /A

```

a #####

b #

#26.#

```

COLLEGAMENTI

26 ---> [CE.aU] 10° piano

OGGETTI

a. Shuriken di Fuuma  
b. Partigiana

NEMICI - DOPO L'ILLUSIONE

(x1) Golem adamantino 1 <> Guil 1.122 -- Esp 2.950 -- PAB 4  
(x1) Mago reflex  
  
(x1) Stregone nero  
  
(x1) Coeurl 1 <> Guil 1.107 -- Esp 2.150 -- PAB 4  
(x2) Lupo cieco  
  
(x2) Coeurl 1 <> Guil 1.137 -- Esp 3.250 -- PAB 7  
(x1) Stregone nero  
  
(x2) Golem adamantino 1 <> Guil 756 -- Esp 2.200 -- PAB 4

_____ [CE.aZ] 11° PIANO /B

_____ #28.#





\$. Boss (Exdeath)

OGGETTI

a. rarità Scheggia (sconfiggendo Exdeath)

NEMICI - DOPO L'ILLUSIONE

(x1) Exdeath - Cavaliere 2 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 0 [Boss]

=====
CASTELLO KARNAK [10CK]
=====

Dati geografici -----: Mondo 1, Territorio di Karnak {W1.C3}
Stanze presenti -----: diciassette
Musica di sottofondo -: 21. Palazzo reale
Punti di Salvataggio -: [CK.aH] 5S

Una volta fuggiti da questa località, non sarà più possibile rientrarvi.

... OGGETTI ...

- LV Domatore [CK.aA]
LV Geomante [CK.aA]
LV Ninja [CK.aA]
MB Esna [CK.aB]
2.000 Guil [CK.aG, aM]
Elisir [CK.aG, aM]
Fiocco [CK.aF]
Mantello elfico [CK.aP]
Shuriken [CK.aF]
Spadino [CK.aS]
Testo di tuono [CK.aB]

... NEMICI ...

- Artiglio di ferro [CK.aA]
Gigante [CK.aB, aF, aG, aM, aP, aS]
Nakk furioso 1 [CK.aB, aC, aD, aE, aF, aG, aM, aN, aO, aP, aQ, aR, aS]
Nakk furioso 2 [CK.aA]
Sergente 1 [CK.aB, aC, aD, aE, aF, aM, aN, aO, aP, aQ, aR, aS]
Sergente 2 [CK.aA]
Stregone [CK.aB, aF, aG, aM, aP, aS]

[CK.aA] CORTILE

#####
# 13. ##### 19. #
# _____ #
# ##### #
# ##### #
# ##### #
#### ##### #
# #####17.#18.##### #
# ##### #
### ##### ###
# ##### #
### ##### ###
# ##### #
# ##### #

```

#####02.#####
#
#####
S #
#
___### ###___
#####14.### ###20.#####
###___### ###___###
#####
#####
#####
#####
#####
#
#####
b
a c
___#
#..01...#

```

COLLEGAMENTI

- 01 >>>> {W1.C3} Area di Karnak e del Castello Karnak
- 02 ---> [CK.aB] Piano terra /A
- 13 ---> [CK.aM] 1° piano /A
- 14 ---> [CK.aN] 1° piano /B
- 17 ---> [CK.aM] 1° piano /A
- 18 ---> [CK.aM] 1° piano /A
- 19 ---> [CK.aM] 1° piano /A
- 20 ---> [CK.aQ] 1° piano /C

ALTRO

S. Boss (Artiglio di ferro)

OGGETTI

- a. lavoro Domatore
- b. lavoro Geomante
- c. lavoro Ninja

NEMICI

- (x3) Nakk furioso 2 <> Guil 555 -- Esp 580 -- PAB 3 (Boss)
- (x1) Sergente 2
- (x1) Artiglio di ferro .tra

I frammenti di Cristallo si riceveranno solamente dopo la fuga dal Castello.

_____ [CK.aB] PIANO TERRA /A

```

 #03.#
#12.##### #####23.#
###___### ###___###
#
#
###
###
#####
#___### # # ### #
#04.# # #
###___# # ###

```

```

#
#
#####
#####
#####
#####
#####
#####
a ##### b
###
#
#####02.#####

```

COLLEGAMENTI

```

02 ---> [CK.aA] Cortile
03 ---> [CK.aC] Camera della Regina
04 ---> [CK.aD] 1S /A
12 ---> [CK.aM] 1° piano /A
23 ---> [CK.aM] 1° piano /A

```

OGGETTI

```

a. magia bianca Esna (sconfiggendo gli Stregoni)
b. Testo di tuono (sconfiggendo i nemici)

```

NEMICI

```

(x3) Nakk furioso 1 <> Guil 555 -- Esp 580 -- PAB 3
(x1) Sergente 1

(x2) Nakk furioso 1 <> Guil 420 -- Esp 460 -- PAB 3 (baule b)
(x1) Stregone

(x1) Nakk furioso 1 <> Guil 141 -- Esp 140 -- PAB 2

(x1) Gigante <> Guil 144 -- Esp 350 -- PAB 3 (baule a, b)

(x2) Stregone <> Guil 276 -- Esp 360 -- PAB 3 (baule a)

```

Gli accessi 12 e 23, assieme ai nemici ed agli oggetti da raccogliere, saranno disponibili solo dopo gli eventi della Nave a calore.

_____ [CK.aC] CAMERA DELLA REGINA

```

#####
#
#
#
###
#
###
###
###
#####
#####
#####
#####
#
#
#
#
#####
#03.#

```

COLLEGAMENTI

03 ---> [CK.aB] Piano terra /A

NEMICI

(x3) Nakk furioso 1 <> Guil 555 -- Esp 580 -- PAB 3
(x1) Sergente 1

(x1) Nakk furioso 1 <> Guil 141 -- Esp 140 -- PAB 2

I nemici compariranno solo dopo gli eventi della Nave a calore.

[CK.aD] 1S /A

#####
### 04. #####
# #
# #
##### #
# # # #
# # # #
##### #
# # # #
# # # #
##### #
# # # #
# # # #
##### #
# #
### #
#05.#

COLLEGAMENTI

04 ---> [CK.aB] Piano terra /A
05 ---> [CK.aE] 2S

NEMICI

(x3) Nakk furioso 1 <> Guil 555 -- Esp 580 -- PAB 3
(x1) Sergente 1

(x1) Nakk furioso 1 <> Guil 141 -- Esp 140 -- PAB 2

I nemici compariranno solo dopo gli eventi della Nave a calore.

[CK.aE] 2S

#####
# #
# #
# # # # #
# # # # #
# # # # #
##### #
#####06.#####
#####
#####
# #
# #05.###
# #

```
#
#
#
#####
```

COLLEGAMENTI

05 ---> [CK.aD] 1S /A
06 ---> [CK.aF] 3S

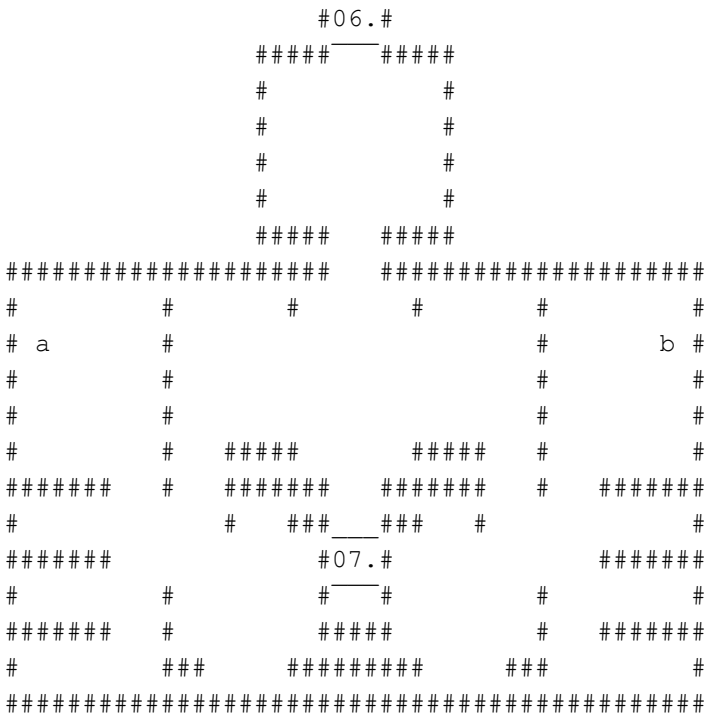
NEMICI

(x3) Nakk furioso 1 <> Guil 555 -- Esp 580 -- PAB 3
(x1) Sergente 1

(x1) Nakk furioso 1 <> Guil 141 -- Esp 140 -- PAB 2

I nemici compariranno solo dopo gli eventi della Nave a calore.

[CK.aF] 3S



COLLEGAMENTI

06 ---> [CK.aE] 2S
07 ---> [CK.aG] 4S

OGGETTI

- a. Fiocco (sconfiggendo i nemici)
b. Shuriken (sconfiggendo il Gigante)

NEMICI

(x3) Nakk furioso 1 <> Guil 555 -- Esp 580 -- PAB 3
(x1) Sergente 1

(x1) Gigante <> Guil 144 -- Esp 350 -- PAB 3 (baule a, b)

(x1) Nakk furioso 1 <> Guil 141 -- Esp 140 -- PAB 2

(x2) Stregone <> Guil 276 -- Esp 360 -- PAB 3 (baule a)

Gli oggetti ed i nemici saranno disponibili solo dopo gli eventi della Nave a calore.

[CK.aG] 4S

```
#####
#07.#
##
#####
#####
#####
b # #
###---# # #---###
###
#####
#####
#####
#####
a
#####
#####
#---#####
#
#####
#####
#---###
#---### <> ###
#
#
#
#####
#08.# # # ### #
#
#
#####
```

COLLEGAMENTI

07 ---> [CK.aF] 3S

08 ---> [CK.aH] 5S

ALTRO

<> punto dove si ricompare, dopo essere stati arrestati a Karnak

-- porte da aprire

OGGETTI

a. 2.000 Guil

b. Elisir (sconfiggendo i nemici)

NEMICI

(x2) Nakk furioso 1 <> Guil 420 -- Esp 460 -- PAB 3 (baule b)

(x1) Stregone

(x1) Gigante <> Guil 144 -- Esp 350 -- PAB 3 (baule b)

L'accesso 08 inizialmente sarà bloccato dalle fiamme ed esso, assieme agli oggetti da raccogliere, saranno disponibili solo dopo gli eventi della Nave a calore.

[CK.aH] 5S

```
###08.###
###
#
PS
#
###
###09.###
```

COLLEGAMENTI

08 ---> [CK.aG] 4S
09 ---> [CK.aI] 6S

ALTRO

PS Punto di Salvataggio

_____ [CK.aI] 6S

```
#10.#####09.#
V ###
###
#
#
#
###
#####
```

COLLEGAMENTI

09 ---> [CK.aH] 5S
10 ---> [CK.aL] Cristallo di Fuoco

ALTRO

V. vaso curativo

_____ [CK.aL] CRISTALLO DI FUOCO

```
#####
#
#10.# # # #####
#
###
#
#
#
#
#
#
###
#####
#
###
###
#
#
#
#
```





- c. Elisir (sconfiggendo i nemici)
- d. Elisir (sconfiggendo i nemici)
- e. Elisir (sconfiggendo i nemici)
- f. Elisir (sconfiggendo i nemici)
- g. 2.000 Guil

NEMICI

(x3) Nakk furioso 1 <> Guil 555 -- Esp 580 -- PAB 3

(x1) Sergente 1

(x2) Nakk furioso 1 <> Guil 420 -- Esp 460 -- PAB 3 (bauli)

(x1) Stregone

(x1) Gigante <> Guil 144 -- Esp 350 -- PAB 3 (bauli)

(x1) Nakk furioso 1 <> Guil 141 -- Esp 140 -- PAB 2

Si potrà accedere in questa sala solo dopo gli eventi della Nave a calore.

_____ [CK.aN] 1° PIANO /B

```

###14.###
#
#
#
#
#
#
###15.###

```

COLLEGAMENTI

14 ---> [CK.aA] Cortile

15 ---> [CK.aO] Piano terra /B

NEMICI

(x3) Nakk furioso 1 <> Guil 555 -- Esp 580 -- PAB 3

(x1) Sergente 1

(x1) Nakk furioso 1 <> Guil 141 -- Esp 140 -- PAB 2

_____ [CK.aO] PIANO TERRA /B

```

#####
#
16.
#
###
###
#
15.
#
#####

```

COLLEGAMENTI

15 ---> [CK.aN] 1° piano /B

16 ---> [CK.aP] 1S /B

NEMICI

(x3) Nakk furioso 1 <> Guil 555 -- Esp 580 -- PAB 3

(x1) Sergente 1

(x1) Nakk furioso 1 <> Guil 141 -- Esp 140 -- PAB 2

_____ [CK.aP] 1S /B

#####

###16.###

# _____ #

# #

# a #

# #

# #

#####

COLLEGAMENTI

16 ---> [CK.aO] Piano terra /B

OGGETTI

a. Mantello elfico (sconfiggendo i nemici)

NEMICI

(x1) Gigante <> Guil 423 -- Esp 670 -- PAB 3 (baule a)

(x1) Nakk furioso 1

(x1) Stregone

(x3) Nakk furioso 1 <> Guil 555 -- Esp 580 -- PAB 3

(x1) Sergente 1

(x1) Gigante <> Guil 144 -- Esp 350 -- PAB 3 (baule a)

(x1) Nakk furioso 1 <> Guil 141 -- Esp 140 -- PAB 2

_____ [CK.aQ] 1° PIANO /C

_____

###20.###

# _____ #

# #

# #

# #

# _____ #

###21.###

COLLEGAMENTI

20 ---> [CK.aA] Cortile

21 ---> [CK.aR] Piano terra /C

NEMICI

(x3) Nakk furioso 1 <> Guil 555 -- Esp 580 -- PAB 3

(x1) Sergente 1

(x1) Nakk furioso 1 <> Guil 141 -- Esp 140 -- PAB 2

_____ [CK.aR] PIANO TERRA /C

```

_____ #
22. #
_____ #

_____ #
21. #
_____ #
#####
```

COLLEGAMENTI

21 ---> [CK.aQ] 1° piano /C  
22 ---> [CK.aS] 1S /C

NEMICI

(x3) Nakk furioso 1 <> Guil 555 -- Esp 580 -- PAB 3  
(x1) Sergente 1  
  
(x1) Nakk furioso 1 <> Guil 141 -- Esp 140 -- PAB 2

_____ [CK.aS] 1S /C

```

###22.###
_____ #

a #

#####
```

COLLEGAMENTI

22 ---> [CK.aR] Piano terra /C

OGGETTI

a. Spadino (sconfiggendo i nemici)

NEMICI

(x1) Gigante <> Guil 423 -- Esp 670 -- PAB 3 (baule a)  
(x1) Nakk furioso 1  
(x1) Stregone  
  
(x3) Nakk furioso 1 <> Guil 555 -- Esp 580 -- PAB 3  
(x1) Sergente 1  
  
(x1) Gigante <> Guil 144 -- Esp 350 -- PAB 3 (baule a)  
  
(x1) Nakk furioso 1 <> Guil 141 -- Esp 140 -- PAB 2

=====

CASTELLO SURGATE

[@10CU]

=====

Dati geografici -----:

Mondo 2, Territorio di Surgate {W2.C4}  
Mondo 3, Territorio di Sud Ovest {W3.C4}

Stanze presenti -----: otto  
Musica di sottofondo -: 41. Il castello dell'alba  
Punti di Salvataggio -: nessuno

```
... OGGETTI NEMICI ...
CN Melodia celere [CU.aC] nessuno
MT Levitazione [CU.aH]
5.000 Guil [CU.aH]
Villetta [CU.aH]
```

_____ [CU.aA] CORTILE

```

##_#####
##13.#####07.#####
##_#####_#####
#####12.#####
#####_#####

..#...#.. #####

#####_ # #####
#####06. ##### # #####
#####_##### ###

#####_#####
#####02.#####
#####_#####

<># #####

#_#####_#
#.....01.....#
```

COLLEGAMENTI

```
01 >>>> {W2.C4} Area del Castello Surgate (Mondo 2)
01 >>>> {W3.C4} Area del Castello Surgate e della B. degli Antichi (Mondo 3)
02 ---> [CU.aB] Sala del trono
06 ---> [CU.aB] Sala del trono
07 ---> [CU.aF] 2° piano
12 ---> [CU.aH] Biblioteca /B
13 ---> [CU.aG] Biblioteca /A
```

ALTRO

```
<> interruttore che apre il cancello del castello
.. sottopassaggio
```

_____ [CU.aB] SALA DEL TRONO

```

#06.#
#-----#
#####
###
#
#
#####
#03.#
#-----#
###
#-----#
###04.#
#####
#####02.#####

```

COLLEGAMENTI

```

02 ---> [CU.aA] Cortile
03 ---> [CU.aC] Camera del Re
04 ---> [CU.aD] 1S
06 ---> [CU.aA] Cortile

```

-----[CU.aC] CAMERA DEL RE

```

#####
#####
L
#
#
#
#-----#
#03.# ###
-----#####

```

COLLEGAMENTI

```

03 ---> [CU.aB] Sala del trono

```

ALTRO

```

L. canzone Melodia celere (libro)

```

-----[CU.aD] 1S

```

#####
#
#
#
#
#
#
#
#
#####
#####
#####_# 04.#####
#####05.#
-----#####

```

COLLEGAMENTI

```

04 ---> [CU.aB] Sala del trono

```

05 ---> [CU.aE] 2S

[CU.aE] 2S

```
#####
#
{P} # # {T} {N} {B}
#####
#
#####
#####
#####
{A} # # {M}
{S}
#####
#####
#####05.# ##### #
#####-----# # {L} ### #
#
#####
#####
#####
#####
#####
#####
```

COLLEGAMENTI

05 ---> [CU.aD] 1S

ALTRO

- {A} negozio di Armi
- {B} negozio di Magia Bianca
- {L} Locanda
- {M} negozio di Medicine Nord
- {N} negozio di Magia Nera
- {P} negozio di Protezioni
- {S} negozio di Medicine Sud
- {T} negozio di Magia Temporale

[CU.aF] 2° PIANO

```
#####
#
#
#
#___# # #
#08.# _____ # #
-----###07.#####
```

COLLEGAMENTI

- 07 ---> [CU.aA] Cortile
- 08 ---> [CU.aG] Biblioteca /A

[CU.aG] BIBLIOTECA /A

```
#####
#___# #####
#10. #####
```

```

#----- ##### #####
#
#
#
#
#
#14.# # ##### # #
#13.# # # # # #
#11.#
#####
###
08.#
#09.# #
#####

```

COLLEGAMENTI

- 08 ---> [CU.aF] 2° piano
- 09 ---> [CU.aH] Biblioteca /B
- 10 ---> [CU.aH] Biblioteca /B
- 11 ---> [CU.aH] Biblioteca /B
- 13 ---> [CU.aA] Cortile
- 14 ---> [CU.aH] Biblioteca /B

_____[CU.aH] BIBLIOTECA /B

```

#10.#####
#-----##### c #####
#####
#####
#####
#####
14. ##### ##### #
A-C D-F G-H # #
b ##### ##### #####11. ##### a
I-K L-N O-Q R-S # #
#12.#####
T-V W-X Y-Z
#
09. #####
#
#####

```

COLLEGAMENTI

- 09 ---> [CU.aG] Biblioteca /A
- 10 ---> [CU.aG] Biblioteca /A
- 11 ---> [CU.aG] Biblioteca /A
- 12 ---> [CU.aA] Cortile
- 14 ---> [CU.aG] Biblioteca /A

ALTRO

A~Z scaffali

OGGETTI

- a. 5.000 Guil
- b. magia temporale Levitazione
- c. Villetta (cassa, solo Mondo 3)

Per aprire l'accesso 10 bisognerà rimettere a posto i tre libri e poi parlare

con la donna.

=====
CASTELLO TYCOON

[@10CY]
=====

Dati geografici -----:

Mondo 1, Territorio di Tycoon {W1.F5}
Mondo 3, Territorio di Sud Est {W3.F5}

Stanze presenti -----: diciassette
Musica di sottofondo -: 21. Palazzo reale
Punti di Salvataggio -: nessuno

Nel Mondo 3, una volta entrati nella Grotta di Ghido, non sar  pi  possibile
accedere in questa localit .

... OGGETTI ...

... NEMICI ...

Ashura [CY.aQ]
Campana maligna [CY.aQ]
Coda di fenice [CY.aE, aN]
Dolce bacio [CY.aN]
Elisir [CY.aE, aN]
Etere [CY.aE, aN]
Granpozione [CY.aC]
Shuriken [CY.aQ]
Verga curativa [CY.aQ]
Villetta [CY.aE, aS]

nessuno

===== [CY.aA] CORTILE

#####
#####
#_#####
#20.#_#####_###
#_#05.#####07.###
# #_#####_###
##### # #
### ##### #_#####_#####_###
# ##### #04.#####09.#####10.#####06.###
# ##### #_#####_#####_###
# ##### #####
### ### #####
### ### : #####21.#
### ##### #02.##### #####_#
# : #####_### ##### #
##### # # ..... #
##### : ##### #####
##### # # # # # #
# # # # : # #
# # # ##### ##### #
# # # : #####
# # ##### #
# # # # : # #
##### # # #
##### # #
##### # #



```

#####
#####
#####
#####
#####
#####
#
#####
#
###_###
#01.#

```

COLLEGAMENTI

- 01 >>>> {W1.F5} Area del Meteorite di Tycoon e del Castello Tycoon (Mondo 1)
- 01 >>>> {W3.F5} Area della Crepa interdimensionale (Mondo 3)
- 02 ---> [CY.aB] Piano terra /A
- 04 ---> [CY.aC] Piano terra /B
- 05 ---> [CY.aD] Stanza /A
- 06 ---> [CY.aB] Piano terra /A
- 07 ---> [CY.aE] Stanza /B
- 09 ---> [CY.aF] Sala del trono
- 10 ---> [CY.aF] Sala del trono
- 20 ---> [CY.aQ] Magazzino /A
- 21 ---> [CY.aR] Torre orientale

ALTRO

.. sottopassaggio

Nel Mondo 3, si incontrerà Krile sulla balconata.

_____ [CY.aB] PIANO TERRA /A

```

 #08.# #06.#
#####
#
#
##03.# ##### #
#####
###
#
#
#####
#
#####
#02.#####

```

COLLEGAMENTI

- 02 ---> [CY.aA] Cortile
- 03 ---> [CY.aC] Piano terra /B
- 06 ---> [CY.aA] Cortile
- 08 ---> [CY.aF] Sala del trono

Nel Mondo 3, entrando per la prima volta in questa stanza, Bartz rimarrà poi da solo nel gruppo.

_____ [CY.aC] PIANO TERRA /B

```

#####
#
#
#
#
#
#
#
#04.##### #
#-----##### ###
#
#
#
a #03.###
#####-----

```

COLLEGAMENTI

03 ---> [CY.aB] Piano terra /A  
04 ---> [CY.aA] Cortile

OGGETTI

a. Granpozione (vaso)

_____[CY.ad] STANZA /A

```

#####
#
#
#
#
#
#
#
#
#
###05.#####

```

COLLEGAMENTI

05 ---> [CY.aA] Cortile

_____[CY.aE] STANZA /B

```

#####
#####
#
#
#####
#
b
c d a
#
#####07.###

```

COLLEGAMENTI

07 ---> [CY.aA] Cortile

OGGETTI

a. Etere (vaso)  
b. Villetta (barile)  
c. Elisir (barile)

d. Coda di fenice (barile)

[CY.aF] SALA DEL TRONO

```

#####
#
#
#
###11.##### #####14.###
#####
#
#
#
#
#
#
#
#####
###09.##### #####10.###
#####
#####
#####
#
#
#
#####
#####08.#####

```

COLLEGAMENTI

- 08 ---> [CY.aB] Piano terra /A
- 09 ---> [CY.aA] Cortile
- 10 ---> [CY.aA] Cortile
- 11 ---> [CY.aG] 1° piano /A
- 14 ---> [CY.aL] 1° piano /B

[CY.aG] 1° PIANO /A

```

#13.#
#-----#
###12.# #
#-----#
#
#
#
#
#####11.###

```

COLLEGAMENTI

- 11 ---> [CY.aF] Sala del trono
- 12 ---> [CY.aH] Camera di Lenna
- 13 ---> [CY.aI] Camera del Re

[CY.aH] CAMERA DI LENNA

```

#####
#

```

```

#
#
#####12.###
#
#
#####

```

COLLEGAMENTI

12 ---> [CY.aG] 1° piano /A

---



---

[CY.aI] CAMERA DEL RE

```

#####
#
#
#
#
#
#
#
#
#
#
#
#

```

COLLEGAMENTI

13 ---> [CY.aG] 1° piano /A

---



---

[CY.aL] 1° PIANO /B

```

#####
#
15.#
#
#
#
#
#
###14.###

```

COLLEGAMENTI

14 ---> [CY.aF] Sala del trono  
15 ---> [CY.aM] 2° piano

---



---

[CY.aM] 2° PIANO

```

#16.#
#
#####
#
#
#
#
#
#15.#

```

COLLEGAMENTI

15 ---> [CY.aL] 1° piano /B  
16 ---> [CY.aN] 3° piano

_____ [CY.aN] 3° PIANO

```

#####
#
###
17.
17.
d
#
#___#
a #16.# b c
#####-----#####

```

COLLEGAMENTI

16 ---> [CY.aM] 2° piano  
17 ---> [CY.aO] 4° piano

OGGETTI

- a. Etere (vaso)
- b. Elisir (vaso)
- c. Coda di fenice (vaso)
- d. Dolce bacio (vaso)

_____ [CY.aO] 4° PIANO

```

#####
###
###
#
17.
17.
#
###

###18.#####19.###

```

COLLEGAMENTI

17 ---> [CY.aN] 3° piano  
18 ---> [CY.aP] Torre della viverna  
19 ---> [CY.aP] Torre della viverna

_____ [CY.aP] TORRE DELLA VIVERNA

```

#####
#####
#####
#####
#
#18.#####19.#
#-----#
#
#
#
#####
#

```

```
#####
 #####
 ### ###
 #####
 #####
 #####
 #####
 #####
 #####
```

COLLEGAMENTI

18 ---> [CY.a0] 4° piano  
19 ---> [CY.a0] 4° piano

_____ [CY.aQ] MAGAZZINO /A

```
#####
c
b
a d
#
#
:
:
:.....
:.....
:
:
:
#####<> : #####
:
#
#
#
#
#

#####20.#####

```

COLLEGAMENTI

20 ---> [CY.aA] Cortile

ALTRO

<> interruttore che apre l'accesso al passaggio segreto  
.. passaggio segreto

OGGETTI

- a. Shuriken
- b. Verga curativa (parlare con il Cancelliere)
- c. Campana maligna
- d. Ashura

_____ [CY.aR] TORRE ORIENTALE

```
#####
###
#
22.#
#
#
```

```
#
#
#####21.#####
```

COLLEGAMENTI

21 ---> [CY.aA] Cortile
22 ---> [CY.aS] Magazzino /B

[CY.aS] MAGAZZINO /B

```
#####
b
#
#
a # 22.#
#
#
#
#####
```

COLLEGAMENTI

22 ---> [CY.aR] Torre orientale

OGGETTI

- a. Villetta
b. Villetta

CASTELLO WALZ

[@10CW]

Dati geografici -----: Mondo 1, Territorio di Tycoon {W1.G4}
Stanze presenti -----: sedici
Musica di sottofondo -: 21. Palazzo reale
Punti di Salvataggio -: nessuno

... OGGETTI ...

```
IN Shiva [CW.aR]
MT Velocità [CW.aM]
490 Guil [CW.aF]
1.000 Guil [CW.aM]
Coda di fenice [CW.aF]
Mantello elfico [CW.aM]
Tenda [CW.aF]
```

... NEMICI ...

```
Capitano gelido [CW.aR]
Jackanapes 1 [CW.aM]
Rana elfica 1 [CW.aO, aP, aQ, aR]
Shiva 1 [CW.aR]
Soldato gelido [CW.aO, aP, aQ, aR]
```

[CW.aA] CORTILE

```
#####>#####
vvvvv
vvvvv
vvvvv
vvvvv
#####
#####
#####
#####16.###
#####
#####
```

```

#
#####
.
#####
#
#
#
#
#
#
#
#
#
#14.# #####02.##### #####
#####15.##### #####
#
#
#
#
#
#
#
#
#
#
vvvvv ##### ##### vvvvv #####
vvvvv ##### ##### vvvvv #####
vvvvv ##### ##### vvvvv #####
vvvvv ##### ##### vvvvv #####
#
#
..#.....#..
#
#
#
..01...#####

```

COLLEGAMENTI

- 01 >>>> {W1.G4} Area di Walz e del Castello Walz
- 02 ---> [CW.aB] 1° piano /A
- 14 ---> [CW.aN] Raccordo
- 15 ---> [CW.aI] Piano terra
- 16 ---> [CW.aO] Torre dell'acqua

ALTRO

- .. sottopassaggio
- vv cascata
- >< punto dove si compare, uscendo da [CW.aR] Torre dell'acqua, 3° piano

---

[CW.aB] 1° PIANO /A

```

#
#
#
#####05.#
#####
#

```



```
#
10.
#
#
#
#####02.#####
```

COLLEGAMENTI

- 02 ---> [CW.aA] Cortile
- 03 ---> [CW.aC] Sala del trono
- 05 ---> [CW.aE] 1° piano /B
- 10 ---> [CW.aI] Piano terra

_____ [CW.aC] SALA DEL TRONO

```
#####

#####04.##

#####
#####
#####
#####
#####
#
#####
#####
#####
#####
#####..03...#####
```

COLLEGAMENTI

- 03 ---> [CW.aB] 1° piano /A
- 04 ---> [CW.aD] Camera del Re

_____ [CW.aD] CAMERA DEL RE

```
#####
#####
#
#
#
#
#####
#
#####
#####04.###
```

COLLEGAMENTI

- 04 ---> [CW.aC] Sala del trono

_____ [CW.aE] 1° PIANO /B

```
#####
#
#
```

```

#
#07.#
#___#
#___#
#06.#
#___#
#####05.#####

```

COLLEGAMENTI

```

05 ---> [CW.aB] 1° piano /A
06 ---> [CW.aF] Magazzino
07 ---> [CW.aG] 2° piano /A

```

_____ [CW.aF] MAGAZZINO

```

#####
c
#
b
___ a
06.

#####

```

COLLEGAMENTI

```

06 ---> [CW.aE] 1° piano /B

```

OGGETTI

- a. Coda di fenice (barile)
- b. Tenda (barile)
- c. 490 Guil (cassa)

_____ [CW.aG] 2° PIANO /A

```

#####08.#09.#####
___ #___
#
#
###<> #___#
#07.#
#####

```

COLLEGAMENTI

```

07 ---> [CW.aE] 1° piano /B
08 ---> [CW.aH] 2° piano /B
09 ---> [CW.aH] 2° piano /B

```

ALTRO

<> interruttore che apre l'accesso 08

_____ [CW.aH] 2° PIANO /B

```

#####
#
#
#

```

# # #  
#####08.#09.#####

COLLEGAMENTI

08 ---> [CW.aG] 2° piano /A  
09 ---> [CW.aG] 2° piano /A

_____[CW.aI] PIANO TERRA

```

12.#

###13.#####

#.11 10. #

<> # #

#####15.###
```

COLLEGAMENTI

10 ---> [CW.aB] 1° piano /A  
11 ---> [CW.aL] Prigioni  
12 ---> [CW.aM] 1S  
13 ---> [CW.aN] Raccordo  
15 ---> [CW.aA] Cortile

ALTRO

<> interruttore che apre l'accesso 13

_____[CW.aL] PRIGIONI

```
#####11.#####

LS # # # #

#####
```

COLLEGAMENTI

11 ---> [CW.aI] Piano terra

ALTRO

LS Lupo Solitario

_____[CW.aM] 1S

```

#####
#
d
#
a b c
#
#
#####
#
#
#
#.12 ##### #
#_____ ##### #####
#
#
#
#
#
#####

```

COLLEGAMENTI

12 ---> [CW.aI] Piano terra

OGGETTI

- a. 1.000 Guil (vaso)
- b. magia temporale Velocità (vaso)
- c. 1.000 Guil (vaso)
- d. Mantello elfico

NEMICI

(x1) Jackanapes 1 <> Guil 1 -- Esp 0 -- PAB 0

_____ [CW.aN] RACCORDO

```

#####
#
_____#
#####13.#
#_____#
#14.#

```

COLLEGAMENTI

13 ---> [CW.aI] Piano terra  
 14 ---> [CW.aA] Cortile

_____ [CW.aO] TORRE DELL'ACQUA

```

#17.#####
#_____# ###
#
###
###
#####_____###
#16.#

```

COLLEGAMENTI

16 ---> [CW.aA] Cortile  
17 ---> [CW.aP] Torre dell'acqua, 1° piano

NEMICI

(x2) Rana elfica 1 <> Guil 246 -- Esp 195 -- PAB 1  
(x1) Soldato gelido  
  
(x3) Rana elfica 1 <> Guil 243 -- Esp 195 -- PAB 1  
  
(x2) Soldato gelido <> Guil 168 -- Esp 130 -- PAB 1

---

[CW.aP] TORRE DELL'ACQUA, 1° PIANO

```


#17.### #

#18.### #
#---### #

#####
```

COLLEGAMENTI

17 ---> [CW.aO] Torre dell'acqua  
18 ---> [CW.aQ] Torre dell'acqua, 2° piano

NEMICI

(x2) Rana elfica 1 <> Guil 246 -- Esp 195 -- PAB 1  
(x1) Soldato gelido  
  
(x3) Rana elfica 1 <> Guil 243 -- Esp 195 -- PAB 1  
  
(x2) Soldato gelido <> Guil 168 -- Esp 130 -- PAB 1

---

[CW.aQ] TORRE DELL'ACQUA, 2° PIANO

```


#18.### #

#19.### #
#---### #

#####
```

COLLEGAMENTI

18 ---> [CW.aP] Torre dell'acqua, 1° piano  
19 ---> [CW.aR] Torre dell'acqua, 3° piano

NEMICI

(x2) Rana elfica 1 <> Guil 246 -- Esp 195 -- PAB 1  
 (x1) Soldato gelido

(x3) Rana elfica 1 <> Guil 243 -- Esp 195 -- PAB 1

(x2) Soldato gelido <> Guil 168 -- Esp 130 -- PAB 1

[CW.aR] TORRE DELL'ACQUA, 3° PIANO

```
#####
#
#
#
#
#
#_### ##### #####
#19.### # $ # #####
#_### ### a ### #####
#####
#
#
#
#
#
#####
#
###20.###
```

COLLEGAMENTI

19 ---> [CW.aQ] Torre dell'acqua, 2° piano  
 20 ---> [CW.aA] Cortile (senso unico)

ALTRO

\$ . Boss (Shiva)

OGGETTI

a. invocazione Shiva (dopo aver sconfitto Shiva)

NEMICI

(x1) Shiva 1 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 5 [Boss]  
 (x3) Capitano gelido

(x2) Rana elfica 1 <> Guil 246 -- Esp 195 -- PAB 1  
 (x1) Soldato gelido

(x3) Rana elfica 1 <> Guil 243 -- Esp 195 -- PAB 1

(x2) Soldato gelido <> Guil 168 -- Esp 130 -- PAB 1

=====  
 CATAPULTA

[@10CA]  
 =====

Dati geografici -----:

Mondo 1, Arcipelago della Mezzaluna {W1.G7}  
 Mondo 3, Territorio di Sud Est {W3.G7}



```
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####02.#####
```

COLLEGAMENTI

02 ---> [CA.aB] Passaggio /A
03 ---> [CA.aD] Zona abitata /A

[CA.aD] ZONA ABITATA /A

```
#####05.#####
<>
#####
#####
#####
#_#
#03.#
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####04.#####
```

COLLEGAMENTI

03 ---> [CA.aC] Passaggio /B
04 ---> [CA.aE] Zona abitata /B
05 ---> [CA.aF] Zona abitata /C

ALTRO

<> interruttore che apre l'accesso 05

[CA.aE] ZONA ABITATA /B

```
#####04.#####
#
#
#
###
#
#####
#
'E' #
#'D' ##### #
'C'
'B'###
#
#
'A'#####
| x y z
|
#####
```



COLLEGAMENTI

04 ---> [CA.aD] Zona abitata /A

ALTRO

- A. interruttore
- B. pianta
- C. quaderno
- D. urna
- E. libro
- | parete mobile

OGGETTI

- x. Shuriken
- y. Shuriken
- z. magia bianca Mini

In questa stanza sarà possibile dormire gratuitamente sui letti della zona centrale.

_____ [CA.aF] ZONA ABITATA /C

```

 #06.#
 ###-----###
 ### ###
 # PS #
 # #
 ### ###

 ###05.###

```

COLLEGAMENTI

05 ---> [CA.aD] Zona abitata /A  
 06 ---> [CA.aG] Zona abitata /D

ALTRO

PS Punto di Salvataggio

_____ [CA.aG] ZONA ABITATA /D

```

#####
#
#
#
#
#####06.##### #
 # #
 # #
 # #
 # #
 # #
 #07.#

```

COLLEGAMENTI

06 ---> [CA.aF] Zona abitata /C  
 07 ---> [CA.aH] Magazzino

_____ [CA.aH] MAGAZZINO

```

#####
#
#
#
###
#
#
08.### # # #####
_____ # #
#
#
#
#
#
#####
07. 09.
#####
#
#
###
###
#
#
#####
###
#
#
#
#
#
#
#####
#
#
#
#
#####

```

COLLEGAMENTI

07 ---> [CA.aG] Zona abitata /D  
08 >>>> [NC.aB] Nave a calore - Sotto coperta /A (accesso 02)  
09 >>>> [AN.aB] Aeronave - Sotto coperta (accesso 01)

=====

CAVERNA DEL LAGO

[@10CL]

=====

Dati geografici -----:

Mondo 2, Territorio di Surgate {W2.C2}  
Mondo 3, Territorio di Nord Ovest {W3.C2}

Stanze presenti -----: una

Musica di sottofondo -: 42. Oltre il mare blu profondo

Punti di Salvataggio -: nessuno

... OGGETTI ...

nessuno

... NEMICI ...

Druido [CL.aA]  
Pelle d'acciaio [CL.aA]

```

#01.#
###---###
#####
#####
#
#
#
#
#####02.#
###
#####
#
#
#
#
#####

```

## COLLEGAMENTI

```

01 >>>> [SO.aA] Sottomarino - Sala comandi (accesso 02)
02 >>>> {W2.C2} Area della Caverna del lago e della F. dei chocobo (Mondo 2)
02 >>>> {W3.C2} Area della Caverna del lago (Mondo 3)

```

## NEMICI

```

(x1) Druido <> Guil 1.005 -- Esp 2.800 -- PAB 4
(x1) Pelle d'acciaio

(x3) Druido <> Guil 1.503 -- Esp 4.500 -- PAB 5

(x3) Pelle d'acciaio <> Guil 1.512 -- Esp 3.900 -- PAB 4

```

## ===== CIMITERO NAVALE

[ @10CN ]
=====

```

Dati geografici -----: Mondo 1, Territorio di Tycoon {W1.G2}
Stanze presenti -----: quindici
Musica di sottofondo -: 14. Terre maledette
Punti di Salvataggio -: [CN.aM] Relitto /L

```

## ... OGGETTI ...

```

RA Mappamondo [CN.aP]
990 Guil [CN.aE]
Antidoto [CN.aQ]
Coda di fenice [CN.aF, aQ]
Mazza [CN.aA]
Pozione [CN.aH]
Tenda [CN.aD]

```

## ... NEMICI ...

```

Calcruthl [CN.aA, aB, aC, aD, aE, aF, aG, aI, aN, aO, aP, aQ]
Guscio zombie [CN.aE, aG, aH, aI, aN, aO, aP, aQ]
Psicosferza [CN.aH, aI, aN, aO, aP, aQ]
Scheletro [CN.aA, aB, aC, aD, aE, aF, aG, aH, aI, aN, aO, aP, aQ]
Sirena Blu 1 [CN.aA]
Sirena Marrone 1 [CN.aA]

```



ALTRO

.. sentiero sui massi  
<> interruttore per far riemergere la nave  
\$. Boss (Sirena)

OGGETTI

a. Mazza

NEMICI

(x1) Sirena Blu 1 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 5 [Boss]  
(x1) Sirena Marrone 1  
  
(x2) Calcruth1 <> Guil 234 -- Esp 152 -- PAB 2  
(x2) Scheletro  
  
(x3) Scheletro <> Guil 171 -- Esp 114 -- PAB 1  
  
(x1) Scheletro <> Guil 57 -- Esp 38 -- PAB 1

Il sentiero sui massi situato nella zona di sud ovest apparirà solo dopo essere saliti sul primo masso.

_____[CN.aB] RELITTO /A

#####  
# ### #  
### ###  
# #  
#_____#  
#02.#####03.#  
_____  
_____

COLLEGAMENTI

02 ---> [CN.aA] Approdo  
03 ---> [CN.aC] Relitto /B

NEMICI

(x2) Calcruth1 <> Guil 234 -- Esp 152 -- PAB 2  
(x2) Scheletro  
  
(x3) Scheletro <> Guil 171 -- Esp 114 -- PAB 1  
  
(x1) Scheletro <> Guil 57 -- Esp 38 -- PAB 1

_____[CN.aC] RELITTO /B

#####  
# # ###  
##### #  
### # #03.#  
# _____#  
### ###04.### #  
#####  
#####  
#####  
#####  
#####  
#####  
#####  
#####  
#####

```

#####
#####
#####
#####
#####
#####
#
###
###
#
05.
###
###
###
###
#####

```

COLLEGAMENTI

```

03 ---> [CN.aB] Relitto /A
04 ---> [CN.aD] Relitto /C
05 ---> [CN.aE] Relitto /D

```

NEMICI

```

(x2) Calcruthl <> Guil 234 -- Esp 152 -- PAB 2
(x2) Scheletro

(x3) Scheletro <> Guil 171 -- Esp 114 -- PAB 1

(x1) Scheletro <> Guil 57 -- Esp 38 -- PAB 1

```

_____ [CN.aD] RELITTO /C

```

###04.###

a
#####

```

COLLEGAMENTI

```

04 ---> [CN.aC] Relitto /B

```

OGGETTI

```

a. Tenda

```

NEMICI

```

(x2) Calcruthl <> Guil 234 -- Esp 152 -- PAB 2
(x2) Scheletro

(x3) Scheletro <> Guil 171 -- Esp 114 -- PAB 1

(x1) Scheletro <> Guil 57 -- Esp 38 -- PAB 1

```

_____ [CN.aE] RELITTO /D

```

#####
###06.#####
###_____###
###
###_____###
###07.#####

```

```

#####
#####
#####
##
#####
#####
##
05.#
___#
a # #
#####
#
##
##
#####

```

COLLEGAMENTI

```

05 ---> [CN.aC] Relitto /B
06 ---> [CN.aF] Relitto /E
07 ---> [CN.aG] Relitto /F

```

OGGETTI

a. 990 Guil (cassa)

NEMICI

```

(x1) Calcruth1 <> Guil 180 -- Esp 122 -- PAB 1
(x1) Guscio zombie
(x1) Scheletro

(x1) Guscio zombie <> Guil 63 -- Esp 46 -- PAB 1

(x3) Scheletro <> Guil 171 -- Esp 114 -- PAB 1

(x1) Scheletro <> Guil 57 -- Esp 38 -- PAB 1

```

_____ [CN.aF] RELITTO /E

```

#####
#
#
#
#
a #
: #
#
....:
#####_#####
: ###06.#
: # ___
#
#
#
#####

```

COLLEGAMENTI

06 ---> [CN.aE] Relitto /D

OGGETTI

a. Coda di fenice

ALTRO

.. sottopassaggio

NEMICI

(x2) Calcruth1 <> Guil 234 -- Esp 152 -- PAB 2  
(x2) Scheletro

(x3) Scheletro <> Guil 171 -- Esp 114 -- PAB 1

(x1) Scheletro <> Guil 57 -- Esp 38 -- PAB 1

_____ [CN.aG] RELITTO /F

```

#####
#07.#
#
#
#
: #
#
:..
:
#####
:
#
#
08.#
#
#####

```

COLLEGAMENTI

07 ---> [CN.aE] Relitto /D

08 ---> [CN.aH] Relitto /G

ALTRO

.. sottopassaggio

NEMICI

(x1) Calcruth1 <> Guil 180 -- Esp 122 -- PAB 1  
(x1) Guscio zombie  
(x1) Scheletro

(x1) Guscio zombie <> Guil 63 -- Esp 46 -- PAB 1

(x3) Scheletro <> Guil 171 -- Esp 114 -- PAB 1

(x1) Scheletro <> Guil 57 -- Esp 38 -- PAB 1

_____ [CN.aH] RELITTO /G

```

#09.#
######
#
######
a

```



```

<<
#
#
#_#
#08.#
_____#
#
#
###
#
###
#####

```

COLLEGAMENTI

```

08 ---> [CN.aG] Relitto /F
09 ---> [CN.aI] Relitto /H

```

ALTRO

<> punto in cui si atterra cadendo dalla buca 10 di [CN.aI] Relitto /H

OGGETTI

a. Pozione

NEMICI

```

(x1) Guscio zombie <> Guil 195 -- Esp 138 -- PAB 1
(x2) Psicosferza
(x1) Guscio zombie <> Guil 129 -- Esp 92 -- PAB 1
(x1) Psicosferza
(x1) Psicosferza <> Guil 237 -- Esp 160 -- PAB 1
(x3) Scheletro
(x1) Guscio zombie <> Guil 63 -- Esp 46 -- PAB 1
(x3) Scheletro <> Guil 171 -- Esp 114 -- PAB 1

```

---

[CN.aI] RELITTO /H

---

```

#####
#
_____#
09.
_____#
#
#
#
_____###
10.
#####
###11.###

```

COLLEGAMENTI

```

09 ---> [CN.aH] Relitto /G
10 ---> [CN.aH] Relitto /G (buca, senso unico)
11 ---> [CN.aL] Relitto /I

```

NEMICI

```

(x1) Calcruthl <> Guil 183 -- Esp 122 -- PAB 2
(x1) Psicosferza
(x1) Scheletro

```

(x1) Guscio zombie <> Guil 195 -- Esp 138 -- PAB 1  
(x2) Psicosferza  
  
(x2) Guscio zombie <> Guil 126 -- Esp 92 -- PAB 3

_____ [CN.aL] RELITTO /I

```

 #11.#
 #_____

###12.###

#####
```

COLLEGAMENTI

11 ---> [CN.aI] Relitto /H  
12 ---> [CN.aM] Relitto /L

NEMICI

nessuno

Entrando per la prima volta in questa stanza, il gruppo si riposerà in automatico. In seguito sarà possibile farlo ogni volta che si torna al suo interno.

_____ [CN.aM] RELITTO /L

```

 #13.#

PS ###

#####12.#####
```

COLLEGAMENTI

12 ---> [CN.aL] Relitto /I  
13 ---> [CN.aN] Relitto /M

ALTRO

PS Punto di Salvataggio

NEMICI  
nessuno

_____ [CN.aN] RELITTO /M

#####  
#####14.# #  
#####  
### #####  
# #####  
# # #####  
#####13.#####

COLLEGAMENTI

13 ---> [CN.aM] Relitto /L  
14 ---> [CN.aO] Relitto /N

NEMICI

(x1) Calcruthl <> Guil 183 -- Esp 122 -- PAB 2  
(x1) Psicosferza  
(x1) Scheletro  
  
(x1) Guscio zombie <> Guil 195 -- Esp 138 -- PAB 1  
(x2) Psicosferza  
  
(x2) Guscio zombie <> Guil 126 -- Esp 92 -- PAB 3

_____ [CN.aO] RELITTO /N

#####15.#####  
# #  
# #  
# #  
# #  
# #  
### #  
###14.###

COLLEGAMENTI

14 ---> [CN.aN] Relitto /M  
15 ---> [CN.aA] Approdo

NEMICI

(x1) Calcruthl <> Guil 183 -- Esp 122 -- PAB 2  
(x1) Psicosferza  
(x1) Scheletro  
  
(x1) Guscio zombie <> Guil 195 -- Esp 138 -- PAB 1  
(x2) Psicosferza  
  
(x2) Guscio zombie <> Guil 126 -- Esp 92 -- PAB 3

_____ [CN.aP] RELITTO /O

#####

```
a
#
###
#
#
17.#
16.#####
```

COLLEGAMENTI

16 ---> [CN.aA] Approdo
17 ---> [CN.aQ] Relitto /P

OGGETTI

a. rarità Mappamondo

NEMICI

(x1) Calcruthl <> Guil 183 -- Esp 122 -- PAB 2
(x1) Psicosferza
(x1) Scheletro

(x1) Guscio zombie <> Guil 195 -- Esp 138 -- PAB 1
(x2) Psicosferza

(x2) Guscio zombie <> Guil 126 -- Esp 92 -- PAB 3

_____ [CN.aQ] RELITTO /P

```
#####
#
17.
#####
#
#####
#
a b c
#
#####
```

COLLEGAMENTI

17 ---> [CN.aP] Relitto /O

OGGETTI

a. Antidoto
b. Antidoto
c. Coda di fenice

NEMICI

(x1) Calcruthl <> Guil 183 -- Esp 122 -- PAB 2
(x1) Psicosferza
(x1) Scheletro

(x1) Guscio zombie <> Guil 195 -- Esp 138 -- PAB 1
(x2) Psicosferza

(x2) Guscio zombie <> Guil 126 -- Esp 92 -- PAB 3

=====

=====

Dati geografici -----:

Mondo 1, Territorio di Tycoon {W1.F4}  
 Mondo 3, Territorio di Sud Est {W3.F4}

Stanze presenti -----: sette

Musica di sottofondo -: 6. Sotterraneo / 10. All'arrembaggio

Punti di Salvataggio -: nessuno

Presso il Mondo 1, questa località diventerà accessibile solo dopo gli eventi del Meteorite di Tycoon.

••• OGGETTI •••

IN Syl dra [CP.aE]  
 300 Guil [CP.aF]  
 Berretto di pelle [CP.aC]  
 Etere [CP.aF]  
 Pozione [CP.aE]  
 Tenda [CP.aF]

••• NEMICI •••

Granchio maligno [CP.aB]  
 Pipistrello viola [CP.aB, aC, aD]  
 Stroper [CP.aC, aD]

_____ [CP.aA] ENTRATA

```

#####02.###
#####
#
#
###
###
###
#
#
###
#
#
#####01.###

```

COLLEGAMENTI

01 >>>> {W1.F4} Area del Covo dei pirati (Mondo 1)  
 01 >>>> {W3.F4} Area del Covo dei pirati (Mondo 3)  
 02 ---> [CP.aB] Grotta: Primo livello

NEMICI

nessuno

_____ [CP.aB] GROTTA: PRIMO LIVELLO

```

 #03.#
 #---#
 # #####
 ### ##### ###
#
#####
###
###

```

```
#####
#
S
#####
#####
#
#####
#####
#
#####
#
#####
#
#####
#_#####
#02.#

```

COLLEGAMENTI

02 ---> [CP.aA] Entrata  
 03 ---> [CP.aC] Grotta: Secondo livello

ALTRO

S. sorgente curativa

NEMICI

```
(x1) Granchio maligno <> Guil 60 -- Esp 25 -- PAB 1
(x2) Pipistrello viola

(x2) Granchio maligno <> Guil 40 -- Esp 14 -- PAB 1

(x3) Pipistrello viola <> Guil 60 -- Esp 27 -- PAB 1

(x2) Pipistrello viola <> Guil 40 -- Esp 18 -- PAB 1
```

_____[CP.aC] GROTTA: SECONDO LIVELLO

```
#####
#_#####
<>#
#
#####
#####
#####
#####
a
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#_#####
###03.#####
#####
#####
```

COLLEGAMENTI

03 ---> [CP.aB] Grotta: Primo livello  
 04 ---> [CP.aD] Grotta: Terzo livello

ALTRO

<> interruttore che apre l'accesso 04

OGGETTI

a. Berretto di pelle

NEMICI

```

(x1) Pipistrello viola <> Guil 60 -- Esp 25 -- PAB 1
(x2) Stroper

(x3) Pipistrello viola <> Guil 60 -- Esp 27 -- PAB 1

(x2) Pipistrello viola <> Guil 40 -- Esp 18 -- PAB 1

(x2) Stroper <> Guil 40 -- Esp 16 -- PAB 1

```

---



---

[CP.aD] GROTTA: TERZO LIVELLO

```

#####06.#####
#####05.###
#
#
#
###
###
###
#
#
#
#
#####04.###

```

COLLEGAMENTI

```

04 ---> [CP.aC] Grotta: Secondo livello
05 >>>> {W1.F4} Area del Covo dei pirati (Mondo 1)
05 >>>> {W3.F4} Area del Covo dei pirati (Mondo 3)
06 ---> [CP.aE] Sala principale

```

NEMICI

```

(x1) Pipistrello viola <> Guil 60 -- Esp 25 -- PAB 1
(x2) Stroper

(x3) Pipistrello viola <> Guil 60 -- Esp 27 -- PAB 1

(x2) Pipistrello viola <> Guil 40 -- Esp 18 -- PAB 1

(x2) Stroper <> Guil 40 -- Esp 16 -- PAB 1

```

---



---

[CP.aE] SALA PRINCIPALE

```

#####
#####10.#
#####
#####09.##### #
#####
#
#
#####
#####
#####
#####08.# # ###
#####
#####
#####
#####
a
#

```

```
#
#####
<>##### #####
#####
#
b
#06.##### #
#
#####
```

COLLEGAMENTI

- 06 ---> [CP.aD] Grotta: Terzo livello
- 07 >>>> [NP.aA] Nave pirata - Ponte (accesso 01)
- 08 ---> [CP.aF] Deposito
- 09 ---> [CP.aG] Dormitorio
- 10 ---> [CP.aG] Dormitorio

ALTRO

<> interruttore che apre la parete in [CP.aF] Deposito

OGGETTI

- a. Pozione x8 (parlando con il pirata)
- b. invocazione Syldra (solo Mondo 3)

Gli accessi 08, 09, 10 e le Pozioni saranno disponibili solo dopo aver ricevuto la Chiave del canale presso Tolna.

_____ [CP.aF] DEPOSITO

```
#####
a b c
#
#
#####
#####
#####-P-#####
###
###
#
#
#####08.###
```

COLLEGAMENTI

- 08 ---> [CP.aE] Sala principale

ALTRO

P. porta che si apre dall'interruttore di [CP.aE] Sala principale

OGGETTI

- a. Tenda
- b. Etere
- c. 300 Guil

Questa camera sarà accessibile solo dopo aver ricevuto la Chiave del canale presso Tolna.

_____ [CP.aG] DORMITORIO

#####



```

#
#####
#
#
#
#
#
#####09.##### #
#####10.##### #

```

COLLEGAMENTI

09 ---> [CP.aE] Sala principale  
10 ---> [CP.aE] Sala principale

Questa camera sarà accessibile solo dopo aver ricevuto la Chiave del canale presso Tolna. Qui si troverà Boko ferito.

=====

CREPA INTERDIMENSIONALE

[@10CD]

=====

Dati geografici -----: Mondo 3, Territorio di Sud Est {W3.F5}  
Stanze presenti -----: trentacinque  
Musica di sottofondo -: 49. Preludio al Nulla  
50. Alla ricerca della luce

Punti di Salvataggio -: [CD.aP] Caverna  
[CD.bC] Castello oblio /G  
[CD.bN] Ultimo piano /D

••• OGGETTI •••

IN Golem	[CD.aN]
IN Ramuh	[CD.aU]
Abito iridescente	[CD.bd]
Anello angelico	[CD.aO]
Anello di corallo	[CD.aP]
Elisir	[CD.aE, aF, bM]
Etere	[CD.aE]
Ferula malvagia	[CD.aL]
Fiocco	[CD.aL]
Maglio di Thor	[CD.bB]
Mangiauomini	[CD.bd]
Materia oscura	[CD.aE]
Pantofole rosse	[CD.bd]
Ragnarok	[CD.bN]
Sandali d'Ermete	[CD.bC]
Shuriken di Fuuma	[CD.bL, bM, bN]
Spada emorys	[CD.aG]
Stocco runico	[CD.aL]
Villetta	[CD.aE]
Zanna di drago	[CD.aL]

••• NEMICI •••

Achelone	[CD.aM, aN, aO, aP, aR]
Aevis drago	[CD.aT]
Aevis jura	[CD.bd]
Albero maligno	[CD.aU]
Alicarnasso 1	[CD.bG]
Alte Roite	[CD.bd]

Ammonite	[CD.aB]
Ankheg	[CD.aB]
Apanda 1	[CD.aS]
Aquila tossica	[CD.aM]
Archeorana	[CD.aG]
Artiglio letale	[CD.aU, aV, aZ, bA, bB, bC, bE, bF, bH, bI]
Azulmagia 1	[CD.bD]
Baldander	[CD.aC, aD, aE, aF, aG, aH, aI]
Barriera 1	[CD.bO]
Belfagor	[CD.bL, bM, bN, bO]
Bitania 1	[CD.aU]
Bitania 2	[CD.aU]
Calofisteri 1	[CD.aL]
Catastrofe 1	[CD.bD]
Cavaliere ronkan 1	[CD.aF]
Chimera dhorme 1	[CD.aB]
Controlla-livello	[CD.aC, aD, aE, aF, aG]
Cristallia	[CD.bN, bO]
Drago blu	[CD.bC]
Drago di cristallo	[CD.bL, bN]
Drago di mithril	[CD.aU]
Drago d'ossa 2	[CD.aN]
Drago giallo	[CD.bE, bF, bH]
Drago magico	[CD.aV, aZ, bA, bB]
Drago rosso 1	[CD.bI]
Drago zombie 1	[CD.aM]
Drago zombie 2	[CD.aN]
Drago zombie 3	[CD.aO, aP, aR]
Drippy	[CD.aM]
Exdeath - Luna	[CD.bP]
Farfarello	[CD.aL]
Fiamma bianca	[CD.aL]
Furia	[CD.aU, bC, bI]
Galabudino	[CD.aU]
Ghidra 1	[CD.aC, aD, aE]
Gigante di ferro	[CD.aV, aZ, bA, bB, bE, bF, bH, bI]
Gilgamesh Furioso 2	[CD.bL]
Gilgamesh Furioso 3	[CD.bO]
Golem	[CD.aN]
Gorgimera	[CD.bM, bO]
Gran dragone	[CD.aM, aN, aO, aP, aR]
Granad	[CD.aC, aD, aE, aF, aG, aH, aI]
Ira sotterranea	[CD.aB]
Lama danzante	[CD.aU, aV, aZ, bA, bB, bC, bE, bF, bH, bI]
Lamia	[CD.aH, aI]
Lepre infernale	[CD.aV, aZ, bA, bB]
Licaone	[CD.aN]
Lupo cieco	[CD.aV, aZ, bA, bB]
Minimago	[CD.aU]
Muffa	[CD.aL]
Mutaforme	[CD.aO, aP, aR]
Necrofobo 1	[CD.bO]
Necromante	[CD.bM, bO]
Neo Exdeath - Dragone	[CD.bP]
Neo Exdeath - Leone	[CD.bP]
Neo Exdeath - Minotauro	[CD.bP]
Neo Exdeath - Scheletri	[CD.bP]
Ninja	[CD.aT, aU]
Omega 1	[CD.aN]
Orbe	[CD.bM, bO]

Orukat	[CD.aM, aN, aO, aP, aR]
Pericolo mortale	[CD.aC, aD, aE, aG, aH, aI]
Psicoflagello	[CD.bN, bO]
Ramuh 1	[CD.aU]
Ramuh 2	[CD.aO, aP, aR]
Re Behemoth	[CD.bL, bO]
Shinryu	[CD.bN]
Sole maligno 1	[CD.aF]
Spirito di polvere 2	[CD.aO, aP, aR]
Viso di pietra	[CD.aH, aI]
Yojimbo	[CD.aU]

---

[CD.aA] SUL PONTE

```

#####
#
01.
#
###
#
#
#
#
#
#
#
#
#
#
#####
03. 02. #
#####
#
#
###
###
#
#
#####
###
#
#
#
#
#
#
#####

```

COLLEGAMENTI

01 >>>> {W3.F5} Area della Crepa interdimensionale (timone)  
02 >>>> [AN.aB] Aeronave - Sotto coperta (accesso 01)  
03 ---> [CD.aB] Deserto

NEMICI

nessuno

---

[CD.aB] DESERTO

#####



```

#####
#####
#####05.#####
###
#####
#####
###06.###

```

COLLEGAMENTI

```

05 ---> [CD.aC] Rovine /A (carrucola)
06 ---> [CD.aE] Rovine /C

```

NEMICI

```

(x1) Baldander <> Guil 1.188 -- Esp 2.900 -- PAB 4
(x1) Controlla-livello

(x2) Granad <> Guil 1.683 -- Esp 3.600 -- PAB 3
(x1) Pericolo mortale

(x1) Ghidra 1 <> Guil 219 -- Esp 3.108 -- PAB 4

```

```

#####06.#####
#####
#
#
###
#
#
#
a ##### ##### b
#####
#####
#####
c # # d
#
#
#
#07.#
#####

```

COLLEGAMENTI

```

06 ---> [CD.aD] Rovine /B
07 ---> [CD.aE] Rovine /D

```

OGGETTI

- a. Etere
- b. Villetta
- c. Elisir
- d. Materia oscura

NEMICI

```

(x1) Baldander <> Guil 1.188 -- Esp 2.900 -- PAB 4
(x1) Controlla-livello

```

(x2) Granad <> Guil 1.683 -- Esp 3.600 -- PAB 3  
(x1) Pericolo mortale

(x1) Ghidra 1 <> Guil 219 -- Esp 3.108 -- PAB 4

_____ [CD.aF] ROVINE /D

```

#07.#####08.#####
... ##### # a #
: ##### ... # ... # ... #
: ##### : ##### : ##### : #
: ##### : ##### : ##### : #
: ##### : ##### : ##### : #
: ##### : ##### : ##### : #
: ##### : ##### : ##### : #
... ##### : ##### : ##### : #
: ##### # : ##### : ##### : #
: ##### # ##### #
: ##### # #
: ##### #####

#####
```

COLLEGAMENTI

07 ---> [CD.aE] Rovine /C  
08 ---> [CD.aG] Rovine /E

ALTRO

.. carrucola

OGGETTI

a. Elisir

NEMICI

(x1) Baldander <> Guil 1.188 -- Esp 2.900 -- PAB 4  
(x1) Controlla-livello

(x2) Baldander <> Guil 1.686 -- Esp 3.860 -- PAB 4  
(x1) Granad

(x2) Cavaliere ronkan 1 <> Guil 609 -- Esp 1.230 -- PAB 3  
(x1) Sole maligno 1

(x4) Controlla-livello <> Guil 2.496 -- Esp 6.080 -- PAB 3

_____ [CD.aG] ROVINE /E

```


###_###
#####09.#####
a #

#####
```

```
#
#
#
##
##
##
##
##
#
#
#####
#
#08.#
```

COLLEGAMENTI

08 ---> [CD.aF] Rovine /D
09 ---> [CD.aH] Rovine /F

OGGETTI

a. Spada emorys

NEMICI

(x1) Baldander <> Guil 2.322 -- Esp 5.700 -- PAB 4
(x1) Controlla-livello
(x2) Pericolo mortale
(x2) Controlla-livello <> Guil 1.806 -- Esp 4.140 -- PAB 3
(x1) Granad
(x3) Archeorana <> Guil 639 -- Esp 1.170 -- PAB 2
(x4) Controlla-livello <> Guil 2.496 -- Esp 6.080 -- PAB 3

[CD.aH] ROVINE /F

```
#####
#####
#####10.#####
##
#####
#####
###09.###
```

COLLEGAMENTI

09 ---> [CD.aG] Rovine /E
10 ---> [CD.aI] Rovine /G (carrucola)

NEMICI

(x2) Baldander <> Guil 1.686 -- Esp 3.860 -- PAB 4
(x1) Granad
(x1) Lamia <> Guil 822 -- Esp 1.450 -- PAB 1
(x3) Viso di pietra
(x4) Pericolo mortale <> Guil 2.268 -- Esp 5.600 -- PAB 6
(x1) Baldander <> Guil 564 -- Esp 1.380 -- PAB 4

[CD.aI] ROVINE /G







13 ---> [CD.aL] Foresta  
14 ---> [CD.aN] Grotta /B

NEMICI

(x1) Aquila tossica <> Guil 1.097 -- Esp 2.690 -- PAB 3  
(x1) Drago zombie 1  
(x1) Drippy  
  
(x3) Achelone <> Guil 1.926 -- Esp 4.440 -- PAB 5  
  
(x1) Gran dragone <> Guil 615 -- Esp 1.900 -- PAB 4  
  
(x4) Orukat <> Guil 2.376 -- Esp 5.400 -- PAB 4

_____ [CD.aN] GROTTA /B  
_____

```

#14.#####
######15.###
a ###16.### #

#####18.#####
§ ##### #

#####
```

COLLEGAMENTI

14 ---> [CD.aM] Grotta /A  
15 ---> [CD.aO] Grotta /C (cascata)  
16 ---> [CD.aP] Grotta /D  
18 ---> [CD.aQ] Caverna  
19 ---> [CD.aR] Grotta /E

ALTRO

§. Boss (Omega)

OGGETTI

a. invocazione Golem (salvandolo durante lo scontro)

NEMICI

(x1) Omega 1 <> Guil 50.000 -- Esp 0 -- PAB 100 [Boss]  
  
(x1) Drago d'ossa 2 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 3  
(x1) Drago zombie 2  
(x1) Golem  
  
(x1) Achelone <> Guil 1.851 -- Esp 4.730 -- PAB 6  
(x1) Gran dragone  
(x1) Orukat  
  
(x1) Achelone <> Guil 1.830 -- Esp 4.180 -- PAB 4  
(x2) Orukat  
  
(x3) Achelone <> Guil 1.926 -- Esp 4.440 -- PAB 5  
  
(x5) Licaone <> Guil 1.000 -- Esp 1.500 -- PAB 1

In questa stanza l'Omega 1 sarà visibile sullo schermo e si potrà incontrare il gruppo dei nemici contenente il Golem, solo se non si è salvato quest'ultimo presso la Valle dei draghi.

[CD.a0] GROTTA /C

```

a #

#_###
#15.#

```

COLLEGAMENTI

15 ---> [CD.aN] Grotta /B

OGGETTI

a. Anello angelico

NEMICI

```
(x1) Mutaforme <> Guil 777 -- Esp 20 -- PAB 3
(x1) Drago zombie 3 .tra
(x1) Ramuh 2 .tra
(x1) Spirito di polvere 2 .tra

(x3) Achelone <> Guil 1.926 -- Esp 4.440 -- PAB 5

(x1) Gran dragone <> Guil 615 -- Esp 1.900 -- PAB 4

(x4) Orukat <> Guil 2.376 -- Esp 5.400 -- PAB 4
```

[CD.aP] GROTTA /D

```


a ##### #

#####_#
#####17.#

_____ ###
###16.#####
_____ #####
#####
```

COLLEGAMENTI

16 ---> [CD.aN] Grotta /B

17 ---> [CD.aQ] Caverna

OGGETTI

a. Anello di corallo

NEMICI

```
(x1) Mutaforme <> Guil 777 -- Esp 20 -- PAB 3
```

(x1) Drago zombie 3 .tra  
(x1) Ramuh 2 .tra  
(x1) Spirito di polvere 2 .tra

(x3) Achelone <> Guil 1.926 -- Esp 4.440 -- PAB 5  
(x1) Gran dragone <> Guil 615 -- Esp 1.900 -- PAB 4  
(x4) Orukat <> Guil 2.376 -- Esp 5.400 -- PAB 4

---

---

[CD.aQ] CAVERNA

#####17.#  
#       ###  
# PS   ###  
#       #  
#       #  
#       #  
#18.#####

COLLEGAMENTI

17 ---> [CD.aP] Grotta /D  
18 ---> [CD.aN] Grotta /B

ALTRO

PS Punto di Salvataggio

NEMICI

nessuno

---

---

[CD.aR] GROTTA /E

#####  
#20.#  
###  
#       #  
#       #  
###19.###

COLLEGAMENTI

19 ---> [CD.aN] Grotta /B  
20 ---> [CD.aS] Biblioteca

NEMICI

(x1) Mutaforme <> Guil 777 -- Esp 20 -- PAB 3  
(x1) Drago zombie 3 .tra  
(x1) Ramuh 2 .tra  
(x1) Spirito di polvere 2 .tra  
(x3) Achelone <> Guil 1.926 -- Esp 4.440 -- PAB 5  
(x1) Gran dragone <> Guil 615 -- Esp 1.900 -- PAB 4  
(x4) Orukat <> Guil 2.376 -- Esp 5.400 -- PAB 4

---

---

[CD.aS] BIBLIOTECA







In questa stanza si potrà affrontare Ramuh 1, solo se non lo si è già sconfitto presso la foresta di Istorìa.

[CD.aV] CASTELLO OBLIO /B

```
#####
#
#
###
#_#
#29.#
#
#
#####23.### #40.# ###24.#####
#_#
#_# #
#25.##### #####27.#
#
###
#
#
#_#
#####22.#####
```

COLLEGAMENTI

22 ---> [CD.aU] Castello oblio /A  
23 ---> [CD.aZ] Castello oblio /C  
24 ---> [CD.bA] Castello oblio /D  
25 ---> [CD.aU] Castello oblio /A  
27 ---> [CD.aU] Castello oblio /A  
29 ---> [CD.bD] Castello oblio /G  
40 ---> [CD.bH] Castello oblio /M

NEMICI

(x3) Drago magico <> Guil 1.845 -- Esp 4.850 -- PAB 6  
(x1) Lepre infernale  
(x1) Lupo cieco  
  
(x2) Artiglio letale <> Guil 2.322 -- Esp 8.200 -- PAB 5  
(x2) Lama danzante  
  
(x1) Gigante di ferro <> Guil 597 -- Esp 10.000 -- PAB 4  
  
(x2) Lama danzante <> Guil 1.122 -- Esp 4.800 -- PAB 5

[CD.aZ] CASTELLO OBLIO /C

```
#####
#.36 # #
#
###_# #
#37.# #
#####23.###
```

COLLEGAMENTI

23 ---> [CD.aV] Castello oblio /B  
36 ---> [CD.aU] Castello oblio /A



37 ---> [CD.bD] Castello oblio /G

NEMICI

(x3) Drago magico <> Guil 1.845 -- Esp 4.850 -- PAB 6  
(x1) Lepre infernale  
(x1) Lupo cieco

(x2) Artiglio letale <> Guil 2.322 -- Esp 8.200 -- PAB 5  
(x2) Lama danzante

(x1) Gigante di ferro <> Guil 597 -- Esp 10.000 -- PAB 4

(x2) Lama danzante <> Guil 1.122 -- Esp 4.800 -- PAB 5

---



---

[CD.bA] CASTELLO OBLIO /D

```
#####
31.#
___#
___###
___ #30.#
###24.#####

```

COLLEGAMENTI

24 ---> [CD.aV] Castello oblio /B  
30 ---> [CD.bD] Castello oblio /G  
31 ---> [CD.aU] Castello oblio /A

NEMICI

(x3) Drago magico <> Guil 1.845 -- Esp 4.850 -- PAB 6  
(x1) Lepre infernale  
(x1) Lupo cieco

(x2) Artiglio letale <> Guil 2.322 -- Esp 8.200 -- PAB 5  
(x2) Lama danzante

(x1) Gigante di ferro <> Guil 597 -- Esp 10.000 -- PAB 4

(x2) Lama danzante <> Guil 1.122 -- Esp 4.800 -- PAB 5

---



---

[CD.bB] CASTELLO OBLIO /E

```

###26.###

#
a
#
###
#####
```

COLLEGAMENTI

26 ---> [CD.aU] Castello oblio /A

OGGETTI

a. Maglio di Thor

NEMICI

(x3) Drago magico <> Guil 1.845 -- Esp 4.850 -- PAB 6  
 (x1) Lepre infernale  
 (x1) Lupo cieco

(x2) Artiglio letale <> Guil 2.322 -- Esp 8.200 -- PAB 5  
 (x2) Lama danzante

(x1) Gigante di ferro <> Guil 597 -- Esp 10.000 -- PAB 4

(x2) Lama danzante <> Guil 1.122 -- Esp 4.800 -- PAB 5

_____ [CD.bc] CASTELLO OBLIO /F

```

 ###28.###
 ### ###
 # #
 # a #
 # #
 ### ###
 #####

```

COLLEGAMENTI

28 ---> [CD.aU] Castello oblio /A

OGGETTI

a. Sandali d'Ermete

NEMICI

(x1) Artiglio letale <> Guil 1.860 -- Esp 6.200 -- PAB 5  
 (x2) Furia

(x2) Furia <> Guil 1.821 -- Esp 6.900 -- PAB 5  
 (x1) Lama danzante

(x3) Drago blu <> Guil 1.500 -- Esp 7.500 -- PAB 15

(x2) Lama danzante <> Guil 1.122 -- Esp 4.800 -- PAB 5

_____ [CD.bd] CASTELLO OBLIO /G

```

#####29.#####
#.37 c # ### ### a # 30.#
#
£ # $
#
#####---##### ###---#####---###
###
###
###
###---#####---#####---#####---###
#
@ # # # # £ b
PS # # # #
#####

```

COLLEGAMENTI

29 ---> [CD.aV] Castello oblio /B  
30 ---> [CD.bA] Castello oblio /D  
37 ---> [CD.aZ] Castello oblio /C

#### ALTRO

-- porta da aprire  
\$. Boss (Catastrofe)  
@. Boss (Azulmagia)  
f. Boss (Alte Roite, x3)  
PS Punto di Salvataggio (dopo aver sconfitto Azulmagia)

#### OGGETTI

a. Pantofole rosse  
b. Abito iridescente  
c. Mangiauomini

#### NEMICI

(x1) Alte Roite <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 11 [Boss f]  
(x1) Aevis jura .tra  
  
(x1) Azulmagia 1 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 22 [Boss @]  
  
(x1) Catastrofe 1 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 21 [Boss \$]

_____ [CD.bE] CASTELLO OBLIO /H

```


33. #
32. #

#####
```

#### COLLEGAMENTI

32 ---> [CD.aU] Castello oblio /A  
33 ---> [CD.aU] Castello oblio /A

#### NEMICI

(x2) Artiglio letale <> Guil 2.322 -- Esp 8.200 -- PAB 5  
(x2) Lama danzante  
  
(x3) Artiglio letale <> Guil 2.397 -- Esp 15.100 -- PAB 5  
(x1) Gigante di ferro  
  
(x2) Drago giallo <> Guil 1.000 -- Esp 5.200 -- PAB 9

_____ [CD.bF] CASTELLO OBLIO /I

```


34. #
35.

#####
```

#### COLLEGAMENTI

34 ---> [CD.aU] Castello oblio /A  
35 ---> [CD.aU] Castello oblio /A

NEMICI

(x2) Artiglio letale <> Guil 2.322 -- Esp 8.200 -- PAB 5  
(x2) Lama danzante  
  
(x3) Artiglio letale <> Guil 2.397 -- Esp 15.100 -- PAB 5  
(x1) Gigante di ferro  
  
(x2) Drago giallo <> Guil 1.000 -- Esp 5.200 -- PAB 9

_____ [CD.bG] CASTELLO OBLIO /L

```


_# #
#41.# #####
S #

39. #

#####38.#####
```

COLLEGAMENTI

38 ---> [CD.aU] Castello oblio /A  
39 ---> [CD.bH] Castello oblio /M  
41 ---> [CD.bI] Castello oblio /N

ALTRO

S. Boss (Alicarnasso)

NEMICI

(x1) Alicarnasso 1 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 20 [Boss]

_____ [CD.bH] CASTELLO OBLIO /M

```

#39.#

<>#

###-P-###
#
```

```
#
##
#40.#
```

COLLEGAMENTI

```
39 ---> [CD.bH] Castello oblio /L
40 ---> [CD.aV] Castello oblio /B
```

ALTRO

```
<> interruttore che apre la porta P
P. porta
```

NEMICI

```
(x3) Artiglio letale <> Guil 2.397 -- Esp 15.100 -- PAB 5
(x1) Gigante di ferro

(x2) Artiglio letale <> Guil 2.322 -- Esp 8.200 -- PAB 5
(x2) Lama danzante

(x2) Drago giallo <> Guil 1.000 -- Esp 5.200 -- PAB 9
```

_____ [CD.bI] CASTELLO OBLIO /N

```
#####
#
#
#
#####
#_##### #
#41.##### 42. #
#
#####
```

COLLEGAMENTI

```
41 ---> [CD.bH] Castello oblio /L
42 ---> [CD.aU] Castello oblio /A
```

NEMICI

```
(x1) Artiglio letale <> Guil 1.791 -- Esp 6.350 -- PAB 5
(x1) Furia
(x1) Lama danzante

(x1) Drago rosso 1 <> Guil 500 -- Esp 3.000 -- PAB 6

(x2) Gigante di ferro <> Guil 1.194 -- Esp 20.000 -- PAB 6

(x1) Gigante di ferro <> Guil 597 -- Esp 10.000 -- PAB 4
```

_____ [CD.bL] ULTIMO PIANO /A

```
#####
###
#
43.
#
#
#
#####
```

```

#
#
###
#####
#####
###
a
#
#

44.
#
$
#####
##
#####
#####
#
#
#
#
#####
##
#####

```

COLLEGAMENTI

43 ---> [CD.aU] Castello oblio /A (teletrasporto)  
44 ---> [CD.bM] Ultimo piano /B (teletrasporto)

ALTRO

\$. Boss (Gilgamesh)

OGGETTI

a. Shuriken di Fuuma

NEMICI

```

(x1) Gilgamesh Furioso 2 <> Guil 15 -- Esp 0 -- PAB 0 [Boss]
(x2) Belfagor <> Guil 1.900 -- Esp 0 -- PAB 21
(x1) Drago di cristallo <> Guil 10.000 -- Esp 0 -- PAB 32
(x2) Re Behemoth <> Guil 2.000 -- Esp 0 -- PAB 33
(x1) Re Behemoth <> Guil 1.000 -- Esp 0 -- PAB 20

```

_____ [CD.bM] ULTIMO PIANO /B

```

#####

45.

##
#
#
#####
#
#
b
:

```

```

###
:
: #
a
: ### ###
#
#####
_____ ###
44. ###
_____ #
#
#
#
#####
#####

```

COLLEGAMENTI

44 ---> [CD.bL] Ultimo piano /A  
45 ---> [CD.bN] Ultimo piano /C

ALTRO

.. sottopassaggio

OGGETTI

- a. Shuriken di Fuuma
- b. Elisir

NEMICI

```

(x1) Gorgimera <> Guil 1.900 -- Esp 0 -- PAB 26
(x1) Necromante

(x2) Belfagor <> Guil 1.900 -- Esp 0 -- PAB 21

(x2) Gorgimera <> Guil 1.800 -- Esp 0 -- PAB 22

(x3) Orbe <> Guil 150.000 -- Esp 0 -- PAB 199

```

_____ [CD.bN] ULTIMO PIANO /C

```

#####
###
###
#####
_____ 46.
b #####
#
#
#
#
#
#####
#####
#####
#####
###
###
#####
#####
#####
#####
#####

```

```
#####
#####
#####
#####
a ##### ___
45.

#
###
#
#
#####
#####
###
#####
```

COLLEGAMENTI

45 ---> [CD.bM] Ultimo piano /B  
46 ---> [CD.bO] Ultimo piano /D

OGGETTI

- a. Ragnarok (sconfiggendo Shinryu)
- b. Shuriken di Fuuma

NEMICI

```
(x1) Belfagor <> Guil 5.750 -- Esp 0 -- PAB 28
(x1) Cristallia <> Guil 4.800 -- Esp 0 -- PAB 29
(x1) Psicoflagello
(x1) Cristallia <> Guil 4.800 -- Esp 0 -- PAB 29
(x1) Psicoflagello
(x1) Drago di cristallo <> Guil 10.000 -- Esp 0 -- PAB 32
(x4) Psicoflagello <> Guil 3.200 -- Esp 0 -- PAB 35
(x1) Shinryu <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 100 (baule a)
```

_____ [CD.bo] ULTIMO PIANO /D

```
#####
#
#

47.

#
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
PS #####
#####
#####
#####
#
#
#
###
```



```
#
#####
###
###
#
###
###
###
#####
46.
###
#####
```

COLLEGAMENTI

46 ---> [CD.bN] Ultimo piano /C  
 47 ---> [CD.bP] Ultimo piano /E

ALTRO

PS Punto di Salvataggio / Boss (Necrofobo)

NEMICI

```
(x1) Necrofobo 1 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 27 [Boss]
(x4) Barriera 1
(x1) Gilgamesh Furioso 3

(x1) Belfagor <> Guil 5.750 -- Esp 0 -- PAB 28
(x1) Cristallia
(x1) Psicoflagello

(x1) Cristallia <> Guil 3.800 -- Esp 0 -- PAB 30
(x1) Necromante
(x1) Psicoflagello

(x1) Gorgimera <> Guil 1.900 -- Esp 0 -- PAB 29
(x1) Re Behemoth

(x3) Orbe <> Guil 150.000 -- Esp 0 -- PAB 199
```

Il Punto di Salvataggio apparirà solamente dopo aver sconfitto il Necrofobo 1.

_____ [CD.bP] ULTIMO PIANO /E

```
#####
#
#
#
#
S
#
#####
#
#
#
#####
#####
###
###
#####
#####
#####
```

```
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
###
#
47.
#
###
#####
```

COLLEGAMENTI

47 ---> [CD.bo] Ultimo piano /D

ALTRO

\$. Boss (Exdeath & Neo Exdeath)

NEMICI

```
(x1) Exdeath - Luna <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 0 [Boss 1]
(x1) Neo Exdeath - Dragone <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 0 [Boss 2]
(x1) Neo Exdeath - Leone
(x1) Neo Exdeath - Minotauro
(x1) Neo Exdeath - Scheletri
```

=====

DESERTO DELLE SABBIE DANZANTI

[@10DS]

=====

Dati geografici -----: Mondo 1, Territorio di Jakol {W1.B4 - W1.B5}  
 Stanze presenti -----: una  
 Musica di sottofondo -: 48. Sonno della terra antica  
 Punti di Salvataggio -: nessuno

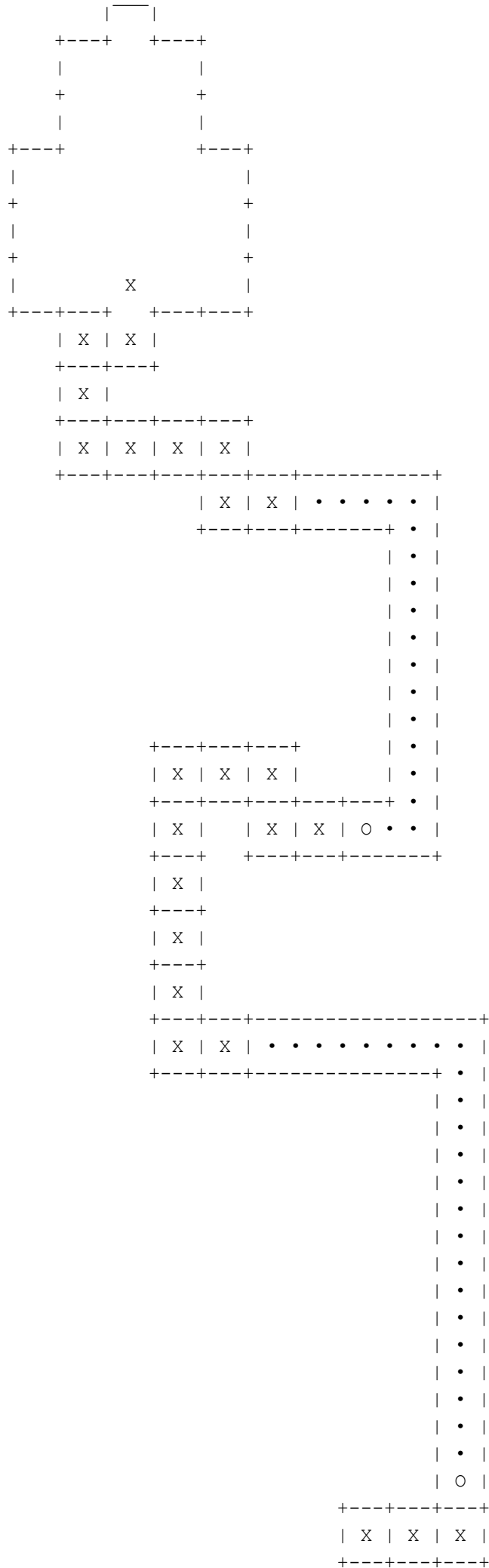
••• OGGETTI •••

nessuno

••• NEMICI •••

```
Anemone di rena [DS.aA]
Buco 1 [DS.aA]
Formicaleone [DS.aA]
Orso desertico [DS.aA]
Verme di sabbia 1 [DS.aA]
```

01.





(x2) Formicaleone <> Guil 384 -- Esp 600 -- PAB 1

(x1) Orso desertico <> Guil 195 -- Esp 360 -- PAB 1

Per affrontare il Verme di sabbia 1, bisognerà entrare in questa località dopo aver parlato con Cid e Mid, presso la Biblioteca degli Antichi, una volta persa la Nave a calore.

=====
FLOTTA DI XEZAT

[@10FX]

Dati geografici -----: Mondo 2, Territorio di Exdeath {W2.F6}
Stanze presenti -----: sei
Musica di sottofondo -: 41. Il castello dell'alba
Punti di Salvataggio -: nessuno

Una volta completata questa località, non sarà più possibile rientrarvi.

... OGGETTI ...

nessuno

... NEMICI ...

Enkidu [FX.aA]

Gilgamesh Umano 3 [FX.aA]

Lestofante [FX.aA]

----- [FX.aA] NAVE AMMIRAGLIA

#####
# #
# #
# #
### ###
# #
# ##### #
# 01.### #
# #
# #
# # #
# # #
# # #
# 02. #
# #
# #
# #
# #
# #
# #
# #
# #
# #
### ###
### # ###
### # ###
# #
# #
##### #####
# #
# #

```
#
#
#
§
#
#####
```

COLLEGAMENTI

01 ---> [FX.aB] Sotto coperta /A
02 ---> [FX.aC] Sotto coperta /B

ALTRO

>< punto in cui si atterra con il drago volante
§. Boss (Gilgamesh & Enkidu)

NEMICI

(x1) Gilgamesh Umano 3 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 0 [Boss]
(x1) Enkidu
(x1) Lestofante <> Guil 1.000 -- Esp 890 -- PAB 2

I mostri appariranno solo dopo essersi riposati in [FX.aE] Sotto coperta /D.

_____ [FX.aB] SOTTO COPERTA /A

```
#####
#####
#
#
###
#
#_____# #
#01.##### #

#####
```

COLLEGAMENTI

01 ---> [FX.aA] Nave ammiraglia

_____ [FX.aC] SOTTO COPERTA /B

```
#####
#
#
03.
#
###
#
#
#
#
#
#
#
02.###
#
#
#
#
```

### # ###  
#####

COLLEGAMENTI

02 ---> [FX.aA] Nave ammiraglia  
03 ---> [FX.aD] Sotto coperta /C

_____ [FX.aD] SOTTO COPERTA /C

_____ # _____  
#03.#  
#####  
# #  
#05.### ###04.#  
# ### ##### #  
# ### ##### # #  
# ### ##### # #  
# ### # # # #  
# # # #  
# # # #  
# # # #  
### # ###  
# # #  
# # #  
# # #  
### # ###  
# # #  
##### # #####  
#####

COLLEGAMENTI

03 ---> [FX.aC] Sotto coperta /B  
04 ---> [FX.aE] Sotto coperta /D  
05 ---> [FX.aF] Sotto coperta /E

_____ [FX.aE] SOTTO COPERTA /D

#####  
# #  
# #  
# #  
# #  
# #  
# #  
# #  
# #####  
#04.#  
_____

COLLEGAMENTI

04 ---> [FX.aD] Sotto coperta /C

In questa stanza sarà possibile riposarsi gratuitamente.

_____ [FX.aF] SOTTO COPERTA /E

#####  
# #

```

#
#
#
#####06.### #
#
#
#
#05.#

```

COLLEGAMENTI

```

05 ---> [FX.aD] Sotto coperta /C
06 >>>> [SO.aA] Sottomarino - Sala comandi (baule, senso unico)

```

L'accesso 06 diventerà disponibile solo dopo aver sconfitto Gilgamesh in [FX.aA] Nave ammiraglia.

```

=====
FORESTA DEI CHOCOBO [010FB]
=====

```

```

Dati geografici -----: Mondo 2, Territorio di Surgate {W2.C2}
Stanze presenti -----: una
Musica di sottofondo -: 30. Cosa?
Punti di Salvataggio -: nessuno

```

```

... OGGETTI NEMICI ...
nessuno nessuno

```

_____ [FB.aA] FORESTA

```

#####
#####
#
#####
#
#####
#
#
###
###
#
#
#
#####
#####
#
###
#
#####
#
#_#
#01.#

```

COLLEGAMENTI

```

01 >>>> {W2.C2} Area della Caverna del lago e della Foresta dei chocobo

```

In questa stanza sarà presente un chocobo femmina.



=====

FORESTA DEI CHOCOBO NERI

[@10FC]

=====

Dati geografici -----: Mondo 1, Arcipelago della Mezzaluna {W1.G7}  
Stanze presenti -----: una  
Musica di sottofondo -: 30. Cosa?  
Punti di Salvataggio -: nessuno

••• OGGETTI •••

LV Bardo [FC.aA]  
LV Ranger [FC.aA]

••• NEMICI •••

nessuno

=====

[FC.aA] RADURA

#####  
#####  
### ##### # #  
##### #####  
# # #  
# #####  
# #  
### #  
##### ###  
# ##### ###  
### #  
# ##### a #  
# ##### b #  
### #####  
# #####  
##### #  
# # ###  
##### ### # #  
#####  
# #  
# #  
#01.#  
_____

COLLEGAMENTI

01 >>>> {W1.G7} Area di Mezzaluna

OGGETTI

- a. lavoro Bardo (dopo aver catturato il chocobo nero)
- b. lavoro Ranger (dopo aver catturato il chocobo nero)

Il chocobo nero apparirà solo dopo l'affondamento della Nave a calore.

=====

FORESTA MOGURI

[@10FM]

=====

Dati geografici -----: Mondo 2, Territorio dei Moguri {W2.F3}  
Stanze presenti -----: una  
Musica di sottofondo -: 40. Tema dei moguri  
Punti di Salvataggio -: nessuno





```
#####
#####
a
#####03.#
#####
```

COLLEGAMENTI

02 ---> [FG.aA] Fondo del Mar Grande
03 ---> [FG.aC] 3S

OGGETTI

a. Testo d'acqua

NEMICI

(x1) Sconosciuto - Creatura <> Guil 1.563 -- Esp 3.780 -- PAB 4
(x2) Sconosciuto - Serpente
(x2) Sconosciuto - Creatura <> Guil 1.038 -- Esp 2.160 -- PAB 4
(x3) Sconosciuto - Organo 1 <> Guil 1.575 -- Esp 3.600 -- PAB 4
(x4) Sconosciuto - Serpente <> Guil 2.088 -- Esp 5.400 -- PAB 4

[FG.aC] 3S

```
#03.#
#
###
#####
#
PS
#
#####
###
###04.#
```

COLLEGAMENTI

03 ---> [FG.aB] 2S
04 ---> [FG.aD] 4S /A

ALTRO

PS Punto di Salvataggio

NEMICI

nessuno

[FG.aD] 4S /A

```
#05.###
#####
#
#04.#####
#####
#####
#####
##<> #####
##
```

```

#
#####-S-##### #####-P-#####
#
><# #
#
#
#
#
###
###
#####

```

COLLEGAMENTI

```

04 ---> [FG.aC] 3S
05 ---> [FG.aE] 4S /B

```

ALTRO

```

<> interruttore che fa comparire la strada S
>< interruttore che fa sparire il ponte P
S. strada
P. ponte

```

NEMICI

```

(x1) Sconosciuto - Creatura <> Guil 2.091 -- Esp 4.830 -- PAB 4
(x2) Sconosciuto - Organo 2
(x1) Sconosciuto - Serpente

(x1) Sconosciuto - Creatura <> Guil 1.563 -- Esp 3.780 -- PAB 4
(x2) Sconosciuto - Serpente

(x3) Sconosciuto - Organo 1 <> Guil 1.575 -- Esp 3.600 -- PAB 4

(x4) Sconosciuto - Serpente <> Guil 2.088 -- Esp 5.400 -- PAB 4

```

[FG.aE] 4S /B

```

#####
#
a
#
###
###
###
###
###-P-###
###
###
#####
#
#
#####
#07.##### #####
--- ### #####
><#
###
#####
#####06.# # ##### ###
--- ### #08.#
#
#09.#

```

```

###
#####
#####_#
#####10.#
#
###
###
#####
###05.#

```

COLLEGAMENTI

- 05 ---> [FG.aD] 4S /A
- 06 ---> [FG.aF] 5S (interruttore & buca, senso unico)
- 07 ---> [FG.aF] 5S (interruttore & buca, senso unico)
- 08 ---> [FG.aF] 5S (interruttore & buca, senso unico)
- 09 ---> [FG.aF] 5S (interruttore & buca, senso unico)
- 10 ---> [FG.aF] 5S

ALTRO

>< interruttore che attiva il ponte P  
P. ponte

OGGETTI

a. Anello focum

NEMICI

- (x1) Sconosciuto - Creatura <> Guil 2.091 -- Esp 4.830 -- PAB 4
- (x2) Sconosciuto - Organo 2
- (x1) Sconosciuto - Serpente
  
- (x3) Sconosciuto - Organo 1 <> Guil 1.575 -- Esp 3.600 -- PAB 4
- (x3) Sconosciuto - Organo 2 <> Guil 1.575 -- Esp 3.600 -- PAB 4

---

[FG.aF] 5S

```

#####
a
#
#####
###
#
#####' '# #
><#####' '#
#
#####
#
' '#
>< ' '>#####' '#
' '>#####_#
#####' '# #####11.#
' '#
#####
#####_#
#####10.#
#####
#
#
' '# ' '#

```



11 ---> [FG.aF] 5S  
12 ---> [FG.aH] 7S /A

ALTRO

' ' magma

OGGETTI

- a. Etere
- b. Coda di fenice

NEMICI

- (x1) Sconosciuto - Creatura <> Guil 1.572 -- Esp 4.280 -- PAB 5
- (x1) Sconosciuto - Organo 2
- (x1) Sconosciuto - Scheletri
  
- (x3) Sconosciuto - Scheletri <> Guil 1.584 -- Esp 6.000 -- PAB 6
  
- (x3) Sconosciuto - Organo 1 <> Guil 1.575 -- Esp 3.600 -- PAB 4

_____ [FG.aH] 7S /A

```

 #12.#
 #---#
 # #
 # ###
 # #####14.#####
 ### #
 ### #
 ### ###
 ###13.### PS #
#
#
#####
#####
#
#####
#####15.#
#
#
###
###
###
###
#
###
:
:
:
:.....
:
:
:
#
#
#
#
#
#

```



```
#####
#####
#####
#####
```

COLLEGAMENTI

- 12 ---> [FG.aG] 6S
13 ---> [FG.aI] Regno dei nani, Casa
14 ---> [FG.aL] Regno dei nani, Armature naniche
15 ---> [FG.aM] 7S /B

ALTRO

PS Punto di Salvataggio

NEMICI

nessuno

[FG.aI] REGNO DEI NANI, CASA

```
#####
#####
###
#
#####
#
#####
#
#####13.#####
```

COLLEGAMENTI

- 13 ---> [FG.aH] 7S /A

NEMICI

nessuno

[FG.aL] REGNO DEI NANI, ARMATURE NANICHE

```
#####
###
#
{P}
#{A}+{A}#
{P}
#
#
###
#####14.#####
```

COLLEGAMENTI

- 14 ---> [FG.aH] 7S /A

ALTRO

- {A} negozio di Armi
{P} negozio di Protezioni

NEMICI

nessuno









#_#  
#03.#  
---

COLLEGAMENTI

03 ---> [GH.aB] 1S /A  
04 >>>> [CA.aA] Catapulta - Dispositivo (teletrasporto, senso unico)

=====

GRAN FORESTA DI MUUR

=====

[@10GM]

Dati geografici -----: Mondo 2, Territorio di Surgate {W2.B4}

Stanze presenti -----: otto

Musica di sottofondo -: 43. La leggenda della Foresta cupa

Punti di Salvataggio -: [GM.aC] Interno /B

Una volta scoppiato l'incendio, uscendo e rientrando nella località, si potrà visitare solamente [GM.aG] Radura bruciata.

... OGGETTI ...

RA Bracciale di Galuf [GM.aG]  
2.500 Guil [GM.aA]  
4.900 Guil [GM.aC]  
9.500 Guil [GM.aC]  
Cenere [GM.aG]  
Coda di fenice [GM.aC]  
Elisir [GM.aE]  
Etere [GM.aA]  
Infuso di Golia [GM.aE]  
Mazza ferrata [GM.aE]  
Scudo Egida [GM.aE]  
Scudo focum [GM.aG]  
Spada focum [GM.aG]  
Villetta [GM.aE]

... NEMICI ...

Albero maligno [GM.aA, aC, aE, aG]  
Cristallo 1 [GM.aH]  
Cristallo 2 [GM.aH]  
Cristallo 3 [GM.aH]  
Cristallo 4 [GM.aH]  
Diavoletto 1 [GM.aC, aE]  
Exdeath - Cavaliere 1 [GM.aH]  
Galabudino [GM.aA, aC, aE, aG]  
Minimago [GM.aA, aB, aC, aD, aE, aG]  
Wyrn [GM.aB, aD, aE]

===== [GM.aA] INGRESSO

#####  
#####  
# #####  
# #####  
### ###  
# ###  
# #####  
### #####







```

: # #<>## ##### ##### #
: ### _____ ### ##### ###
: # 04. ### ###
: ### ##### #####
: ### ##### #
: # #
: # #
: ### #
: ### # #####
: ##### #####
: # #
: ##### # #####
: #####
: # #
: ##### #
: # #
: ##### #
: ### #
: #####

```

COLLEGAMENTI

03 ---> [GM.aB] Sottosuolo /A  
04 ---> [GM.aD] Sottosuolo /B

ALTRO

<> foro che apre l'accesso 04

OGGETTI

- a. 4.900 Guil
- b. Coda di fenice
- c. 9.500 Guil

NEMICI

```

(x2) Albero maligno <> Guil 1.404 -- Esp 2.990 -- PAB 4
(x1) Diavoletto 1
(x1) Galabudino

(x2) Albero maligno <> Guil 1.743 -- Esp 3.500 -- PAB 3
(x2) Galabudino
(x1) Minimago

(x3) Albero maligno <> Guil 1.743 -- Esp 3.300 -- PAB 2
(x2) Minimago

(x2) Diavoletto 1 <> Guil 708 -- Esp 1.680 -- PAB 3

```

---

[GM.aD] SOTTOSUOLO /B

```

###05.###
#
#
#
#
#
#
#
#
#
#
###04.###

```

COLLEGAMENTI

04 ---> [GM.aC] Interno /A  
05 ---> [GM.aC] Interno /B

NEMICI

(x2) Minimago <> Guil 1.047 -- Esp 3.400 -- PAB 3  
(x1) Wyrm  
  
(x6) Minimago <> Guil 2.070 -- Esp 3.600 -- PAB 3  
  
(x1) Wyrm <> Guil 357 -- Esp 2.200 -- PAB 2

[GM.aE] INTERNO /B

```

e #

.06.. ##### d ##### #

#PS #####

#
```

```

 ### ##### #
 # #
 # ##### #
 # ##### ###
 ##### #
 ### ##### #
 # a ##### ###
 # # b #
 ##### #####
 ### #####
 ###_###
 #05.#

```

COLLEGAMENTI

05 ---> [GM.aD] Sottosuolo /B  
 06 ---> [GM.aF] Caverna moguri (buca, senso unico)

ALTRO

PS Punto di Salvataggio

OGGETTI

- a. Villetta
- b. Infuso di Golia
- c. Elisir
- d. Mazza ferrata
- e. Scudo Egida

NEMICI

```

(x2) Albero maligno <> Guil 1.404 -- Esp 2.990 -- PAB 4
(x1) Diavoletto 1
(x1) Galabudino

(x2) Diavoletto 1 <> Guil 1.401 -- Esp 3.030 -- PAB 4
(x1) Galabudino
(x1) Minimago

(x2) Minimago <> Guil 1.047 -- Esp 3.400 -- PAB 3
(x1) Wyrn

(x1) Wyrn <> Guil 357 -- Esp 2.200 -- PAB 2

```

Una volta giunti nella zona di nord ovest, dove si trova il baule dello Scudo Egida, scoppiera un incendio e non si potrà più tornare indietro.

---

[GM.aF] CAVERNA MOGURI

```

 #####
 # ###
 ##### #
 # ### #####07.###
 # ### ###_#
 # # ###
 # ##### #
 ### ### >< #
 # ### #
 ### L # ### ###
 # #####
 ##### #
 # ###

```



#####

COLLEGAMENTI

- 07 ---> [GM.aF] Grotta moguri
- 08 ---> [GM.aH] Albero guardiano
- 09 >>>> {W2.B4} Area della Gran foresta di Muur

OGGETTI

- a. Scudo focum
- b. Cenere
- c. Spada focum
- d. rarità Bracciale di Galuf (dopo aver sconfitto i Cristalli)

NEMICI

- (x2) Albero maligno <> Guil 1.743 -- Esp 3.500 -- PAB 3
- (x2) Galabudino
- (x1) Minimago
  
- (x3) Albero maligno <> Guil 1.743 -- Esp 3.300 -- PAB 2
- (x2) Minimago
  
- (x2) Galabudino <> Guil 1.386 -- Esp 2.700 -- PAB 3
- (x2) Minimago
  
- (x3) Galabudino <> Guil 1.044 -- Esp 2.250 -- PAB 2

Lo Scudo focum si potrà recuperare solamente se non si è raccolto lo Scudo Egida in [GM.aC] Interno /B. Dopo aver raccolto il Bracciale di Galuf, Krile entrerà nel gruppo.

_____ [GM.aH] ALBERO GUARDIANO

```

#####
###
###
###
###
§
#
#
#
#
#
#
#
#####
###
###
#
#####
#
#
#
#08.#

```

COLLEGAMENTI

- 08 ---> [GM.aG] Radura bruciata

ALTRO

- §. Boss (Cristalli)

NEMICI

(x1) Cristallo 1 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 15 [Boss]  
 (x1) Cristallo 2  
 (x1) Cristallo 3  
 (x1) Cristallo 4

(x1) Exdeath - Cavaliere 1 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 0

Una volta usciti da questa stanza, non sarà più possibile rientrarvi.

=====

GROTTA DI GHIDO [ @10GG ]

=====

Dati geografici -----:

Mondo 2, Zona Sottomarina {W2.D4}  
 Mondo 3, Territorio di Nord Ovest {W3.D4}

Stanze presenti -----: otto

Musica di sottofondo -: 42. Oltre il mare blu profondo

Punti di Salvataggio -: nessuno

... OGGETTI ...

RA Ramo guardiano [GG.aG]

... NEMICI ...

Aspic oscuro [GG.aA, aB, aC, aD, aE]  
 Drago zombie 3 [GG.aE]  
 Gaeligatto 2 [GG.aB, aC, aD]  
 Ifrit 2 [GG.aB, aC, aD, aE]  
 Mutaforme [GG.aB, aC, aD, aE]  
 Ramuh 2 [GG.aE]  
 Rana elfica 2 [GG.aB, aC, aD]  
 Shiva 2 [GG.aB, aC, aD, aE]  
 Sole maligno 2 [GG.aB, aC, aD]  
 Spirito di polvere 2 [GG.aE]  
 Viverna 2 [GG.aB, aC, aD]

_____ [GG.aA] FONDO DEL MARE

_____

```

 #01.#
 ###---###
 ### ###
 ### ###
 # #
 # #
 ##### ###
 # #####
 # #####
 ### #####
 ### #####
 ### #####
 # #####
 ### #

```

```
###
###
#
#####_#
 #02.#
 ──
```

COLLEGAMENTI

01 >>>> [SO.aA] Sottomarino - Sala comandi (accesso 02)  
02 ---> [GG.aB] 2S /A

NEMICI

(x4) Aspic oscuro <> Guil 1.668 -- Esp 3.200 -- PAB 3  
  
(x2) Aspic oscuro <> Guil 834 -- Esp 1.600 -- PAB 2

_____ [GG.aB] 2S /A  
_____

```
 ────
 #02.#
 # ──── #
 ### #
 ##### #####
 # #

::: ## #
::: ## #

#####03.##### ##### ## #

<>##### #
#####07.##### #####08.#
#####04.##### ##### #####
 ──── ##### #####
 ##### # #
 ##### ### #
 ##### ##### #
 #####06.#####05.#
 ──── ────
```

COLLEGAMENTI

02 ---> [GG.aA] Fondo del mare  
03 ---> [GG.aC] 2S /B  
04 ---> [GG.aC] 2S /B  
05 ---> [GG.aC] 2S /B  
06 ---> [GG.aC] 2S /B  
07 ---> [GG.aC] 2S /B  
08 ---> [GG.aD] 3S

ALTRO

<> interruttore che apre il passaggio tra gli accessi 07 e 08  
.. passaggio da aprire

NEMICI

(x1) Mutaforme <> Guil 777 -- Esp 20 -- PAB 3  
(x1) Gaeligatto 2 .tra

```

(x1) Rana elfica 2 .tra
(x1) Shiva 2 .tra

(x1) Mutaforme <> Guil 777 -- Esp 20 -- PAB 3
(x1) Ifrit 2 .tra
(x1) Sole maligno 2 .tra
(x1) Viverna 2 .tra

(x4) Aspic oscuro <> Guil 1.668 -- Esp 3.200 -- PAB 3

(x2) Aspic oscuro <> Guil 834 -- Esp 1.600 -- PAB 2

```

_____ [GG.aC] 2S /B

```

 ___ ###03.###
###04.### #___
#07.###___
___ #06.#05.#

#
s06 s04
#
s03
#####
s07 s05
#####
#
#
#
#####
#####

```

#### COLLEGAMENTI

```

03 ---> [GG.aB] 2S /A
04 ---> [GG.aB] 2S /A
05 ---> [GG.aB] 2S /A
06 ---> [GG.aB] 2S /A
07 ---> [GG.aB] 2S /A

```

#### ALTRO

s0 scrigno che apre il rispettivo accesso

#### NEMICI

```

(x1) Mutaforme <> Guil 777 -- Esp 20 -- PAB 3
(x1) Gaeligatto 2 .tra
(x1) Rana elfica 2 .tra
(x1) Shiva 2 .tra

(x1) Mutaforme <> Guil 777 -- Esp 20 -- PAB 3
(x1) Ifrit 2 .tra
(x1) Sole maligno 2 .tra
(x1) Viverna 2 .tra

(x4) Aspic oscuro <> Guil 1.668 -- Esp 3.200 -- PAB 3

(x2) Aspic oscuro <> Guil 834 -- Esp 1.600 -- PAB 2

```

In questa stanza bisognerà spostare la pietra tra i vari scrigni per aprire i



rispettivi accessi.

[GG.aD] 3S

```

#####
##_#####
#08.#
###
#
###
#
#####_###
#####09.###
#####_###
#
#
###
###
#####
:
: ###
: ### #####
:
:
: #####<>
: #####
:
###
#####

```

COLLEGAMENTI

08 ---> [GG.aB] 2S /A  
09 ---> [GG.aE] 4S

ALTRO

.. passaggio segreto  
<> interruttore che apre l'accesso 09

NEMICI

```

(x1) Mutaforme <> Guil 777 -- Esp 20 -- PAB 3
(x1) Gaeligatto 2 .tra
(x1) Rana elfica 2 .tra
(x1) Shiva 2 .tra

(x1) Mutaforme <> Guil 777 -- Esp 20 -- PAB 3
(x1) Ifrit 2 .tra
(x1) Sole maligno 2 .tra
(x1) Viverna 2 .tra

(x4) Aspic oscuro <> Guil 1.668 -- Esp 3.200 -- PAB 3

(x2) Aspic oscuro <> Guil 834 -- Esp 1.600 -- PAB 2

```

[GG.aE] 4S

```

#09.#
#_#

```

```

#
#
#
###
###
:
:
.....:
#####
#####
#####
#####
#####
#####
:
:
:
:
:
:
:
:
:
#####
#####
#####
.....
#
10.###
#
#####
#####

```

COLLEGAMENTI

09 ---> [GG.aD] 3S  
10 ---> [GG.aF] 5S /A

ALTRO

.. passaggio segreto

NEMICI

```

(x1) Mutaforme <> Guil 777 -- Esp 20 -- PAB 3
(x1) Drago zombie 3 .tra
(x1) Ramuh 2 .tra
(x1) Spirito di polvere 2 .tra

(x1) Mutaforme <> Guil 777 -- Esp 20 -- PAB 3
(x1) Ifrit 2 .tra
(x1) Ramuh 2 .tra
(x1) Shiva 2 .tra

(x4) Aspic oscuro <> Guil 1.668 -- Esp 3.200 -- PAB 3

```

_____[GG.aF] 5S /A

```

###10.###

____###

#####

```

```
><
#
#
#
#
#
#
#
#####
#####11. #####
#####
```

COLLEGAMENTI

```
10 ---> [GG.aE] 4S
11 ---> [GG.aG] 5S /B
```

ALTRO

```
>< punto in cui si sale o scende nel laghetto
```

NEMICI

nessuno

---

[GG.aG] 5S /B

```
#####
#####
#
#
a
#
#
#
#
#
#
#
#####
#####
#
#
#
###
#
#####
#
#####
#
#####
#####>< #####
#
#
#
#
#
#####11. ###
#####
```

COLLEGAMENTI

```
11 ---> [GG.aF] 5S /A (Mondo 1)
11 ---> [GG.aH] Entrata (Mondo 3)
```

ALTRO

>< punto in cui si sale o scende nel laghetto

OGGETTI

a. rarità Ramo guardiano

NEMICI

nessuno

Nel Mondo 3 non ci sarà il laghetto e si potrà raggiungere direttamente la zona superiore.

_____ [GG.aH] ENTRATA

```

 #####11.###
 # #
 # #
#####
#
#
#
###
#
#####_#####
 #12.#

```

COLLEGAMENTI

11 ---> [GG.aG] 5S /B  
12 >>>> {W3.D4} Area della Grotta di Ghido

NEMICI

nessuno

```

=====
GROTTA DI JAKOL [GJ.aA] 1S
=====

```

Dati geografici -----:

Mondo 1, Territorio di Jakol {W1.C6}  
Mondo 3, Territorio di Sud Ovest {W3.C6}

Stanze presenti -----: due

Musica di sottofondo -: 48. Sonno della terra antica

Punti di Salvataggio -: nessuno

... OGGETTI ...

Frusta scioccante [GJ.aB]  
Shuriken [GJ.aB]  
Tenda [GJ.aB]

... NEMICI ...

Mangiateschi [GJ.aA, aB]  
Scoiattopatico [GJ.aA, aB]

_____ [GJ.aA] 1S

```

#####
#####01.#S.#####
_____ <>###

```

```

#
#
#
/////////////// #02.###
#D.# /////////////// #
//D./////////
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
###S.###S.###S.###S.###S.###S.###S.###S.###
#
#
#####
#####

```

COLLEGAMENTI

```

01 >>>> {W1.C6} Area di Gohn e della Grotta di Jakol (Mondo 1)
01 >>>> {W3.C6} Area del Castello di Bal e della Grotta di Jakol (Mondo 3)
02 ---> [GJ.aB] 2S

```

ALTRO

```

// roccia mobile
D. sposta la roccia verso destra
S. sposta la roccia verso sinistra
<> forziere che apre l'accesso 02

```

NEMICI

```

(x1) Mangiateschi <> Guil 100 -- Esp 300 -- PAB 5
(x3) Scoiattopatico <> Guil 60 -- Esp 30 -- PAB 2

```

_____[GJ.aB] 2S

```

#####
#####03.###
#####
#
#
#####
#####
#####
#####
###
###
#####
###
###
#
#
#
#
#####
#####
#####

```

```

#####
#####
#####
#####
c
#####
#####
b
#####
a ###
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
###
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
###
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####02.###

```

COLLEGAMENTI

```

02 ---> [GJ.aA] 1S
03 >>>> {W1.C6} Area di Gohn e della Grotta di Jakol (parete rocciosa, M.1)
03 >>>> [CB.aL] Castello di Bal - 2S (parete rocciosa, M.3)

```

OGGETTI

```

a. Tenda
b. Shuriken
c. Frusta scioccante

```

NEMICI

```

(x1) Mangiateschi <> Guil 100 -- Esp 300 -- PAB 5
(x3) Scoiattopatico <> Guil 60 -- Esp 30 -- PAB 2

```

=====

GROTTA GUIL

[@10GU]

=====

```

Dati geografici -----: Mondo 2, Territorio di Bal {W2.D6}
Stanze presenti -----: una
Musica di sottofondo -: 6. Sotterraneo
Punti di Salvataggio -: nessuno

```

••• OGGETTI •••

81.910 Guil [GU.aA]

••• NEMICI •••

```

Guilgaruga 1 [GU.aA]
Sotterraneo [GU.aA]

```



Dati geografici -----: Mondo 3, Zona Sottomarina {W3.C3}  
 Stanze presenti -----: due  
 Musica di sottofondo -: 42. Oltre il mare blu profondo  
 Punti di Salvataggio -: nessuno

La posizione di questa località non viene mostrata sulla Mappa del mondo.

... OGGETTI ...  
 nessuno

... NEMICI ...  
 nessuno

===== [GS.aA] FONDO DEL MARE

```

 #01.#
 ###---###
 ### ###
 # #
 # #
 ### ###
 # #
 ###02.###

```

COLLEGAMENTI

01 >>>> [SO.aA] Sottomarino - Sala comandi (accesso 02)  
 02 ---> [GS.aB] Sala dei numeri

===== [GS.aB] SALA DEI NUMERI

```

 #02.#
 ###---###
 ### ###
 ### ###
 # ##### #
 # # C # #
 # # # #
 ### ###
 ### ###
 #####

```

COLLEGAMENTI

02 ---> [GS.aA] Fondo del mare

ALTRO

C. Clio

Parlando con Clio appariranno alcune statistiche dell'avventura.



Dati geografici -----: Mondo 1, Territorio di Karnak {W1.B2}

Stanze presenti -----: cinque

Musica di sottofondo -: 16. Raccolto

Punti di Salvataggio -: nessuno

••• OGGETTI •••

••• NEMICI •••

CN Dolce ballata [IS.aA]

nessuno

MN Rana [IS.aA]

[IS.aA] PIAZZA PRINCIPALE

```

#####
06.
#####
.....
.....: # :...
###
b #####
#####
#####
#####
P
###
a # #####
###
###
###
#####
#####
#####
#####
#####
#05.# # ###
#
#####
#
#
#####
#04.# #
#
#####
#####
#_# ##### #####
#02.# ##### #####
#_# #####
#03.#
#####
#####
#
###_# # #####
#01.#####

```

COLLEGAMENTI

- 01 >>>> {W1.B2} Pianura di Istoria
- 02 ---> [IS.aB] Locanda
- 03 ---> [IS.aC] Emporio
- 04 ---> [IS.aD] Bazar magico
- 05 ---> [IS.aE] Armature
- 06 >>>> {W1.B2} Pianura di Istoria (senso unico)

ALTRO

- .. passaggio segreto
- P. pecora che scalcia

OGGETTI

- a. magia nera Rana
- b. canzone Dolce ballata (parlando con il bardo)

Per ottenere la magia nera Rana, bisognerà toccare in qualsiasi ordine tutti gli otto cespugli fioriti situati dietro il negozio di Armature. Per imparare la canzone Dolce ballata, bisognerà esaminare da dietro la pecora che scalcia e poi rivolgersi al bardo.

---

---

[IS.aB] LOCANDA

```
#####
#
#####
#
#
#
{L} #
#
#
#####
#
###02.###
```

COLLEGAMENTI

02 ---> [IS.aA] Piazza principale

ALTRO

{L} Locanda

---

---

[IS.aC] EMPORIO

```
#####
#
#
#
#
#
:
{M} # :
..:
#####
#
#
#
#####03.#####
```

COLLEGAMENTI

03 ---> [IS.aA] Piazza principale

ALTRO

{M} negozio di Medicine  
.. passaggio segreto

```
#####
#
{T}
#
#
___ #
#####04.#####
```

COLLEGAMENTI

04 ---> [IS.aA] Piazza principale

ALTRO

{T} negozio di Tecniche magiche

```
#####
{P} #
#
#
#
#
#
#####05.#####
```

COLLEGAMENTI

05 ---> [IS.aA] Piazza principale

ALTRO

{P} negozio di Protezioni

JAKOL

[@10JA]

Dati geografici -----:

Mondo 1, Territorio di Jakol {W1.B7}

Mondo 3, Territorio di Sud Ovest {W3.B7}

Stanze presenti -----: sei

Musica di sottofondo -: 11. Tema cittadino

Punti di Salvataggio -: nessuno

... OGGETTI ...

nessuno

... NEMICI ...

nessuno

```
#####
#####
#####
#####
```

```

#####
#####_# #_#
#08.# #09.###
#####
v ##### #_#####
v ##### #07.# #
#
###
#
#
#
#
#####
#####
#####
#####_##### # #
#####06.#####
#_##### #####
#03.##### #####
#_##### #_#
#04.#
#####_#
#####_### ##### #####
#####02.### ### #####
_# # # #
01.: #
_# #
#
#####
#####

```

COLLEGAMENTI

- 01 >>>> {W1.B7} Area di Jakol (Mondo 1)
- 01 >>>> {W3.B7} Area di Jakol (Mondo 3)
- 02 ---> [JA.aB] Locanda
- 03 ---> [JA.aB] Locanda
- 04 ---> [JA.aC] Emporio
- 06 ---> [JA.aD] Taverna
- 07 ---> [JA.aE] Bazar magico
- 08 ---> [JA.aF] Equipaggiamento
- 09 ---> [JA.aF] Equipaggiamento

ALTRO

vv cascata

[JA.aB] LOCANDA

```

#####
#
#
#
#
#
#
###03.### #####
_# #####
#####
#
{L}#

```

```
#
#
#####02.#####
```

COLLEGAMENTI

02 ---> [JA.aA] Piazza principale
03 ---> [JA.aA] Piazza principale

ALTRO

{L} Locanda

_____[JA.aC] EMPORIO

```
#####
#05.#
#####
#
{M} # #
#
#
#####04.#####
```

COLLEGAMENTI

04 ---> [JA.aA] Piazza principale
05 ---> [JA.aD] Taverna

ALTRO

{M} negozio di Medicine

_____[JA.aD] TAVERNA

```
#####
#####05.##### # P #
#
#
#
#####
#
#06.#####
#
#
#####
```

COLLEGAMENTI

05 ---> [JA.aC] Emporio
06 ---> [JA.aA] Piazza principale

ALTRO

P. pianoforte

_____[JA.aE] BAZAR MAGICO

```
#####
#
#
{T}
#
#####
```

```
#
#
#
#
#####07.#####
```

COLLEGAMENTI

07 ---> [JA.aA] Piazza principale

ALTRO

{T} negozio di Tecniche magiche

=====[JA.aF] EQUIPAGGIAMENTO

```
#####
#
#
#
{A} # # {P}
#####
#
#
#
#####08.#####09.#####
```

COLLEGAMENTI

08 ---> [JA.aA] Piazza principale

09 ---> [JA.aA] Piazza principale

ALTRO

{A} negozio di Armi

{P} negozio di Protezioni

=====
KARNAK

[@10KA]
=====

Dati geografici -----:

Mondo 1, Territorio di Karnak {W1.C3}

Mondo 3, Territorio di Nord Ovest {W3.C3}

Stanze presenti -----: otto

Musica di sottofondo -: 14. Terre maledette

Punti di Salvataggio -: nessuno

... OGGETTI ...

Ferula focum [KA.aA]

... NEMICI ...

nessuno

=====[KA.aA] PIAZZA PRINCIPALE

```
#####
#
#
#
#
#
#
```

```

#
#
#####09.##### #
##
####
#####
#####
#####
##_#
##05.#
#_#####
#07.#
#####
#####
#####
##_##_###
##02.# #03.###
#####
#####
#####
##_#####
#04.# ##
#####
#####
#####
a #
#####
#####
#####
#####
#####
#####01.....#####

```

COLLEGAMENTI

- 01 >>>> {W1.C3} Area di Karnak e del Castello Karnak (Mondo 1)
- 01 >>>> {W3.C3} Area di Karnak (Mondo 3)
- 02 ---> [KA.aB] Equipaggiamento
- 03 ---> [KA.aB] Equipaggiamento
- 04 ---> [KA.aC] Bazar magico
- 05 ---> [KA.aD] Taverna
- 07 ---> [KA.aF] Locanda
- 09 ---> [KA.aH] Casa

OGGETTI

- a. Ferula focum (barile)

La Ferula focum si potrà raccogliere solo dopo la distruzione del Castello Karnak.

[KA.aB] EQUIPAGGIAMENTO

```

#####
{P} # # {A}
#####
#
{S}
#
#
###02.#####03.#####

```

COLLEGAMENTI

- 03 ---> [KA.aA] Piazza principale
- 02 ---> [KA.aA] Piazza principale

ALTRO

- {A} negozio di Armi Nord
- {P} negozio di Protezioni
- {S} negozio di Armi Sud

Il negozio di Armi Sud comparirà solo dopo la distruzione del Castello Karnak.

---



---

[KA.aC] BAZAR MAGICO

```
#####
{N} #
#####
#{B}# #{T}#
#####
#
#
#
#
#####
#
#
#
#
#####
#
#
#
#
#####
```

COLLEGAMENTI

- 04 ---> [KA.aA] Piazza principale

ALTRO

- {B} negozio di Magia Bianca
- {N} negozio di Magia Nera
- {T} negozio di Magia Temporale

In questa stanza si potrà accedere solo dopo la prima visita al Castello Karnak.

---



---

[KA.aD] TAVERNA

```
#####
#
#
#
#
#
#
#
#
#
#
#
#
#
#
#
#
#
#
```

COLLEGAMENTI

- 05 ---> [KA.aA] Piazza principale
- 06 ---> [KA.aE] Taverna, 1° piano



ALTRO

P. pianoforte

[KA.aE] TAVERNA, 1° PIANO

```
#####
#
06.
#
#
#####
#
#
#####
```

COLLEGAMENTI

06 ---> [KA.aD] Taverna

[KA.aF] LOCANDA

```
#####
#
#
{M}###
#
#
#
#####
#####
{L}
#####08.#
#####
#
#
#####07.#####
```

COLLEGAMENTI

07 ---> [KA.aA] Piazza principale

08 ---> [KA.aG] Locanda, 1° piano

ALTRO

{L} Locanda

{M} negozio di Medicine

Dopo averlo incontrato per la prima volta presso il Reame oscuro, in questa stanza è possibile ritrovare il Mercante vagabondo.

[KA.aG] LOCANDA, 1° PIANO

```
#####
#####
#####
#####.08|
###
###
###
```

```
#
#
#####
```

COLLEGAMENTI

08 ---> [KA.aF] Locanda

_____ [KA.aH] CASA

```
#####
#
#
#
#
#####09.#####
```

COLLEGAMENTI

09 ---> [KA.aA] Piazza principale

=====
LEGOR [ @10LE ]
=====

Dati geografici -----:

Mondo 2, Territorio di Legor {W2.E2}
Mondo 3, Territorio di Nord Est {W3.E2}

Stanze presenti -----: sei

Musica di sottofondo -: 11. Tema cittadino

Punti di Salvataggio -: nessuno

```
... OGGETTI NEMICI ...
100 Guil [LE.aD] nessuno
Fiocco [LE.aC]
```

_____ [LE.aA] PIAZZA PRINCIPALE

```
#####
#
#
#
#
#
#
#08.#
#
#####
#####_#####
#07.###
##_### #####
##06.###
#
#
###
#####_#
#_###05.#
```

```
#04.#
##
##
#03.###
##
#
#
#####02.#####.01..#
```

COLLEGAMENTI

- 01 >>>> {W2.E2} Area di Legor (Mondo 2)
- 01 >>>> {W3.E2} Area di Legor (Mondo 3)
- 02 >>>> {W2.E2} Area di Legor (senso unico, Mondo 2)
- 02 >>>> {W3.E2} Area di Legor (senso unico, Mondo 3)
- 03 ---> [LE.aB] Bazar magico
- 04 ---> [LE.aC] Equipaggiamento
- 05 ---> [LE.aC] Equipaggiamento
- 06 ---> [LE.aD] Taverna
- 07 ---> [LE.aE] Emporio
- 08 ---> [LE.aF] Locanda

---

[LE.aB] BAZAR MAGICO

```
#####
###{B} {N} {T}###
##
##
#
#
#
#####03.#####
```

COLLEGAMENTI

- 03 ---> [LE.aA] Piazza principale

ALTRO

- {B} negozio di Magia Bianca
- {N} negozio di Magia Nera
- {T} negozio di Magia Temporale

---

[LE.aC] EQUIPAGGIAMENTO

```
#####
{P}
#####
#
{A} # ## #
#
a #
: # : #
: # : #05.###
:...:
#####
#####.01.#####
```

COLLEGAMENTI

- 04 ---> [LE.aA] Piazza principale
- 05 ---> [LE.aA] Piazza principale



```
#####
#
#
#{L}# #
#
#
#
#####
#####
#
#
#
#####08.#####
```

COLLEGAMENTI

08 ---> [LE.aA] Piazza principale

ALTRO

{L} Locanda

LIX

[@10LX]

```
Dati geografici -----: Mondo 1, Territorio di Tycoon {W1.F2}
Stanze presenti -----: sei
Musica di sottofondo -: 32. Casa dolce casa
Punti di Salvataggio -: nessuno
```

... OGGETTI ...

CN Aria di malia [LX.aD]

... NEMICI ...

nessuno

```
#####.07.#####
#####
#####
#####
#####
#####
#
#
#
#05.#####
#####
#
#
#####
#
#
#
#04.#
L # #####
```



```
#####
#
{T}
#
#
#
#
#
#####03.#####
```

COLLEGAMENTI

03 ---> [LX.aA] Piazza principale

ALTRO

{T} negozio di Tecniche magiche

```
#####
a ###
#
#
#
b
#
#
#####
#
#
#####04.#####
```

COLLEGAMENTI

04 ---> [LX.aA] Piazza principale

ALTRO

a. carillon

OGGETTI

b. canzone Aria di malia

Per imparare la canzone Aria di malia bisognerà esaminare il carillon, assistere al flashback di Bartz e poi rivolgersi al bardo.

```

#06.#
#-----#
#####
#
#
{M}
#
#
#####05.#####
```

COLLEGAMENTI

05 ---> [LX.aA] Piazza principale  
06 ---> [LX.aF] Equipaggiamento

ALTRO

{M} negozio di Medicine

===== [LX.aF] EQUIPAGGIAMENTO

```


06. #
{A} # #

{P} # #

#####
```

COLLEGAMENTI

06 ---> [LX.aE] Emporio

ALTRO

{A} negozio di Armi

{P} negozio di Protezioni

===== METEORITE DI GOHN

[@10MG]

Dati geografici -----: Mondo 1, Territorio di Jakol {W1.B6}  
Stanze presenti -----: tre  
Musica di sottofondo -: 6. Sotterraneo  
Punti di Salvataggio -: nessuno

La località apparirà sulla Mappa del Mondo solo dopo gli eventi delle Rovine di Ronka.

... OGGETTI ...

nessuno

... NEMICI ...

Manticora 1 [MG.aC]

===== [MG.aA] CRATERE

```


#####_#####
#####02.##### #

###
```



### ____ ###  
###01.###  
_____

COLLEGAMENTI

01 >>>> {W1.B6} Area del Meteorite di Gohn  
02 ---> [MG.aB] Sentiero

_____ [MG.aB] SENTIERO  
_____

```


###_### #
#####03.##### #
#####_##### #

#####02.###

```

COLLEGAMENTI

02 ---> [MG.aB] Cratere  
03 ---> [MG.aC] Interno

_____ [MG.aC] INTERNO  
_____

```

#03.#
#_#

§ ###

#####
```

COLLEGAMENTI

03 ---> [MG.aB] Sentiero

ALTRO

§. Boss (Manticora)

NEMICI

(x1) Manticora 1 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 6 [Boss]

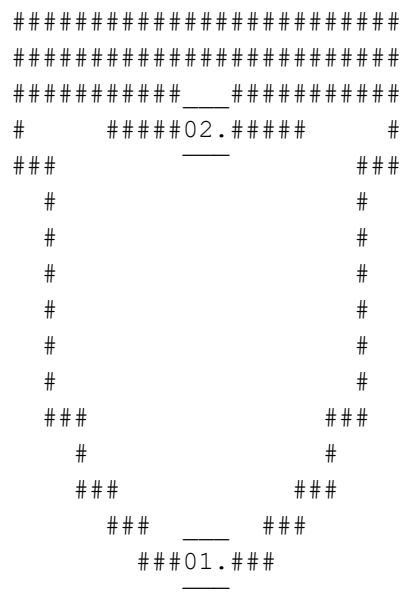
Il boss apparirà solamente dopo la partenza di Galuf.

=====
METEORITE DI KARNAK [10MK]
=====

Dati geografici -----: Mondo 1, Territorio di Karnak {W1.D3}
Stanze presenti -----: tre
Musica di sottofondo -: 6. Sotterraneo
Punti di Salvataggio -: nessuno

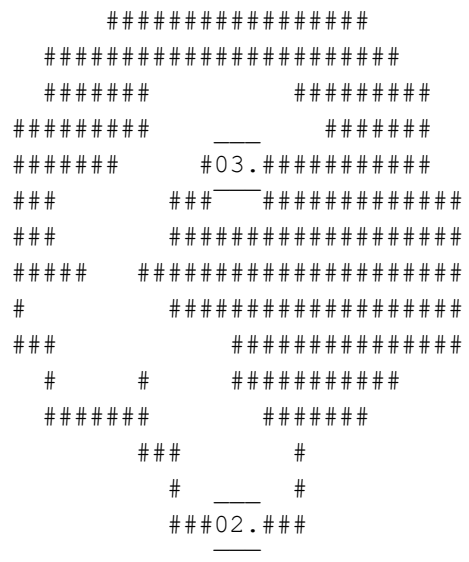
... OGGETTI ... ... NEMICI ...
IN Titano [MK.aC] Titano [MK.aC]

----- [MK.aA] CRATERE
-----



COLLEGAMENTI
01 >>>> {W1.D3} Area del Meteorite di Karnak
02 ---> [MK.aB] Sentiero

----- [MK.aB] SENTIERO
-----



COLLEGAMENTI

02 ---> [MK.aA] Cratere  
03 ---> [MK.aC] Interno

_____ [MK.aC] INTERNO

```
 #03.#
 #---#
 # #
 # #

§ ###

04. ###

a ###

#####
```

COLLEGAMENTI

03 ---> [MK.aB] Sentiero  
04 >>>> [MW.aC] Meteorite di Walz - Interno (teletrasporto)

ALTRO

§. Boss (Titano)

OGGETTI

a. invocazione Titano (dopo aver sconfitto Titano)

NEMICI

(x1) Titano <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 5 [Boss]

Il boss apparirà solamente dopo la partenza di Galuf.

=====

METEORITE DI TYCOON

[@10MT]

=====

Dati geografici -----: Mondo 1, Territorio di Tycoon {W1.F5}  
Stanze presenti -----: due  
Musica di sottofondo -: 6. Sotterraneo  
Punti di Salvataggio -: nessuno

... OGGETTI ...

RA Adamantite [MT.aB]  
RA Ciondolo di Lenna [MT.aA]  
Coda di fenice [MT.aA]

... NEMICI ...

Adamanthart 1 [MT.aB]  
Goblin 1 [MT.aA]

_____ [MT.aA] CRATERE

```


#####
```

```

#
#
#

#####02.#####
#
#####
#####
#####
#
#####
#####
..... a
#####
###
.....
:..
01. ##### : #
---## ##### : #
:
:
:
:
:
#
b
#####

```

COLLEGAMENTI

- 01 >>>> {W1.F5} Area del Meteorite di Tycoon e del Castello Tycoon
- 02 ---> [MT.aB] Interno

ALTRO

.. passaggio segreto

OGGETTI

- a. rarità Ciondolo di Lenna (dopo aver salvato Lenna)
- b. Coda di fenice

NEMICI

(x2) Goblin 1 <> Guil 20 -- Esp 6 -- PAB 0

Entrando per la prima volta in questa stanza, si incontreranno Lenna e Galuf ed i nemici. L'accesso 02 si aprirà solo dopo l'emersione delle Rovine di Ronka.

_____ [MT.aB] INTERNO

```

#####
a
#####
#
###
#
#
S
#
###
#####

#####
#02.#

```

COLLEGAMENTI

- 02 ---> [MT.aA] Cratere

ALTRO

§. Boss (Adamanthart)

OGGETTI

a. rarità Adamantite

NEMICI

(x1) Adamanthart 1 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 5 [Boss]

Il boss apparirà solo dopo aver raccolto l'Adamantite dalla parete.

```
=====
METEORITE DI WALZ [10MW]
=====
```

Dati geografici -----: Mondo 1, Territorio di Tycoon {W1.G3}  
 Stanze presenti -----: tre  
 Musica di sottofondo -: 6. Sotterraneo  
 Punti di Salvataggio -: nessuno

••• OGGETTI •••  
 nessuno

••• NEMICI •••  
 Purobolos 1 [MW.aA]

_____ [MW.aA] CRATERE

```
#####
#####
#####_#####
#####02.#####

§
#
#
#
#
###
#
###

###01.###

```

COLLEGAMENTI

01 >>>> {W1.G3} Area di Carwen, della Torre di Walz e del Meteorite di Walz  
 02 ---> [MW.aB] Sentiero

ALTRO

§. Boss (Purobolos)

NEMICI

(x6) Purobolos 1 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 5 [Boss]

L'accesso 02 si aprirà solo dopo gli eventi della Torre di Walz. I boss appariranno solamente dopo la partenza di Galuf.

_____ [MW.aB] SENTIERO

```
#####
#####
#####
#####
###
#####03.### ###
#####-----#####
#
#
#
#
#
#
#
###
###
#####
#####
#####02.###
```

COLLEGAMENTI

- 02 ---> [MW.aA] Cratere
03 ---> [MW.aC] Interno

[MW.aC] INTERNO

```

#03.#
#-----#
#
#
#####
#####
###
#
04.
#
###
#
###
#####
#####
```

COLLEGAMENTI

- 03 ---> [MW.aB] Sentiero
04 >>>> [MK.aC] Meteorite di Karnak - Interno (teletrasporto, accesso 04)

=====
MEZZALUNA [010ML]
=====

- Dati geografici -----:
Mondo 1, Arcipelago della Mezzaluna {W1.G7}
Mondo 3, Territorio di Sud Est {W3.G7}
Stanze presenti -----: sei
Musica di sottofondo -: 11. Tema cittadino
Punti di Salvataggio -: nessuno

... OGGETTI ...
CN Canto eroico [ML.aC]
... NEMICI ...
nessuno

CN Etude forte [ML.aC]  
CN Marcia potente [ML.aC]

[ML.aA] PIAZZA PRINCIPALE

```


#_# #####
#06.# ##### #

#####_# ##### #
#####04.# ##### #05.# ###

#####_##### # #
#####02.##### # #

#_##### #
#03.### #

#####..01...### # # # #
#####
```

COLLEGAMENTI

- 01 >>>> {W1.G7} Area di Mezzaluna (Mondo 1)
- 01 >>>> {W3.G7} Area di Mezzaluna e della Torre forca (Mondo 3)
- 02 ---> [ML.aB] Locanda
- 03 ---> [ML.aC] Casa del bardo
- 04 ---> [ML.aD] Armature
- 05 ---> [ML.aE] Bazar magico
- 06 ---> [ML.aF] Armeria

[ML.aB] LOCANDA

```


#
```

```
#####
#####
{L} ##### # {M} #
#
#
#
#####
#
#
#
#
#####02.#####
```

COLLEGAMENTI

02 ---> [ML.aA] Piazza principale

ALTRO

{L} Locanda

{M} negozio di Medicine

Dopo averlo incontrato per la prima volta presso il Reame oscuro, in questa stanza è possibile ritrovare il Mercante vagabondo.

_____ [ML.aC] CASA DEL BARDO

```
#####
P
#
a b c
#
#
#####
#####
#
#
#####
#
###03.###
```

COLLEGAMENTI

03 ---> [ML.aA] Piazza principale

ALTRO

P. pianoforte

OGGETTI

- a. canzone Marcia potente (parlando con il bardo)
- b. canzone Etude forte (parlando con il bardo)
- c. canzone Canto eroico (parlando con il bardo)

La canzone Marcia potente si imparerà parlando con il bardo per la prima volta; la canzone Etude forte si otterrà rivolgendosi sempre a lui ma solo aver suonato sette pianoforti sparsi per i vari Mondi; il Canto eroico si apprenderà invece dopo aver suonato tutti gli otto pianoforti.

_____ [ML.aD] ARMATURE

```
#####
```



```
#
{P} #
#
#
#
#
#
 ___ #
 ###04.###

```

COLLEGAMENTI

04 ---> [ML.aA] Piazza principale

ALTRO

{P} negozio di Protezioni

_____ [ML.aE] BAZAR MAGICO

```
#####
#{T}#
#####
#####
#
#
#####
 # ___ #
 ###05.###

```

COLLEGAMENTI

05 ---> [ML.aA] Piazza principale

ALTRO

{T} negozio di Tecniche magiche

_____ [ML.aF] ARMERIA

```
#####
#
#
#####
#####
{A} #
#
#
#
#####
#
#####06.#####

```

COLLEGAMENTI

06 ---> [ML.aA] Piazza principale

ALTRO

{A} negozio di Armi

=====  
Dati geografici -----:

Mondo 1, Territorio di Tycoon {W1.H2}

Mondo 3, Territorio di Nord Est {W3.H2}

Stanze presenti -----: sette

Musica di sottofondo -: 17. Verso il monte Nord

Punti di Salvataggio -: [MN.aE] Area di riposo

... OGGETTI ...

IN Bahamut [MN.aG]

Ago dorato [MN.aB]

Coda di fenice [MN.aB]

Elmo di mithril [MN.aF]

... NEMICI ...

Bahamut [MN.aG]

Basilisco [MN.aD, aF, aG]

Forza 1 [MN.aF]

Gaeligatto 1 [MN.aA, aB, aC, aF]

Lumaca di pietra [MN.aA, aB, aC, aD, aG]

Magissa 1 [MN.aF]

Testa di pietra [MN.aB, aC, aD, aG]

=====  
[MN.aA] ENTRATA  
=====

```


##_##### #
#04.### #####
_____ #####

#_#####
#03.#####
_____ #####

#####_###
#####02.###
_____ #

###
```

```
#
#
###
#
#
###01.###
```

COLLEGAMENTI

```
01 >>>> {W1.H2} Foresta del Monte Nord (Mondo 1)
01 >>>> {W3.H2} Area del Monte Nord (Mondo 3)
02 ---> [MN.aB] Caverna /A
03 ---> [MN.aB] Caverna /A
04 ---> [MN.aC] Caverna /B
```

NEMICI

```
(x1) Gaeligatto 1 <> Guil 210 -- Esp 147 -- PAB 1
(x2) Lumaca di pietra

(x3) Gaeligatto 1 <> Guil 216 -- Esp 165 -- PAB 2

(x1) Gaeligatto 1 <> Guil 72 -- Esp 55 -- PAB 1

(x2) Lumaca di pietra <> Guil 138 -- Esp 92 -- PAB 1
```

_____ [MN.aB] CAVERNA /A

```
#####
###
#####
#####
#####
___###
#####03.### ##### #
___### ##### ###
###
###
###
#
###02.###
#####
#####
b
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
```

COLLEGAMENTI

```
02 ---> [MN.aA] Entrata
03 ---> [MN.aA] Entrata
```

OGGETTI

a. Coda di fenice

b. Ago dorato

NEMICI

(x1) Gaeligatto 1 <> Guil 210 -- Esp 147 -- PAB 1  
(x2) Lumaca di pietra

(x2) Lumaca di pietra <> Guil 294 -- Esp 202 -- PAB 1  
(x2) Testa di pietra

(x3) Gaeligatto 1 <> Guil 216 -- Esp 165 -- PAB 2

(x2) Lumaca di pietra <> Guil 138 -- Esp 92 -- PAB 1

---

[MN.aC] CAVERNA /B

```
#####
#####
#
###
#
###04.##### #####
 ### ##### 05.#
 ### ##### #
 ### ##### #####
 # ##### #
 ### ### #
 # #
 ### ###
#####
```

COLLEGAMENTI

04 ---> [MN.aA] Entrata  
05 ---> [MN.aD] Quinta stazione

NEMICI

(x1) Gaeligatto 1 <> Guil 210 -- Esp 147 -- PAB 1  
(x2) Lumaca di pietra

(x2) Lumaca di pietra <> Guil 294 -- Esp 202 -- PAB 1  
(x2) Testa di pietra

(x3) Gaeligatto 1 <> Guil 216 -- Esp 165 -- PAB 2

(x2) Lumaca di pietra <> Guil 138 -- Esp 92 -- PAB 1

---

[MN.aD] QUINTA STAZIONE

```
#####
###
<>
#06.### <> ###
<> <> <>
<> <> #
<> ###
<>#####
<> #####
#####
#####
#####
```

```
###
<>
#
###
_____##### # # <> #
#05.##### #####
#_____ <> #####
<> <>
#####
#####
```

COLLEGAMENTI

05 ---> [MN.aC] Caverna /B  
06 ---> [MN.aE] Area di riposo

ALTRO

<> fiori velenosi

NEMICI

```
(x1) Basilisco <> Guil 213 -- Esp 147 -- PAB 1
(x2) Lumaca di pietra
(x2) Lumaca di pietra <> Guil 294 -- Esp 202 -- PAB 1
(x2) Testa di pietra
(x2) Basilisco <> Guil 150 -- Esp 110 -- PAB 1
(x1) Basilisco <> Guil 75 -- Esp 55 -- PAB 1
```

_____ [MN.aE] AREA DI RIPOSO

```
#####
#
#####
PS 06.#
#
###
#_____ #####
#.07 #####
#####
```

COLLEGAMENTI

06 ---> [MN.aD] Quinta stazione  
07 ---> [MN.aF] Ottava stazione

ALTRO

PS Punto di Salvataggio

NEMICI

nessuno

_____ [MN.aF] OTTAVA STAZIONE

```
#####
#####
#08.# ##### ##### #_____
$ #07.#
a ##### ##### #_____
```

```
#
#
#
#
```

COLLEGAMENTI

07 ---> [MN.aE] Area di riposo  
08 ---> [MN.aG] Cima

ALTRO

\$. Boss (Forza & Magissa)

OGGETTI

a. Elmo di mithril

NEMICI

(x1) Forza 1 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 6 [Boss]  
(x1) Magissa 1  
  
(x1) Basilisco <> Guil 75 -- Esp 55 -- PAB 1  
  
(x3) Gaeligatto 1 <> Guil 216 -- Esp 165 -- PAB 2  
  
(x1) Gaeligatto 1 <> Guil 72 -- Esp 55 -- PAB 1

_____ [MN.aG] CIMA

```
#####
###
#
<> # <>
<> <> <> <>
<> <> <> <>
<> <> <> <>
<><> <><>
<> <> $ <> <>
<> <><> a <><> <>
<> <> <> <>
<> <> <> <>
<> <> <>
<> ### ### <>
###
#####
#
#
#
###
#####
#
###08.###

```

COLLEGAMENTI

08 ---> [MN.aF] Ottava stazione

ALTRO

<> fiori velenosi  
\$. Boss (Bahamut, solo Mondo 3)

OGGETTI

a. invocazione Bahamut (dopo aver sconfitto Bahamut)

NEMICI

- (x1) Bahamut <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 25 [Boss]
- (x2) Lumaca di pietra <> Guil 294 -- Esp 202 -- PAB 1
- (x2) Testa di pietra
- (x2) Basilisco <> Guil 150 -- Esp 110 -- PAB 1
- (x1) Basilisco <> Guil 75 -- Esp 55 -- PAB 1
- (x5) Testa di pietra <> Guil 390 -- Esp 275 -- PAB 2

Entrando per la prima volta in questa stanza, si troverà Hiryu.

```
=====
MUUR [@10MU]
=====
```

Dati geografici -----:

- Mondo 2, Territorio di Surgate {W2.A4}
- Mondo 3, Territorio di Sud Ovest {W3.A4}

Stanze presenti -----: sei

Musica di sottofondo -: 11. Tema cittadino

Punti di Salvataggio -: nessuno

... OGGETTI ...

- Lama del coraggio [MU.aA]
- Spadino [MU.aA]
- Trinciapolli [MU.aA]

... NEMICI ...

nessuno

===== [MU.aA] PIAZZA PRINCIPALE

```

#####
#####
#
#_##### #
#####06.##### #
#
#
#
#
#
#####_# ### #
#05.# #
#
#
#
###
#####_# #
#####03.# #
#
#
#####_# #####_### ###
a #####02.# ###
#####_# #

```

```

###
#
###
#####
: # ##### _____
: # ##### #####.01..#####
:
:
....:....
: ##### :
: ##### :
: ##### :
: ##### :
..... # : ##### :
: # : # : ##### :
:...:..:.....:
: # :
: # :
:
:
b c
#
###
#####

```

COLLEGAMENTI

- 01 >>>> {W2.A4} Area di Muur (Mondo 2)
- 01 >>>> {W3.A4} Area di Muur (Mondo 3)
- 02 ---> [MU.aB] Taverna
- 03 ---> [MU.aC] Locanda
- 04 ---> [MU.aD] Armature
- 05 ---> [MU.aE] Armeria
- 06 ---> [MU.aF] Bazar magico

ALTRO

.. passaggio segreto

OGGETTI

- a. Spadino (barile)
- b. Lama del coraggio (cassa, solo Mondo 3)
- c. Trinciapolli (cassa, solo Mondo 3)

Il passaggio segreto diventerà accessibile solo nel Mondo 3 inoltre sarà possibile ottenere solo un'Arma tra la Lama del coraggio ed il Trinciapolli.

_____ [MU.aB] TAVERNA

```

#####
P
#
#
#####
#####
#####
#
#
#
#####02.###
#
#

```



# #  
#####

COLLEGAMENTI

02 ---> [MU.aA] Piazza principale

ALTRO

P. pianoforte

_____[MU.aC] LOCANDA

#####  
# #  
##### #  
# {O} {E} ### #  
##### #  
# ### #  
# ### #  
# ### #  
# ### #####  
# ### #####  
# # #  
# # {L} #  
# # #  
#####03.#####  
_____

COLLEGAMENTI

03 ---> [MU.aA] Piazza principale

ALTRO

{E} negozio di Medicine Est  
{L} Locanda  
{O} negozio di Medicine Ovest

_____[MU.aD] ARMATURE

#####  
# # # #  
# # {P} # #  
# ##### #  
# #  
# #  
# #  
# #  
#####04.#####  
_____

COLLEGAMENTI

04 ---> [MU.aA] Piazza principale

ALTRO

{P} negozio di Protezioni

_____[MU.aE] ARMERIA

#####  
# # #  
# # {A} #

```
#####
#
#
#
#
#
#####05.#####
```

COLLEGAMENTI

05 ---> [MU.aA] Piazza principale

ALTRO

{A} negozio di Armi

_____ [MU.aF] BAZAR MAGICO

```
#####
#{N} {B} {T}#
#####
#
#
#
#
#
#####06.#####
```

COLLEGAMENTI

06 ---> [MU.aA] Piazza principale

ALTRO

{B} negozio di Magia Bianca

{N} negozio di Magia Nera

{T} negozio di Magia Temporale

=====

NAVE A CALORE

[@10NC]

=====

Dati geografici -----:

Mondo 1, Territorio di Karnak {W1.C3}

Mondo 1, Arcipelago della Mezzaluna {W1.G7}

Mondo 3, Territorio di Sud Est {W3.G7}

Stanze presenti -----: ventuno

Musica di sottofondo -: 22. Nave a calore

Punti di Salvataggio -: [NC.aU] Ascensore /I

... OGGETTI ...

RA Mappamondo [NC.aG]

Berretto verde [NC.aM]

Coda di fenice [NC.aG]

Elisir [NC.aF, aH, aV]

Guanti di mithril [NC.aE]

Guanti malandrini [NC.aM]

Lama lunare [NC.aT]

Villetta [NC.aD]

... NEMICI ...

Conquistatore [NC.aD, aF, aG, aM, aP, aS, aV]  
 Fiamma liquida - Mano 1 [NC.aZ]  
 Fiamma liquida - Tornado 1 [NC.aZ]  
 Fiamma liquida - Uomo 1 [NC.aZ]  
 Meccanotrappola [NC.aD, aF, aG, aM, aP, aS, aV]  
 Poltergeist [NC.aF, aG, aM, aP, aS, aV]  
 Spirito di polvere 1 [NC.aD, aF, aG, aM, aP, aS, aV]

[NC.aA] PONTE

```

#####
#
#
#
###
#
#
02.###

#
#
#
#
#
#
01. #
-----#####
#
#
#
#
#
###
###
###
#
#
#####
###
#
#
#
#
#
#####

```

COLLEGAMENTI

01 >>>> {W1.C3} Area di Karnak e del Castello Karnak (Mondo 1)  
 01 >>>> [CA.aG] Catapulta - Zona abitata /D (Mondo 1 e 3, acc. 07)  
 02 ---> [NC.aB] Sotto coperta /A

NEMICI

nessuno

[NC.aB] SOTTO COPERTA /A

#####

```

#####
#
#
#
###
#
#
#
#
#
###
#
#
#_____#####03.#
#02.# _____

```

COLLEGAMENTI

02 ---> [NC.aA] Ponte  
03 ---> [NC.aC] Sotto coperta /B

NEMICI

nessuno

_____ [NC.aC] SOTTO COPERTA /B

```

#03.#
#_____#
#
#####
#
#
###
###
###
###
###
###
###
###
###
###
#####

```

COLLEGAMENTI

03 ---> [NC.aB] Sotto coperta /A  
04 ---> [NC.aD] Paratia /A

NEMICI

nessuno

_____ [NC.aD] PARATIA /A

```

#####09.#####
#
#
a # #

```

```

#
#
#
###05.###
#
#06.
#07.### # #
#####
#
#
#
#
#####04.###

```

COLLEGAMENTI

```

04 ---> [NC.aC] Sotto coperta /B
05 ---> [NC.aE] Ascensore /A
06 ---> [NC.aF] Paratia /B
07 ---> [NC.aG] Paratia /C
09 ---> [NC.aI] Ascensore /C

```

OGGETTI

a. Villetta

NEMICI

```

(x3) Conquistatore <> Guil 507 -- Esp 580 -- PAB 2
(x1) Spirito di polvere 1
(x2) Meccanotrappola .evo

(x1) Conquistatore <> Guil 252 -- Esp 300 -- PAB 1
(x2) Meccanotrappola .evo

(x4) Spirito di polvere 1 <> Guil 480 -- Esp 520 -- PAB 2
(x2) Spirito di polvere 1 <> Guil 240 -- Esp 260 -- PAB 1

```

_____ [NC.aE] ASCENSORE /A

```

#####
a
#
#
#
#####05.#####

```

COLLEGAMENTI

```

05 ---> [NC.aD] Paratia /A

```

OGGETTI

a. Guanti di mithril

NEMICI

nessuno

_____ [NC.aF] PARATIA /B

```

#28.#
#

```

```
#<>___#
###27.#
###___#
#####
#####
#
#####
a
#
#
06.

#
#####
```

COLLEGAMENTI

```
06 ---> [NC.aD] Paratia /A
27 ---> [NC.aM] Paratia /D
28 ---> [NC.aT] Ascensore /H
```

ALTRO

```
<> leva che apre l'accesso 28
```

OGGETTI

```
a. Elisir
```

NEMICI

```
(x1) Conquistatore <> Guil 252 -- Esp 285 -- PAB 1
(x1) Poltergeist
(x2) Meccanotrappola .evo

(x1) Poltergeist <> Guil 363 -- Esp 395 -- PAB 1
(x2) Spirito di polvere 1
```

_____ [NC.aG] PARATIA /C

```

###11.###

#
###
###
###
#####
#####
#####
#___##### a
#10.# b

#####
#####
#####_____#
#####08.#
#####_____#
#
#
#
#
___ #####
###07.### #
```

#####

COLLEGAMENTI

07 ---> [NC.aD] Paratia /A  
08 ---> [NC.aH] Ascensore /B  
10 ---> [NC.aI] Ascensore /C  
11 ---> [NC.aL] Ascensore /D

OGGETTI

a. rarità Mappamondo  
b. Coda di fenice

NEMICI

(x1) Conquistatore <> Guil 252 -- Esp 285 -- PAB 1  
(x1) Poltergeist  
(x2) Meccanotrappola .evo  
  
(x3) Conquistatore <> Guil 507 -- Esp 580 -- PAB 2  
(x1) Spirito di polvere 1  
(x2) Meccanotrappola .evo  
  
(x1) Conquistatore <> Guil 369 -- Esp 410 -- PAB 1  
(x2) Spirito di polvere 1  
(x2) Meccanotrappola .evo  
  
(x1) Conquistatore <> Guil 252 -- Esp 300 -- PAB 1  
(x2) Meccanotrappola .evo

_____ [NC.aH] ASCENSORE /B

#####  
# a #  
# #  
# #  
# #  
#####08.#####

COLLEGAMENTI

08 ---> [NC.aG] Paratia /C

OGGETTI

a. Elisir

NEMICI

nessuno

_____ [NC.aI] ASCENSORE /C

#####  
### #  
#<> #  
### #  
### ##  
#00.#

COLLEGAMENTI

09 ---> [NC.aD] Paratia /A (leva abbassata)  
10 ---> [NC.aG] Paratia /C (leva alzata)

ALTRO

<> leva che fa muovere l'ascensore

NEMICI

nessuno

_____ [NC.aL] ASCENSORE /D

```

#####
#
#<> #
#
###_###
 #00.#

```

COLLEGAMENTI

11 ---> [NC.aG] Paratia /C (leva alzata)  
 12 ---> [NC.aM] Paratia /D (leva abbassata)

ALTRO

<> leva che fa muovere l'ascensore

NEMICI

nessuno

_____ [NC.aM] PARATIA /D

```

#####
##22.#
b # ##-----#####
>>> @@ ...
: ##### :
: #####_###
: ##### 20.
: ##### #####
: ##### : ##### :
..: ##### :
: ##### :
#####_##### : #####
21. ##### #_# :.. |13.#####
_____ ##### #12.#####
#_#
#####
27.#
^
^ #####
##15.## ^ ##29.#
#_### ><# _____
a # ££
<> #####
#####
#
#_#
#14.#

```

COLLEGAMENTI

12 ---> [NC.aL] Ascensore /D



13 ---> [NC.aN] Ascensore /E  
14 ---> [NC.aN] Ascensore /E  
15 ---> [NC.aO] Paratia /E  
20 ---> [NC.aP] Paratia /F  
21 ---> [NC.aP] Paratia /F  
22 ---> [NC.aQ] Ascensore /F  
27 ---> [NC.aF] Paratia /B  
29 ---> [NC.aS] Paratia /G

ALTRO

.. percorso nel tubo  
^^ nastro trasportatore  
<> punto in cui si atterra cadendo da [NC.aP] Paratia /F, buca 17  
>< punto in cui si atterra cadendo da [NC.aP] Paratia /F, buca 18  
@@ punto in cui si atterra cadendo da [NC.aP] Paratia /F, buca 19  
££ punto in cui si atterra cadendo da [NC.aP] Paratia /F, buca 26

OGGETTI

a. Guanti malandrini  
b. Berretto verde

NEMICI

(x1) Conquistatore <> Guil 252 -- Esp 285 -- PAB 1  
(x1) Poltergeist  
(x2) Meccanotrappola .evo  
  
(x1) Poltergeist <> Guil 363 -- Esp 395 -- PAB 1  
(x2) Spirito di polvere 1

_____ [NC.aN] ASCENSORE /E

```

14. ##### 13. #
_____ #
: ##### : ###
: ##### : #
:.....: #
#####
```

COLLEGAMENTI

13 ---> [NC.aM] Paratia /D  
14 ---> [NC.aM] Paratia /D

ALTRO

.. percorso nel tubo

NEMICI

nessuno

_____ [NC.aO] PARATIA /E

```


#<> #

###_###
#00.#

```

COLLEGAMENTI

- 15 ---> [NC.aM] Paratia /D (leva abbassata)
- 16 ---> [NC.aP] Paratia /F (leva alzata)

ALTRO

<> leva che fa muovere l'ascensore

NEMICI

nessuno

_____ [NC.aP] PARATIA /F

```
#####
° ° ° ° ° ° ° ° |20.#
°
°
° #####16.#23.#24.###
_____# _____###
#21.### #
_____###
: : : :
: # : # : # :
.....: # : # : # :.....
: ##### : # : ##### :
: ##### ..: # :.. ##### :
: ##### : ##### : ##### :
: ##### : ##### : ##### :
: ##### : ##### : ##### :
: ##### : ##### : ##### :
: ##### : #: ##### :
: #: # : ##### :
: # : ##### : ##### :
: # : ##### : ##### :
: # :..... # : ##### ..:
: ##### : # : ##### :
:..... # : # : ##### :
: # : # :.|18.19|. :
: # :
#17.|. : # : #####
:..... |.26###
#####
```

COLLEGAMENTI

- 16 ---> [NC.aO] Paratia /E
- 17 ---> [NC.aM] Paratia /D (buca, senso unico)
- 18 ---> [NC.aM] Paratia /D (buca, senso unico)
- 19 ---> [NC.aM] Paratia /D (buca, senso unico)
- 20 ---> [NC.aM] Paratia /D
- 21 ---> [NC.aM] Paratia /D
- 23 ---> [NC.aQ] Ascensore /F
- 24 ---> [NC.aR] Ascensore /G
- 26 ---> [NC.aM] Paratia /D (buca, senso unico)

ALTRO

- .. nastri trasportatori
- °° percorso nel tubo

NEMICI

(x1) Conquistatore <> Guil 252 -- Esp 285 -- PAB 1  
(x1) Poltergeist  
(x2) Meccanotrappola .evo

(x1) Poltergeist <> Guil 363 -- Esp 395 -- PAB 1  
(x2) Spirito di polvere 1

---

---

[NC.aQ] ASCENSORE /F

#####  
### #  
#<> #  
### #  
###_###  
#00.#  
_

COLLEGAMENTI

22 ---> [NC.aM] Paratia /D (leva abbassata)  
23 ---> [NC.aP] Paratia /F (leva alzata)

ALTRO

<> leva che fa muovere l'ascensore

NEMICI

nessuno

---

---

[NC.aR] ASCENSORE /G

#####  
### #  
#<> #  
### #  
###_###  
#00.#  
_

COLLEGAMENTI

24 ---> [NC.aP] Paratia /F (leva alzata)  
25 ---> [NC.aS] Paratia /G (leva abbassata)

ALTRO

<> leva che fa muovere l'ascensore

NEMICI

nessuno

---

---

[NC.aS] PARATIA /G

_#25.#  
#_#  
_# #  
#30.### ^ #  
#_### ^ ###  
### # ^ #  
# #  
# #  
#####29.###

COLLEGAMENTI

25 ---> [NC.aR] Ascensore /G  
29 ---> [NC.aM] Paratia /D  
30 ---> [NC.aU] Ascensore /I

ALTRO

^^ nastro trasportatore

NEMICI

(x1) Conquistatore <> Guil 252 -- Esp 285 -- PAB 1  
(x1) Poltergeist  
(x2) Meccanotrappola .evo  
  
(x1) Poltergeist <> Guil 363 -- Esp 395 -- PAB 1  
(x2) Spirito di polvere 1

_____ [NC.aT] ASCENSORE /H

#####  
# a #  
# #  
# #  
# #  
#####28.#####

COLLEGAMENTI

28 ---> [NC.aF] Paratia /B

OGGETTI

a. Lama lunare

NEMICI

nessuno

_____ [NC.aU] ASCENSORE /I

#####31.#####  
### #  
# #  
# PS #  
# #  
### #  
#####  
# #  
# #  
#####30.#####

COLLEGAMENTI

30 ---> [NC.aS] Paratia /G  
31 ---> [NC.aV] Paratia /H

ALTRO

PS Punto di Salvataggio

NEMICI

nessuno

```

#####
x # #32.#
#####
#BB #:::# ## # ##
#:::#####
#:::#####HH
#:::#####
##CC # AA#:::#####DD#EE#
#:::#####
#:::#####:##### #
#:::#####:##### #
#:::#####:#####:##### #
FF#:::###
#
#
###GG

###31.###

```

COLLEGAMENTI

31 ---> [NC.aU] Ascensore /I  
32 ---> [NC.aZ] Caldaie

ALTRO

AA ~ HH coppie di leve che spostano le pedane mobili

OGGETTI

x. Elisir

NEMICI

```

(x2) Conquistatore <> Guil 621 -- Esp 710 -- PAB 2
(x2) Spirito di polvere 1
(x2) Meccanotrappola .evo

(x3) Conquistatore <> Guil 630 -- Esp 730 -- PAB 2
(x1) Spirito di polvere 1
(x2) Meccanotrappola .evo

(x1) Conquistatore <> Guil 252 -- Esp 300 -- PAB 1
(x2) Meccanotrappola .evo

(x2) Poltergeist <> Guil 246 -- Esp 270 -- PAB 2

```

```

#####
#33.#
#
#
#
#
#
#####
#####
#####
#

```

```

#
<<< >>> #
#
#
#
§ #
#
#
#
#
#
#
#
#
#
#####
#
#
#
#####32.#####

```

COLLEGAMENTI

```

32 ---> [NC.aV] Paratia /H
32 >>>> [CK.aL] Cristallo di Fuoco (accesso 11)

```

ALTRO

```

$. Boss (Fiamma liquida)
>> nastri trasportatori

```

NEMICI

```

(x1) Fiamma liquida - Mano 1 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 6 [Boss]
(x1) Fiamma liquida - Tornado 1
(x1) Fiamma liquida - Uomo 1

```

=====

NAVE PIRATA

[@10NP]

=====

```

Dati geografici -----: Mondo 1, Territorio di Tycoon {W1.F4}
Stanze presenti -----: quattro
Musica di sottofondo -: 10. All'arrembaggio
Punti di Salvataggio -: nessuno

```

... OGGETTI ...

RA Ciondolo di Faris [NP.aA]

... NEMICI ...

nessuno

_____ [NP.aA] PONTE

=====

```

#####
#
T
#
##
#
#
#
#
#

```

```

#
#
#
#
01. 02. #
#
#
#
#
a
###
#
#
#
#
#
#
#####

```

COLLEGAMENTI

01 >>>> [CP.aE] Covo dei pirati - Sala principale (accesso 07)  
02 ---> [CP.aG] Sottocoperta

OGGETTI

a. rarità Ciondolo di Faris (dopo essere stati liberati da Faris)

ALTRO

T. timone

Esaminando il timone, si prenderà il controllo della nave ed in seguito Faris entrerà nel gruppo.

_____ [NP.aB] SOTTOCOPERTA /A

```

#####
#
#
#04.# #03.#
#
#
#####
#####
02.##
#
#
#####
#
###
###
#####

```

COLLEGAMENTI

02 ---> [NP.aA] Ponte  
03 ---> [NP.aC] Sottocoperta /B  
04 ---> [NP.aD] Sottocoperta /C

```
#####
#
#
#
#
#
#
#
#
#
#
#
###03.#####
```

COLLEGAMENTI

03 ---> [NP.aB] Sottocoperta /A

In questa stanza sar  possibile riposare gratuitamente sul letto.

```
#####
#
#
#
#
#
#####
#####
#####
#####-P-#####
#
#
###04.#####
```

COLLEGAMENTI

04 ---> [NP.aB] Sottocoperta /A

ALTRO

P. porta della cella

=====
NIDO DEGLI ANTOLEONI

[@10NA]
=====

Dati geografici -----: Mondo 3, Territorio di Nord Ovest {W3.D3}

Stanze presenti -----: due

Musica di sottofondo -: 30. Cosa?

Punti di Salvataggio -: nessuno

Una volta completata questa localit , non sar  pi  possibile rientrarvi.

... OGGETTI ...
nessuno

... NEMICI ...
Antoleone [NA.aB]



```
#####..01...###

###..02...#####
```

COLLEGAMENTI

- 01 >>>> {W3.D3} Area del Nido degli antoleoni
- 02 ---> [NA.aB] Caverna (buca, senso unico)

Una volta fuoriusciti da [NA.aB] Caverna, Faris tornerà nel gruppo.

```
###03.###

>< § ###

#####
```

COLLEGAMENTI

- 03 ---> [NA.aA] Valle della morte (fune, senso unico)

ALTRO

>< punto in cui si atterra, cadendo dalla buca di [NA.aA] Valle della morte

NEMICI

(x1) Antoleone <> Guil 3.000 -- Esp 0 -- PAB 5 [Boss]

=====
PAESE FANTASMA [10PF]

Dati geografici -----: Mondo 3, Territorio di Sud Est {W3.F8}
Stanze presenti -----: dieci
Musica di sottofondo -: 47. Libro sigillato
Punti di Salvataggio -: nessuno

... OGGETTI ...
Coltello ladro [PF.aD]
Veste illusoria [PF.aE]
... NEMICI ...
nessuno

===== [PF.aA] PIAZZA PRINCIPALE

#####
#_#####
#05.##### #
#####_##### #
########## # ##
########## # ##
########## # #####
#_###### # #####
#####07.# #_# # #####
#####_# #04.# # #####_###
######: # ######02.#####_
######## # 01.
# # |08.##### # #
### CN # ##### #####
### # # ##### #
# # # #_##### #
# # # : #09.# #
# # # : #
### ##### #
# #####: ##### # ##### #_# #
##### # # # # # # #10.# #
# ##### # # #
#_##### # #
###15.##### #
#_##### #
##### #_# #_# #
### #12.# #11.# #
# # # #
# # # #
##### #
#####

COLLEGAMENTI
01 >>>> {W3.F8} Area del Paese fantasma
01 >>>> [CD.aL] Crepa interdimensionale - Foresta (accesso 12)
02 ---> [PF.aB] Locanda
04 ---> [PF.aD] Taverna
05 ---> [PF.aD] Taverna

07 ---> [PF.aE] Passaggio segreto  
08 ---> [PF.aF] Bazar magico  
09 ---> [PF.aF] Bazar magico  
10 ---> [PF.aG] Armature  
11 ---> [PF.aH] Armeria  
12 ---> [PF.aI] Casa  
15 ---> [PF.aL] 1S

ALTRO

.. sottopassaggio  
CN chocobo nero

L'accesso 01 condurrà alla Crepa interdimensionale solamente accedendo nel Paese fantasma da quest'ultima.

---

[PF.aB] LOCANDA

```


#03.### #
#---### #

{L} #

#####02.#####
```

COLLEGAMENTI

02 ---> [PF.aB] Piazza principale  
03 ---> [PF.aC] Emporio

ALTRO

{L} Locanda

---

[PF.aC] EMPORIO

```


{N} # #
{S} # #

#####03.###
```

COLLEGAMENTI

03 ---> [PF.aB] Locanda

ALTRO

{N} negozio di Medicine Nord  
{S} negozio di Medicine Sud

```

#####05.#####
#
#06. # #
#
#
#
#
#
a #
#
#####
#
#
#
#####04.###

```

COLLEGAMENTI

- 04 ---> [PF.aB] Piazza principale
- 05 ---> [PF.aB] Piazza principale
- 06 ---> [PF.aE] Passaggio segreto

OGGETTI

- a. Coltello ladro (barile)

```

#06.#
########
#
#
a
#
#
#####07.#####

```

COLLEGAMENTI

- 06 ---> [PF.aD] Taverna
- 07 ---> [PF.aB] Piazza principale

OGGETTI

- a. Veste illusoria

La Veste illusoria si ottiene parlando con l'uomo, dopo aver fatto il giro del mondo a bordo di Boko.

```

#####
08. #####
{O} ##### #
{E}
#
#
#####

```

```

.....
#
#
#
#####09.#####

```

COLLEGAMENTI

08 ---> [PF.aB] Piazza principale  
09 ---> [PF.aB] Piazza principale

ALTRO

.. passaggio segreto  
{E} negozio di Tecniche magiche Est  
{O} negozio di Tecniche magiche Ovest

_____ [PF.aG] ARMATURE

```

#####
.....
{E} #
#
.....
{O} #####
#
#####10.###

```

COLLEGAMENTI

10 ---> [PF.aB] Piazza principale

ALTRO

{E} negozio di Protezioni Est  
{O} negozio di Protezioni Ovest  
.. passaggio segreto

Per raggiungere il passaggio segreto superiore, bisognerà esaminare la parte più alta del bancone.

_____ [PF.aH] ARMERIA

```

#####

14.

{N}
#
#
#
#
#####
#####
#
{S}
#####
#
#
#
#
#####11.#####

```

COLLEGAMENTI

11 ---> [PF.aB] Piazza principale

14 ---> [PF.aL] 1S

ALTRO

{N} negozio di Armi Nord

{S} negozio di Armi Sud

[PF.aI] CASA

```

#####
#
13.
#
#
#####
#####
#
#
V
#
#
#####
#####
#
#
#
#
#####12.#####

```

COLLEGAMENTI

12 ---> [PF.aB] Piazza principale

13 ---> [PF.aL] 1S

ALTRO

V. vaso curativo

[PF.aL] 1S

```

#####13.#####14.###
#########
#########
#########
#########
#########
#########
#########
#####15.########
#############
P #####16.########
.....
#####
#####

```

COLLEGAMENTI

13 ---> [PF.aI] Casa

14 ---> [PF.aH] Armeria  
15 ---> [PF.aA] Piazza principale  
16 >>>> [CD.aI] Crepa interdimensionale - Rovine /G (accesso 11)

#### ALTRO

P. Pianoforte  
.. passaggio segreto

Il passaggio segreto occidentale diventerà percorribile solo dopo aver suonato gli altri sette Pianoforti sparsi per il mondo. L'accesso 16 diventerà disponibile e condurrà alla Crepa interdimensionale solamente accedendo nella camera da quest'ultima.

=====

#### PIRAMIDE DI MUUR

[@10PU]

=====

Dati geografici -----: Mondo 3, Territorio di Sud Ovest {W3.B4}  
Stanze presenti -----: diciassette  
Musica di sottofondo -: 48. Sonno della terra antica  
Punti di Salvataggio -: [PU.aI] 3° piano /B

#### ... OGGETTI ...

RA Prima tavola	[PU.aS]
8.000 Guil	[PU.aO]
9.000 Guil	[PU.aO]
10.000 Guil	[PU.aP]
12.000 Guil	[PU.aR]
Abito nero	[PU.aL]
Anello maledetto	[PU.aE]
Anello protettivo	[PU.aQ]
Armatura di cristallo	[PU.aM]
Corona di rovi	[PU.aH]
Elisir	[PU.aH, aP, aR]
Fiocco	[PU.aQ]
Forcina dorata	[PU.aQ]
Maglio di Gaia	[PU.aP]
Materia oscura	[PU.aG, aL, aM, aO, aR]
Scudo focum	[PU.aG]
Scudo gelum	[PU.aC]
Veste bianca	[PU.aG]
Veste nera	[PU.aH]
Villetta	[PU.aP]

#### ... NEMICI ...

Archeosauro	[PU.aG, aH]
Aspide	[PU.aC, aD, aF, aG, aH, aL, aM]
Biosoldato 2	[PU.aG, aN, aP, aR]
Cavaliere ronkan 2	[PU.aG, aN, aO]
Chimera dhorme 2	[PU.aG, aN, aO]
Coeyrl 1	[PU.aL]
Gargolla	[PU.aA]
Gigante verde 2	[PU.aL, aQ, aS]
Golem adamantino 2	[PU.aG, aN, aP, aR]
Gran mummia	[PU.aB]
Il dannato	[PU.aC, aG, aL, aM, aO, aP, aR]
Lamia regina	[PU.aB, aE, aG, aL, aN, aP, aQ, aR, aS]
Mummia	[PU.aH]
Objet d'Art	[PU.aM]

Pugno d'acciaio [PU.aL]  
Rajiforma [PU.aG, aN]  
Scavatore 2 [PU.aL, aQ, aS]  
Sekhmet [PU.aL]  
Stregone nero [PU.aL]  
Testa meccanica [PU.aH]  
Ushabti [PU.aB, aE, aG, aN, aO, aP, aQ, aR, aS]  
Zefiro [PU.aG, aL, aN, aO, aP, aQ, aR, aS]

---

[PU.aA] INGRESSO

```


#####
```

```


##02.##

$ #

#01.#
#
```

COLLEGAMENTI  
01 >>>> {W3.B4} Area della Piramide di Muur e dell'Albero guardiano  
02 ---> [PU.aB] Piano terra

ALTRO  
\$. Boss (Gargolla)



NEMICI

(x2) Gargolla <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 10 [Boss]

[PU.aB] PIANO TERRA

```

#####
I I I
#
#_____#
#08.#^^^^^^#04.#####05.#
#_____#^^^^^^#####_____#
#^^^^^^#06.##### #
#^^^^^^#_____##### #
#07.##### #
_____ # #
$ # #
#
#
<>### #
#
#_____# #
#####03.##### ###
#####_____##### ###
#
_____#####
#####02.#####

```

COLLEGAMENTI

- 02 ---> [PU.aA] Ingresso
- 03 ---> [PU.aC] 1S (cascata di sabbia, senso unico)
- 04 ---> [PU.aC] 1S
- 05 ---> [PU.aD] 1° piano /A
- 06 ---> [PU.aD] 1° piano /A
- 07 ---> [PU.aE] Interno
- 08 ---> [PU.aF] 1° piano /B

ALTRO

- I. interruttori delle spine
- ^^ spine
- <> interruttore che disattiva la cascata di sabbia
- \$. Boss (Gran mummia)

NEMICI

- (x1) Gran mummia <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 5 [Boss]
- (x2) Lamia regina <> Guil 870 -- Esp 1.400 -- PAB 4
- (x1) Lamia regina <> Guil 435 -- Esp 700 -- PAB 3
- (x6) Ushabti <> Guil 2.646 -- Esp 2.880 -- PAB 4

[PU.aC] 1S

```

#04.#
#_____#

```

```
#####
#
#
#
#
#
#
#####
#####
#
><
a
#
#####
```

COLLEGAMENTI

04 ---> [PU.aB] Piano terra

ALTRO

>< punto in cui si atterra cadendo da [PU.aB] Interno

OGGETTI

a. Scudo gelum (sconfiggendo I dannati)

NEMICI

(x4) Il dannato <> Guil 1.884 -- Esp 4.800 -- PAB 5 (baule a)

(x1) Aspide <> Guil 0 -- Esp 800 -- PAB 1

In questa stanza gli Aspidi saranno visibili sullo schermo durante l'esplorazione.

_____ [PU.aD] 1° PIANO /A

```
#####
... # ...
#_#
... #05.#
#_
#_# # # #
#06.#####
```

COLLEGAMENTI

05 ---> [PU.aB] Piano terra

06 ---> [PU.aB] Piano terra

ALTRO

.. passaggio segreto

NEMICI

(x1) Aspide <> Guil 0 -- Esp 800 -- PAB 1

In questa stanza gli Aspidi saranno visibili sullo schermo durante l'esplorazione.

_____ [PU.aE] INTERNO

```
#####
```

```
a
#
#
###07.###
```

COLLEGAMENTI

07 ---> [PU.aB] Piano terra

OGGETTI

a. Anello maledetto

NEMICI

(x2) Lamia regina <> Guil 870 -- Esp 1.400 -- PAB 4
(x1) Lamia regina <> Guil 435 -- Esp 700 -- PAB 3
(x6) Ushabti <> Guil 2.646 -- Esp 2.880 -- PAB 4

[PU.aF] 1° PIANO /B

```
#####
#
#
#08.# #####
I I I
#
#09.#
#
#
#
#
#
#
#
#
#####
```

COLLEGAMENTI

08 ---> [PU.aB] Piano terra
09 ---> [PU.aG] 2° piano

ALTRO

I. interruttori che aprono le porte

NEMICI

(x1) Aspide <> Guil 0 -- Esp 800 -- PAB 1

In questa stanza gli Aspidi saranno visibili sullo schermo durante l'esplorazione.

[PU.aG] 2° PIANO

```
#####
###10.###
#
a b c #####
#
#
```

```
#
#
#
#
#####09.##### #
#
```

COLLEGAMENTI

```
09 ---> [PU.aF] 1° piano /B
10 ---> [PU.aH] 3° piano /A
```

ALTRO

```
^^ spine
```

OGGETTI

- a. Scudo focum (sconfiggendo I dannati)
- b. Materia oscura (sconfiggendo I dannati)
- c. Veste bianca (sconfiggendo i nemici)

NEMICI

```
(x1) Zefiro <> Guil 500 -- Esp 2.000 -- PAB 4
(x1) Cavaliere ronkan 2 .evo
(x1) Chimera dhorme 2 .evo

(x1) Zefiro <> Guil 500 -- Esp 2.000 -- PAB 4
(x1) Biosoldato 2 .evo
(x1) Golem adamantino 2 .evo

(x1) Lamia regina <> Guil 873 -- Esp 1.500 -- PAB 4
(x1) Rajiforma

(x1) Aspide <> Guil 0 -- Esp 800 -- PAB 1

(x1) Archeosauro <> Guil 1.326 -- Esp 2.760 -- PAB 5 (ba. c)
(x2) Ushabti

(x1) Archeosauro <> Guil 444 -- Esp 1.800 -- PAB 4 (ba. c)

(x4) Il dannato <> Guil 1.884 -- Esp 4.800 -- PAB 5 (ba. a, b)
```

In questa stanza gli Aspidi saranno visibili sullo schermo durante l'esplorazione.

_____ [PU.aH] 3° PIANO /A

```
#####
b
:
c ### : ### a
#11.### : ### #
§ #####
###
###
#
§ ### ^^ ^^
^^ ##### ^^
d ### # #####
#^^^##### ### ### ##### ### #
#^^^# ### ### ##### ### #
```

```

#^^^##### ### ##### ##### #
#^^^##### ### ##### ##### #
#^^^##### ### ##### ##### #
#^^^# <># ### ##### ##### #
#^^^# # ### ### ##### #####
#^^^# # ### ### ##### #####
#####
#####
#####
#
#
#10.#

```

COLLEGAMENTI

10 ---> [PU.aG] 2° piano  
11 ---> [PU.aI] 3° piano /B

ALTRO

^^ spine  
\$. Boss (Mummia)  
.. passaggio segreto  
<> interruttore che disattiva le spine lungo la parete occidentale

OGGETTI

- a. Elisir
- b. Corona di rovi
- c. Elisir
- d. Veste nera (sconfiggendo l'Archeosauro)

NEMICI

(x3) Mummia <> Guil 1.500 -- Esp 0 -- PAB 2 [Boss]  
(x1) Archeosauro <> Guil 444 -- Esp 1.800 -- PAB 4 (baule d)  
(x1) Aspide <> Guil 0 -- Esp 800 -- PAB 1  
(x1) Testa meccanica <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 4

In questa stanza gli Aspidi e le Teste meccaniche saranno visibili sullo schermo durante l'esplorazione.

_____ [PU.aI] 3° PIANO /B

```

#12.#
#-----#
###
#
PS
#
-----#
###11.###

```

COLLEGAMENTI

11 ---> [PU.aH] 3° piano /A  
12 ---> [PU.aL] 4° piano

ALTRO

PS Punto di Salvataggio

NEMICI  
nessuno

[PU.aL] 4° PIANO

```
#####
.....
#####13.##### : ##### : #####
: ##### :....
:
: ## b
:..... ><
#
:
:
#_# ##### : ##### a
#12.# ##### :..... []
.....: #####
:
: #####
:.....:..... <>
#####14.#####
#_#
#
#
#
#####
```

COLLEGAMENTI

12 ---> [PU.aI] 3° piano /B  
13 ---> [PU.aM] 5° piano /A  
14 ---> [PU.aN] 5° piano /B

ALTRO

.. passaggio segreto  
>< punto in cui si atterra cadendo dalla cascata 15 di [PU.aN] 5° piano /B  
[] punto in cui si atterra cadendo dalla cascata 16 di [PU.aN] 5° piano /B  
<> punto in cui si atterra cadendo dalla cascata 17 di [PU.aN] 5° piano /B

OGGETTI

a. Abito nero (sconfiggendo i Pugni d'acciaio)  
b. Materia oscura (sconfiggendo I dannati)

NEMICI

(x1) Sekhmet	<>	Guil 10	--	Esp 3	--	PAB 7	[Boss]
(x1) Zefiro	<>	Guil 500	--	Esp 2.000	--	PAB 4	
(x1) Gigante verde 2 .evo							
(x1) Scavatore 2 .evo							
(x1) Aspide	<>	Guil 0	--	Esp 800	--	PAB 1	
(x1) Lamia regina	<>	Guil 435	--	Esp 700	--	PAB 3	
(x2) Coeurl 1	<>	Guil 1.137	--	Esp 3.250	--	PAB 7	(baule a)
(x1) Stregone nero							

(x4) Il dannato <> Guil 1.884 -- Esp 4.800 -- PAB 5 (baule b)

(x3) Pugno d'acciaio <> Guil 1.629 -- Esp 4.005 -- PAB 7 (baule a)

Il primo nemico che si affronterà in questa stanza sarà sempre Sekhmet. Qui gli Aspidi saranno visibili sullo schermo durante l'esplorazione inoltre lo scrigno della Materia oscura si potrà raggiungerlo solo cadendo da [PU.aN] 5° piano /B.

_____ [PU.aM] 5° PIANO /A

#####  
# #  
# #  
# #  
# # # #  
# a # # b #  
#####  
#13.#  
_____

COLLEGAMENTI

13 ---> [PU.aL] 4° piano

OGGETTI

- a. Materia oscura (sconfiggendo I dannati)
- b. Armatura di cristallo (sconfiggendo gli Objet d'Art)

NEMICI

(x1) Aspide <> Guil 0 -- Esp 800 -- PAB 1

(x4) Il dannato <> Guil 1.884 -- Esp 4.800 -- PAB 5 (baule a)

(x5) Objet d'Art <> Guil 2.535 -- Esp 500 -- PAB 8 (baule b)

In questa stanza gli Aspidi saranno visibili sullo schermo durante l'esplorazione.

_____ [PU.aN] 5° PIANO /B

#####  
##<> #####<> #  
# #_____  
#____ #18.#  
#14.###15.##### #  
##### #  
#<># #####  
# #____ #19.#  
# #####16.##### #  
# ##### #  
# #  
# #  
#####17.# #  
##### #  
##### #  
#####

COLLEGAMENTI

- 14 ---> [PU.aL] 4° piano
- 15 ---> [PU.aL] 4° piano (cascata di sabbia, senso unico)

16 ---> [PU.aL] 4° piano (cascata di sabbia, senso unico)  
17 ---> [PU.aL] 4° piano (cascata di sabbia, senso unico)  
18 ---> [PU.aO] 5° piano /C  
19 ---> [PU.aP] 6° piano /A

ALTRO

<> interruttore che disattiva la cascata di sabbia

NEMICI

(x1) Lamia regina <> Guil 1.314 -- Esp 1.980 -- PAB 4  
(x1) Rajiforma  
(x1) Ushabti  
  
(x1) Zefiro <> Guil 500 -- Esp 2.000 -- PAB 4  
(x1) Biosoldato 2 .evo  
(x1) Golem adamantino 2 .evo  
  
(x1) Zefiro <> Guil 500 -- Esp 2.000 -- PAB 4  
(x1) Cavaliere ronkan 2 .evo  
(x1) Chimera dhorme 2 .evo  
  
(x1) Lamia regina <> Guil 873 -- Esp 1.500 -- PAB 4  
(x1) Rajiforma

_____ [PU.aO] 5° PIANO /C

```

a b ### O E ### c d #

#####18.#

```

COLLEGAMENTI

18 ---> [PU.aN] 5° piano /A

ALTRO

E. interruttore est, fa cadere in [PU.aL] 4° piano  
O. interruttore ovest, fa rientrare la sporgenza

OGGETTI

a. Materia oscura (sconfiggendo I dannati)  
b. Materia oscura (sconfiggendo I dannati)  
c. 9.000 Guil  
d. 8.000 Guil

NEMICI

(x1) Zefiro <> Guil 500 -- Esp 2.000 -- PAB 4  
(x1) Cavaliere ronkan 2 .evo  
(x1) Chimera dhorme 2 .evo  
  
(x4) Il dannato <> Guil 1.884 -- Esp 4.800 -- PAB 5 (bauli)  
  
(x6) Ushabti <> Guil 2.646 -- Esp 2.880 -- PAB 4  
  
(x3) Ushabti <> Guil 1.323 -- Esp 1.440 -- PAB 3



```

#####
..... b
: ##### :
: ##### :
: ##### :
: ##### :
a:.... # d # ##### :
:
c
#####
>< #
#####
#####
#####
#####20.#####
#
#
#####19.#
#####

```

COLLEGAMENTI

19 ---> [PU.aN] 5° piano /B  
20 ---> [PU.aQ] 7° piano /A

ALTRO

.. passaggio segreto  
>< punto in cui si atterra cadendo dalle buche di [PU.aQ] 7° piano

OGGETTI

- a. Maglio di Gaia (sconfiggendo I dannati)
- b. 10.000 Guil
- c. Villetta
- d. Elisir

NEMICI

(x1) Zefiro	<>	Guil 500	--	Esp 2.000	--	PAB 4
(x1) Biosoldato 2		.evo				
(x1) Golem adamantino 2		.evo				
(x1) Lamia regina	<>	Guil 1.758	--	Esp 2.140	--	PAB 4
(x3) Ushabti						
(x4) Il dannato	<>	Guil 1.884	--	Esp 4.800	--	PAB 5 (baule a)
(x1) Lamia regina	<>	Guil 435	--	Esp 700	--	PAB 3
(x6) Ushabti	<>	Guil 2.646	--	Esp 2.880	--	PAB 4

Il baule dell'Elisir si potrà raggiungerlo solo cadendo da [PU.aQ] 7° piano /A.

```

#####
#

```

```

_____ ##### _____#
#22.# ##### #21.#
 ___### # b # ###___
 # #
 # #
 ### a c ###
 # #
 # #
 # #
 ### 20. ###
 ##### #####

```

COLLEGAMENTI

20 ---> [PU.aP] 6° piano /A  
 21 ---> [PU.aR] 6° piano /B  
 22 ---> [PU.aR] 6° piano /B

OGGETTI

- a. Fiocco
- b. Anello protettivo
- c. Forcina dorata

NEMICI

(x1) Zefiro <> Guil 500 -- Esp 2.000 -- PAB 4  
 (x1) Gigante verde 2 .evo  
 (x1) Scavatore 2 .evo

(x2) Lamia regina <> Guil 1.752 -- Esp 2.360 -- PAB 4  
 (x2) Ushabti

(x2) Lamia regina <> Guil 870 -- Esp 1.400 -- PAB 4

(x6) Ushabti <> Guil 2.646 -- Esp 2.880 -- PAB 4

In questa stanza saranno presenti le pedane fantasma inoltre, cadendo da esse, si atterrerà nella zona centrale di [PU.aP] 6° piano.

_____ [PU.aR] 6° PIANO /B

```

 ###23.###
#####
c d # vvvv# a b
 ___# # # #___
#22.# #vvvv # #21.#
#___# # # #___
vvvv### ##
vvv### ##
#
#
#####

```

COLLEGAMENTI

21 ---> [PU.aQ] 7° piano /A  
 22 ---> [PU.aQ] 7° piano /A  
 23 ---> [PU.aS] 7° piano /B

ALTRO

vv pedane scivolose

OGGETTI

- a. 12.000 Guil
- b. Materia oscura (sconfiggendo I dannati)
- c. Elisir
- d. Materia oscura (sconfiggendo I dannati)

NEMICI

- (x1) Zefiro <> Guil 500 -- Esp 2.000 -- PAB 4
- (x1) Biosoldato 2 .evo
- (x1) Golem adamantino 2 .evo
  
- (x1) Lamia regina <> Guil 1.758 -- Esp 2.140 -- PAB 4
- (x3) Ushabti
  
- (x4) Il dannato <> Guil 1.884 -- Esp 4.800 -- PAB 5 (ba. b, d)
  
- (x1) Lamia regina <> Guil 435 -- Esp 700 -- PAB 3
  
- (x6) Ushabti <> Guil 2.646 -- Esp 2.880 -- PAB 4

[PU.aS] 7° PIANO /B

```

#####
###
###
#
###
a #
#
#
###
###
#
###
###
#####
#####
#
#
#
#
#####23.#####

```

COLLEGAMENTI

23 ---> [PU.aR] 6° piano /B

OGGETTI

- a. rarità Prima tavola

NEMICI

- (x1) Zefiro <> Guil 500 -- Esp 2.000 -- PAB 4
- (x1) Gigante verde 2 .evo
- (x1) Scavatore 2 .evo
  
- (x2) Lamia regina <> Guil 1.752 -- Esp 2.360 -- PAB 4
- (x2) Ushabti
  
- (x2) Lamia regina <> Guil 870 -- Esp 1.400 -- PAB 4

Dopo aver preso la tavola, ci si ritroverà automaticamente in [PU.aA] Ingresso.

=====
PONTE MAGNO [10PM]
=====

Dati geografici -----:
Mondo 2, Territorio di Bal {W2.D5}
Mondo 2, Territorio di Exdeath {W2.E5}

Stanze presenti -----: sei
Musica di sottofondo -: 38. Battaglia al Ponte magno
Punti di Salvataggio -: nessuno

Nel Mondo 3, il Ponte magno sarà visibile sulla Mappa del Mondo ma non sarà più possibile accedervi.

... OGGETTI ...
nessuno

... NEMICI ...
Felino volante [PM.aC]
Gilgamesh Umano 2 [PM.aD]
Merrow [PM.aC, aE]
Neo Garula [PM.aE]
Piccolo carro [PM.aC]

_____ [PM.aA] INGRESSO

#####
#####
#####_#####
#####02.#####
#####_#####
#_#
#..01...#

COLLEGAMENTI
01 >>>> {W2.E5} Area del Ponte magno
02 ---> [PM.aB] Sala di controllo

NEMICI
nessuno

_____ [PM.aB] SALA DI CONTROLLO /A

###03.###
#####_#####
# #
# #
# #
# #
# #
# #







```

#####
#####_###
#####_# #05.#
#04.#
#
b
#
#####
#####
#####
#####_#####
#####
#####
#01.###

```

COLLEGAMENTI

- 01 >>>> {W2.C5} Area di Quelb e della V.draghi (Mondo 2, zona a sud)
- 01 >>>> {W3.C5} Area di Quelb e della V.draghi (Mondo 3, zona a sud)
- 02 ---> [QU.aB] Casa di Kelger
- 04 ---> [QU.aD] Bazar magico
- 05 ---> [QU.aE] Equipaggiamento
- 06 ---> [QU.aF] Locanda
- 07 >>>> {W2.C5} Area di Quelb e della V.draghi (Mondo 2, zona a nord)
- 07 >>>> {W3.C5} Area di Quelb e della V.draghi (Mondo 3, zona a nord)

ALTRO

.. sottopassaggio

OGGETTI

- a. canzone Requiem (parlando con uno dei lupi che si muove in cerchio)
- b. Zucca kornago (consegnando un Kornago e 10.000 Guil al mago nel pozzo)

Gli accessi 04, 05, 06 e 07 saranno disponibili solo dopo aver parlato con Kelger.

_____[QU.aB] CASA DI KELGER

```

#####
###03.###
#####
#
###
#
#
#
#
#
#
#
#
#
###_###
#####02.#####

```

COLLEGAMENTI

- 02 ---> [QU.aA] Piazza principale
- 03 ---> [QU.aC] Casa di Kelger, 1° piano

_____[QU.aC] CASA DI KELGER, 1° PIANO

```

#####
#
#
#
#
###
###
###
###
#####
#####
#####
#####

```



```

#
#
#####
#####
#
#
#
#####03.#####

```

COLLEGAMENTI

03 ---> [QU.aB] Casa di Kelger

---

[QU.aD] BAZAR MAGICO

```

#####
#
#
#
#
#{N} {T}#
###{B}###
#
#
#
#
#####04.#####

```

COLLEGAMENTI

04 ---> [QU.aA] Piazza principale

ALTRO

- {B} negozio di Magia Bianca
- {N} negozio di Magia Nera
- {T} negozio di Magia Temporale

---

[QU.aE] EQUIPAGGIAMENTO

```

#####
#
#
#{PO|PE}#####{AO|AE}#
#####
#
#
#
#
#
#
#
#
#
#
#####
#####05.#####

```

COLLEGAMENTI

05 ---> [QU.aA] Piazza principale

ALTRO

{AE} negozio di Armi Est  
{AO} negozio di Armi Ovest  
{PE} negozio di Protezioni Est  
{PO} negozio di Protezioni Ovest

[QU.aF] LOCANDA

```


a #

{L} #

{N} #

#####06.##### # {S} #

#####
```

#### COLLEGAMENTI

06 ---> [QU.aA] Piazza principale

#### ALTRO

{L} Locanda  
{N} negozio di Medicine Nord  
{S} negozio di Medicine Sud

#### OGGETTI

a. Pozione x8

Sedendosi al tavolo del lupo, si verrà curati completamente e si riceveranno 8 pozioni: sarà possibile fare questo per un massimo di tre volte.

=====

REAME OSCURO

[@10RO]

=====

Dati geografici -----: Mondo 3, Zona Sottomarina {W3.F8}

Stanze presenti -----: quaranta

Musica di sottofondo -:

6. Sotterraneo (Antro di Shinryu, Cascate abissali)  
6. Sotterraneo (Cuore di Ronka, Fiume delle anime)  
6. Sotterraneo (Grotta dei Titani, Tempio in rovina)  
26. Biblioteca degli Antichi (Tempio sigillato)  
48. Sonno della terra antica (Tomba dei ricordi)  
50. Alla ricerca della luce (Corte dell'oblio)

Punti di Salvataggio -: [RO.aC] Anticamera

[RO.bC] Cascate abissali, Sala della quiete /B

Il Reame oscuro sarà disponibile una volta recuperate le quattro Tavole ma si potrà visitare completamente solo dopo aver completato l'avventura.  
Rispetto agli stessi gruppi di mostri che si affrontano nelle altre località,

all'interno del Reame oscuro essi faranno guadagnare una quantità inferiore di PAB.

••• OGGETTI •••

LV Artigliere	[RO.aB]
LV Gladiatore	[RO.aB]
LV Necromante	[RO.aB]
LV Oracolo	[RO.aB]
RA Ammorbidente	[RO.aI]
RA Chiave sotterraneo	[RO.bB]
Acqua santa	[RO.aQ, aR, bG]
Anello di corallo	[RO.aZ]
Apocalisse	[RO.aT]
Cenere	[RO.bD, bG, bI]
Coda di fenice	[RO.aR, bI]
Colpo di tuono	[RO.aO, aP, aR, bF, bG, bH, bI]
Colpo esplosivo	[RO.aE, aO, aS, bI]
Colpo secco	[RO.aQ, aS]
Corona regale	[RO.aV]
Elisir	[RO.aG, aH, aM, aP, bD, bH, bI, bM]
Etere	[RO.aP, aQ, aR]
Ferula demoniaca	[RO.bD]
Fiocco	[RO.bH]
Gala iper	[RO.aS]
Gladio	[RO.aQ]
Guscio solido	[RO.aM, bA]
Infuso di difesa	[RO.aL]
Infuso di forza	[RO.aL]
Infuso di Golia	[RO.aL]
Infuso eroico	[RO.aQ, bF]
Kagenui	[RO.aS]
Longinus	[RO.bB]
Mantello stregone	[RO.aR]
Materia oscura	[RO.aG, aM, aP, aQ, aR, bA, bF]
Maximilian	[RO.bI]
Mazza di Zeus	[RO.aP]
Medaglia dell'onore	[RO.aB]
Mutsunokami	[RO.bM]
Shuriken di Fuuma	[RO.aN, aR]
Testo d'acqua	[RO.bA]
Testo di fuoco	[RO.bI]
Testo di tuono	[RO.bI]
Ultima	[RO.bL]
Veste di Vishnu	[RO.aG]
Veste signorile	[RO.bN]
Villetta	[RO.aN, aR, aT, aV, bA]

••• NEMICI •••

Achelone	[RO.aT]
Adamanthart 2	[RO.bS]
Ade	[RO.bM, bN]
Aevis drago	[RO.aD, aE, aV, aZ, bH, bL]
Alicarnasso 2	[RO.bT]
Animofago	[RO.aL, aV]
Apanda 2	[RO.bR]
Archeodemone 1	[RO.aE]
Archeodemone 2	[RO.bR]
Archeosauro	[RO.bE]
Artiglio letale	[RO.aD, aE]
Assassino 1	[RO.aF, aQ, aV, bA, bM]

Assassino 2	[RO.aF, aQ, aV, bA, bM]
Atomos 2	[RO.bT]
Azulmagia 2	[RO.bU]
Bacello di drago 2	[RO.bR]
Barriera 2	[RO.bU]
Behemoth	[RO.aH, bM]
Belfagor	[RO.aM, aN]
Bitania 3	[RO.bs]
Bitania 4	[RO.bs]
Buco 2	[RO.bT]
Byblos 2	[RO.bR]
Calofisteri 2	[RO.bs]
Cannone a onde	[RO.bn]
Cannone laser 3	[RO.bQ]
Catastrofe 2	[RO.bU]
Controlla-livello	[RO.aI, aS, aU]
Corazzata	[RO.aR, bM, bN]
Cristallia	[RO.aM, aN]
Cristallo 5	[RO.bU]
Cristallo 6	[RO.bU]
Cristallo 7	[RO.bU]
Cristallo 8	[RO.bU]
Cronocontrollore	[RO.aP]
Demone di mare	[RO.aN]
Drago blu	[RO.aF, aQ, bH, bI, bL]
Drago corazzato	[RO.bH, bI]
Drago di cristallo	[RO.bH, bI, bL, bN]
Drago giallo	[RO.aE, aF, bH, bI, bL]
Drago rosso 1	[RO.aE, aQ, bH, bI, bL]
Drago violaceo	[RO.bA, bI, bL, bN]
Duellante	[RO.aV, aZ, bA]
Elementale oscuro 1	[RO.aO, aP, aZ]
Elementale oscuro 2	[RO.aO, aP, aZ]
Elementale oscuro 3	[RO.aO, aP, aZ]
Elementale oscuro 4	[RO.aQ]
Enuo 1 - Corpo	[RO.bO]
Enuo 1 - Mano destra	[RO.bO]
Enuo 1 - Mano sinistra	[RO.bO]
Enuo 2	[RO.bO]
Exoray 1	[RO.aI, aR, aS, aT, aU]
Exoray 2	[RO.aI, aR, aS, aT, aU]
Exoray 3	[RO.aI, aR, aS, aT, aU]
Exoray 4	[RO.aI, aR, aS, aT, aU]
Exoray 5	[RO.aI, aR, aS, aT, aU]
Fiamma liquida - Mano 2	[RO.bQ]
Fiamma liquida - Tornado 2	[RO.bQ]
Fiamma liquida - Uomo 2	[RO.bQ]
Fiore di drago 6	[RO.bR]
Fiore di drago 7	[RO.bR]
Fiore di drago 8	[RO.bR]
Fiore di drago 9	[RO.bR]
Fiore di drago 10	[RO.bR]
Forza 2	[RO.bP]
Furia	[RO.aD, aE, aF, aO]
Garula 3	[RO.bP]
Gigante di ferro	[RO.aG, aR, aT]
Gorgimera	[RO.aG, aH]
Gran aevis	[RO.aQ]
Gran dragone	[RO.aV, aZ, bH, bN]
Granad	[RO.aD, aF]

Guardiano	[RO.bN]
Guilgaruga 2	[RO.aM]
Guilgaruga 3	[RO.bP]
Jackanapes 3	[RO.bs]
Lama danzante	[RO.aD, aE, aF]
Lamia regina	[RO.bE]
Lanciatore Centrale 2	[RO.bN]
Lanciatore Centrale 3	[RO.bQ]
Lanciatore Superiore 2	[RO.bN]
Lanciatore Superiore 3	[RO.bQ]
Magissa 2	[RO.bP]
Mangiateschi	[RO.aL]
Manticora 2	[RO.bs]
Medusa	[RO.bD, bE, bF, bG]
Melusine 5	[RO.bU]
Melusine 6	[RO.bU]
Melusine 7	[RO.bU]
Melusine 8	[RO.bU]
Minidiavolo	[RO.aE, aO, aP, aQ, aZ, bD, bE, bF]
Minotauro 2	[RO.bQ]
Muffa	[RO.aU]
Necrofobo 2	[RO.bU]
Necromante	[RO.bD, bE, bG]
Neo Shinryu	[RO.bL]
Nereid 2	[RO.bQ]
Ninja	[RO.bA]
Omega 2	[RO.bD]
Omega Mk.II 1	[RO.bG]
Omega Mk.II 2	[RO.bG]
Omega Mk.II 3	[RO.bG]
Onnisciente 2	[RO.bT]
Orbe	[RO.aM, aN]
Phobos 2	[RO.bQ]
Piomante	[RO.aO]
Psicoflagello	[RO.aB, aI, aS, aT, aU]
Purobolos 2	[RO.bQ]
Rapace - Aperto 2	[RO.bP]
Rapace - Chiuso 2	[RO.bP]
Razza	[RO.aN]
Re Behemoth	[RO.bM]
Rukh	[RO.aM, aN]
Scoiattopatico	[RO.aL]
Sirena Blu 2	[RO.bP]
Sirena Marrone 2	[RO.bP]
Testa meccanica	[RO.aI, aS, aU, bD]
Tirannosauro 2	[RO.bR]
Tritone 2	[RO.bQ]
Verme di sabbia 2	[RO.bT]
Vilia	[RO.aM]
Wendigo 2	[RO.bT]
Yojimbo	[RO.aG, aH, bA]
Zombisauro	[RO.aG, aH, bD, bE, bF, bG, bM]

---

[RO.aA] FONDO DEL MARE

```

#
#
#
###
###
###
#####
###
#
###
#
#
###
#
###
#####02.#####

```

COLLEGAMENTI

01 >>>> [SO.aA] Sottomarino - Sala comandi (accesso 02)  
02 ---> [RO.aB] Piano terra

---

[RO.aB] PIANO TERRA

```

#03.#####60.#####02.#
#
§ ###
d
><
e
#
#
#<>##
#
a
c
b
#####
###
#
#####
#####
#####

```

COLLEGAMENTI

02 ---> [RO.aA] Fondo del mare  
03 ---> [RO.aC] Anticamera  
60 ---> [RO.bP] Chiostro dei morti, 1° piano

ALTRO

<> interruttore che apre l'accesso 03  
>< punto dove si ricompare tramite il teletrasporto 66 di [RO.bU]  
§. Boss (Psicoflagello)

OGGETTI

- a. lavoro Oracolo
- b. lavoro Gladiatore
- c. lavoro Artigliere
- d. lavoro Necromante (dopo aver sconfitto Enuo)
- e. Medaglia dell'onore (dopo aver completato il Chiostro dei morti)

NEMICI

(x1) Psicoflagello <> Guil 800 -- Esp 0 -- PAB 0 [Boss]

Dopo aver raccolto i primi tre frammenti, apparirà il venditore di munizioni. In questa stanza, l'accesso 03 diventerà disponibile solo dopo aver terminato l'avventura mentre l'accesso 60 ed il boss compariranno una volta sconfitto Enoo.

[RO.ac] ANTICAMERA

```

#####
#####
#
04.
#
#
#
#
#
#
#
PS
#
#
#
#
#
#03.#

```

COLLEGAMENTI

03 ---> [RO.aB] Piano terra  
04 ---> [RO.aD] Tempio sigillato, Scalinata

ALTRO

PS Punto di Salvataggio

[RO.ad] TEMPIO SIGILLATO, SCALINATA

```

#####
#####_#####
#####04.#####
#
><
#
#
#
#
#####
#
#
#
###
###
#####
#
##05.##### ##### #07.###
#
#

```

```
_____ ##### #####
#23. ##### #####
--- ### #####
###
#####
#####
#####
#####
#####
#####
```

COLLEGAMENTI

- 04 ---> [RO.aC] Anticamera
05 ---> [RO.aE] Tempio sigillato, Prigioni
07 ---> [RO.aF] Tempio sigillato, Corridoio
23 ---> [RO.aQ] Tempio sigillato, Arena

ALTRO

>< punto dove si ricompare tramite il teletrasporto 36 di [RO.aU]

NEMICI

- (x1) Artiglio letale <> Guil 1.791 -- Esp 6.350 -- PAB 2
(x1) Furia
(x1) Lama danzante
(x1) Furia <> Guil 1.752 -- Esp 7.050 -- PAB 3
(x2) Lama danzante
(x2) Aevis drago <> Guil 1.236 -- Esp 4.040 -- PAB 4
(x5) Granad <> Guil 2.790 -- Esp 5.500 -- PAB 2

L'accesso 23 si aprirà solamente dopo aver consegnato un Behemoth catturato all'uomo che si trova in [RO.aN] Fiume delle anime, 3S.

[RO.aE] TEMPIO SIGILLATO, PRIGIONI

```
#####
.....
: ##### :
: ##### :
: ##### :
: ##### :
: ##### :
: # b # a # :
: # # :
....: # # #####
..... #####
#
#
###05.##### ##### #####
#####
#####
#####
§ #####
#####
#####
#####---##### #
#####
#####
#####
```





NEMICI

(x1) Assassino 1 <> Guil 806 -- Esp 8.000 -- PAB 4  
 (x1) Assassino 2 .evo

(x1) Furia <> Guil 1.752 -- Esp 7.050 -- PAB 3  
 (x2) Lama danzante

(x1) Drago blu <> Guil 1.000 -- Esp 5.100 -- PAB 4  
 (x1) Drago giallo

(x5) Granad <> Guil 2.790 -- Esp 5.500 -- PAB 2

---

[RO.aG] GROTTA DEI TITANI, 1S

```
#####
#####
a #####
v ### v ### >< ##### # v #####
v ### v ##### ##### v #####
v ### v ##### ##### v #####
v ### v ##### # ##### v #####
v ### v # ##### ##### v #_#####
v ### v # ##### <> ##### v #10.#####
v ### v # ##### # #####
v ### v ### ##### # #####
v ### v ##### ##### ##### b
c ### v ### v ##### #####
v ### v ##### #####
v ### v # # #####
###
#####
#####
```

COLLEGAMENTI

10 ---> [RO.aH] Grotta dei Titani, 2S

ALTRO

>< punto in cui si compare tramite il teletrasporto 08 di [RO.aF] Corridoio  
 <> punto in cui si compare tramite il teletrasporto 09 di [RO.aF] Corridoio  
 v. cascata

OGGETTI

- a. Materia oscura
- b. Elisir
- c. Veste di Vishnu

NEMICI

(x1) Gigante di ferro <> Guil 1.497 -- Esp 10.000 -- PAB 5  
 (x1) Gorgimera

(x1) Gigante di ferro <> Guil 1.242 -- Esp 12.000 -- PAB 6  
 (x1) Yojimbo

(x2) Yojimbo <> Guil 1.290 -- Esp 4.000 -- PAB 4

(x1) Zombisauro <> Guil 5.000 -- Esp 30.000 -- PAB 5

---

[RO.aH] GROTTA DEI TITANI, 2S



```

#
#
#
#
#
###
###
#
#
#
#
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
###11.##### ##### #####
###
#
>< 12.
#
#
###
#####

```

COLLEGAMENTI

- 11 ---> [RO.aH] Grotta dei Titani, 2S
- 12 ---> [RO.aL] Fiume delle anime, 1S (teletrasporto, senso unico)

ALTRO

>< punto in cui si atterra cadendo dalla buca 22 di [RO.aP] Sala del dubbio

OGGETTI

a. rarità Ammorbidente

NEMICI

- |                        |    |            |    |            |    |       |
|------------------------|----|------------|----|------------|----|-------|
| (x1) Exoray 1          | <> | Guil 3.620 | -- | Esp 20.000 | -- | PAB 6 |
| (x1) Exoray 2          |    |            |    |            |    |       |
| (x1) Exoray 3          |    |            |    |            |    |       |
| (x1) Exoray 4          |    |            |    |            |    |       |
| (x1) Exoray 5          |    |            |    |            |    |       |
|                        |    |            |    |            |    |       |
| (x2) Controlla-livello | <> | Guil 1.248 | -- | Esp 3.040  | -- | PAB 2 |
| (x1) Testa meccanica   |    |            |    |            |    |       |
|                        |    |            |    |            |    |       |
| (x1) Controlla-livello | <> | Guil 624   | -- | Esp 1.520  | -- | PAB 2 |
| (x2) Testa meccanica   |    |            |    |            |    |       |
|                        |    |            |    |            |    |       |
| (x3) Psicoflagello     | <> | Guil 2.400 | -- | Esp 0      | -- | PAB 6 |

Per ottenere l'Ammorbidente bisognerà esaminare la statua di serpente situata in [RO.aI] Tempio sigillato, Arena e poi parlare con l'uomo.



ALTRO

>< punto in cui si ricompone tramite il teletrasporto 12 di [RO.aI]
.. corrente marina (senso unico, da nord a sud)

OGGETTI

- a. Infuso di difesa
b. Infuso di forza
c. Infuso di Golia

NEMICI

(x1) Animofago <> Guil 920 -- Esp 10.310 -- PAB 5
(x1) Mangiateschi
(x1) Scoiattopatico
(x1) Animofago <> Guil 1.000 -- Esp 10.600 -- PAB 5
(x2) Mangiateschi
(x1) Scoiattopatico <> Guil 3.200 -- Esp 40.000 -- PAB 10
(x4) Animofago .evo
(x1) Animofago <> Guil 800 -- Esp 10.000 -- PAB 4

[RO.aM] FIUME DELLE ANIME, 2S

#####
##### #
##### #
### @ @ #####
##### #
### #14.#####
# #####
# # # # # ##### ### #
# # A # B # C # D ##### #####
# #####
# ##### #
# ##### #
# ##### #
# ##### •b• z ##### § #
# ##### #
# ##### E ##### #
# ##### #
# ##### #
### ##### #
##### #
##### >< ##### #
##### #
##### #16.#
##### F #####
#####
#####
#####
##### •c/e•
#####
##### #
##### •a• ### x
### ## #####

```

G # #####
#####
<>
#####
#####
H #####
•f•#####
y #####
•g/h•#####
#####
#####
#####
#####

```

COLLEGAMENTI

14 ---> [RO.aL] Fiume delle anime, 1S  
16 ---> [RO.aN] Fiume delle anime, 3S

ALTRO

<> punto in cui si atterra tramite la buca 13 di [RO.aL] 1S  
>< punto in cui si atterra tramite la buca 15 di [RO.aL] 1S  
@@ punto in cui si atterra tramite la buca 44 di [RO.bE] Tomba dei ricordi  
A~H moli di partenza  
a~h destinazioni  
\$. Boss (Guilgaruga)

OGGETTI

x. Materia oscura  
y. Guscio solido  
z. Elisir

NEMICI

(x1) Guilgaruga 2 <> Guil 5.000 -- Esp 0 -- PAB 3 [Boss]  
(x1) Belfagor <> Guil 4.950 -- Esp 0 -- PAB 4  
(x2) Cristallia  
(x3) Orbe <> Guil 150.000 -- Esp 0 -- PAB 199  
(x1) Rukh <> Guil 5.000 -- Esp 0 -- PAB 2  
(x1) Vilia <> Guil 10.000 -- Esp 0 -- PAB 25

=====[RO.aN] FIUME DELLE ANIME, 3S

```

#####
###
#
C
#####
#####
#####
#####
#####
#
a
#
#
#

```







```

##
#
#####
#YD.###
#
22.
#####
#####ZZZZZZZ##### # e ##YYYYYYY
#####ZZZZZZZ##### ## ##YYYYYYY
#####ZZZZZZZ##### ## ##YYYYYYY
#ZD.# ##### ## ##
#####
#
#
#XS.### ## ##
#
#
#
#
#####XXXXXXXXXXXX ## #####
#####XXXXXXXXXXXX ## #####
#####XXXXXXXXXXXX ## #####
#####XD.##### ##### ## #####
>< ## ## ##### ## #####
#
#
d
#
#
#
@@ ##### #####
#####
#
££
#
#
a #####21.##### ##
b ## ##### #####
 ## ## ## ## ##### ##
 ##### ##### ##### ## #
 ##### ##### ##### ## #
 ##### ##### #
 ##### #####
 #####
 #####

```

COLLEGAMENTI

- 21 ---> [RO.a0] Tempio in rovina, Sala delle anime
- 22 ---> [RO.aI] Tempio in rovina, Sala dei custodi (buca, senso unico)

ALTRO

- >< punto in cui si atterra cadendo dalla buca 18 di [RO.a0] Sala delle anime
- @@ punto in cui si atterra cadendo dalla buca 19 di [RO.a0] Sala delle anime
- ££ punto in cui si atterra cadendo dalla buca 20 di [RO.a0] Sala delle anime
- XD interruttore che sposta il blocco X verso destra
- XS interruttore che sposta il blocco X verso sinistra
- YD interruttore che sposta il blocco Y verso destra
- ZD interruttore che sposta il blocco Z verso destra
- XX blocco X
- YY blocco Y
- ZZ blocco Z

OGGETTI

- a. Etere
- b. Colpo di tuono
- c. Elisir
- d. Materia oscura
- e. Mazza di Zeus

NEMICI

- (x1) Elementale oscuro 1 <> Guil 2.271 -- Esp 21.000 -- PAB 7
- (x1) Elementale oscuro 2
- (x1) Elementale oscuro 3
  
- (x1) Cronocontrollore <> Guil 2.050 -- Esp 24.900 -- PAB 7
- (x2) Minidiavolo

---

[RO.aQ] TEMPIO SIGILLATO, ARENA

---

```

#####
#
#####
#####
#
#
#
#
#
#
#
b ### a ### ##### #
..... ### ##### : ##### #
: ##### #
: ##### #
: ##### d #
: ##### e #
c ##### : ##### #
.....: ##### #
#
#
#
#
#
#
#
#
#
#
23. ## ##### # # #
24. #####
#
#
#####

```

COLLEGAMENTI

- 23 ---> [RO.aD] Tempio sigillato, Scalinata
- 24 ---> [RO.aR] Cuore di Ronka, Sala del tesoro

ALTRO

- .. passaggio segreto
- §. Boss (Gran aevis)

OGGETTI

- a. Materia oscura
- b. Infuso eroico
- c. Acqua santa
- d. Gladio
- e. Etere

NEMICI

```

(x1) Gran aevis <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 30 [Boss]
(x2) Elementale oscuro 4 .evo

(x1) Assassino 1 <> Guil 806 -- Esp 8.000 -- PAB 4
(x1) Assassino 2 .evo

(x1) Drago blu <> Guil 1.000 -- Esp 5.500 -- PAB 4
(x1) Drago rosso 1

(x1) Minidiavolo <> Guil 785 -- Esp 12.000 -- PAB 3

```

---

[RO.aR] CUORE DI RONKA, SALA DEL TESORO

```

 #24.#
 #_____#
 # #
 ##### #####
 ### # # ###
 ### # # ###
 # a b #
 # c d #
 ### ###
 ##### #####
 ##### #####
 ##### #####
 ##### #####
#####
n ##### ##### l
###
o ##### e f ##### m
#
#
###
###
###
###
###
#
###
#____# ##### ##### #
#26.##### g h #####25.#

#
###
i
#####

```

- 24 ---> [RO.aQ] Tempio sigillato, Arena
- 25 ---> [RO.aS] Cuore di Ronka, 1S
- 26 ---> [RO.aS] Cuore di Ronka, 1S

OGGETTI

- |                      |                      |
|----------------------|----------------------|
| a. Etere             | h. Colpo di tuono    |
| b. Etere             | i. Mantello stregone |
| c. Shuriken di Fuuma | l. Acqua santa       |
| d. Shuriken di Fuuma | m. Acqua santa       |
| e. Materia oscura    | n. Colpo di tuono    |
| f. Villetta          | o. Coda di fenice    |
| g. Villetta          |                      |

NEMICI

- |                       |    |            |    |            |    |        |
|-----------------------|----|------------|----|------------|----|--------|
| (x1) Exoray 1         | <> | Guil 3.620 | -- | Esp 20.000 | -- | PAB 6  |
| (x1) Exoray 2         |    |            |    |            |    |        |
| (x1) Exoray 3         |    |            |    |            |    |        |
| (x1) Exoray 4         |    |            |    |            |    |        |
| (x1) Exoray 5         |    |            |    |            |    |        |
|                       |    |            |    |            |    |        |
| (x1) Corazzata        | <> | Guil 1.000 | -- | Esp 40.000 | -- | PAB 30 |
|                       |    |            |    |            |    |        |
| (x2) Gigante di ferro | <> | Guil 1.194 | -- | Esp 20.000 | -- | PAB 7  |

---

[RO.aS] CUORE DI RONKA, 1S

```

_____ _____
#26.#####25.#
#-----#
#
#
###
#
###
#
###
#####
###
27.
28.
29. a
###
#####
#####
#####
#####
c #####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####-X-#####
#####

```

```

##-W-##### #####-Y-###
###-K-# # # #-Z-###
sW. sZ.
#
sX.
#
sY. sK.
#
#####
#####
#####
#####

```

COLLEGAMENTI

```

25 ---> [RO.aR] Cuore di Ronka, Sala del tesoro
26 ---> [RO.aR] Cuore di Ronka, Sala del tesoro
27 ---> [RO.aT] Cuore di Ronka, 2S (buca, senso unico)
28 ---> [RO.aT] Cuore di Ronka, 2S (buca, senso unico)
29 ---> [RO.aT] Cuore di Ronka, 2S (buca, senso unico)
30 ---> [RO.aT] Cuore di Ronka, 2S

```

ALTRO

```

K~Z accessi
s. scrigno che apre il rispettivo accesso

```

OGGETTI

- a. Kagenui
- b. Gala iper
- c. Colpo secco
- d. Colpo esplosivo

NEMICI

```

(x1) Exoray 1 <> Guil 3.620 -- Esp 20.000 -- PAB 6
(x1) Exoray 2
(x1) Exoray 3
(x1) Exoray 4
(x1) Exoray 5

(x1) Controlla-livello <> Guil 624 -- Esp 1.520 -- PAB 2
(x2) Testa meccanica

(x3) Psicoflagello <> Guil 2.400 -- Esp 0 -- PAB 6

```

In questa stanza bisognerà spostare la pietra tra i vari scrigni per aprire i rispettivi accessi.

_____[RO.aT] CUORE DI RONKA, 2S

```

#####
#
><
<>
#
@@ #
#
#
#
#
#
#
#
#

```

### #####  
# #####  
### ##### 30.#####  
### #####  
### #####  
### #####  
# ##### 31.#####  
### #####  
# ##### a ..... #  
### ##### : #  
### ##### : #  
### ##### : #  
### ##### : #  
# ##### : #  
### ##### : #  
# ##### ..... ##### : #  
### ##### : ##### : ##### : #  
### ##### : ##### :..... b ..... #  
### ##### : ##### : #  
# ##### : ##### 33.##### : #  
### ##### : ##### : #  
# _____ ##### :..... : #  
### 37.##### : #  
# ##### : #  
# ##### : #  
# _____ ##### : ##### : #  
# ##### 32.##### : ##### 34.##### 35.##### : #  
# _____ ##### : ### _____ ##### : #  
# ..... ##### :.... : #  
# ##### : #  
##### : #  
### ##### : #  
#####

COLLEGAMENTI

- 30 ---> [RO.aS] Cuore di Ronka, 1S
- 31 ---> [RO.aU] Area teletrasporto (carrucola)
- 32 ---> [RO.aU] Area teletrasporto (carrucola)
- 33 ---> [RO.aU] Area teletrasporto (carrucola)
- 34 ---> [RO.aU] Area teletrasporto (carrucola)
- 35 ---> [RO.aU] Area teletrasporto (carrucola)
- 37 ---> [RO.aV] Cascate abissali, 1S

ALTRO

- >< punto in cui si atterra cadendo dalla buca di 27 [TR.aS] 1S
- <> punto in cui si atterra cadendo dalla buca di 28 [TR.aS] 1S
- @@ punto in cui si atterra cadendo dalla buca di 29 [TR.aS] 1S
- .. passaggio segreto

OGGETTI

- a. Villetta
- b. Apocalisse

NEMICI

- (x1) Exoray 1 <> Guil 3.620 -- Esp 20.000 -- PAB 6
- (x1) Exoray 2
- (x1) Exoray 3
- (x1) Exoray 4
- (x1) Exoray 5









```
vvv # # # ###
vvv
vvv
vvv ###
#####vvv##### ##### #
a #vvv# <># #####
vvv #####
vvv #####
#####39.#
```

COLLEGAMENTI

- 38 ---> [RO.aV] Cascate abissali, 1S
- 39 ---> [RO.bA] Cascate abissali, Sala del tesoro
- 40 ---> [RO.bB] Cascate abissali, Sala della quiete /A
- 51 ---> [RO.bH] Antro di Shinryu, Entrata

ALTRO

<> interruttore che disattiva temporaneamente la cascata  
vv cascata

OGGETTI

- a. Anello di corallo

NEMICI

- (x1) Elementale oscuro 1 <> Guil 2.271 -- Esp 21.000 -- PAB 7
- (x1) Elementale oscuro 2
- (x1) Elementale oscuro 3
  
- (x1) Aevis drago <> Guil 1.233 -- Esp 3.920 -- PAB 4
- (x1) Gran dragone
  
- (x1) Duellante <> Guil 838 -- Esp 25.000 -- PAB 3
  
- (x2) Minidiavolo <> Guil 1.570 -- Esp 24.000 -- PAB 6

Per attivare l'accesso 51 bisognerà premere il pulsante X situato in [RO.bE]  
Tomba dei ricordi, Via del defunto.

_____ [RO.bA] CASCATE ABISSALI, SALA DEL TESORO

```

 #39.#
 #---#
 # #
 # #
 ### ###
 # #
 # #
 # #
 ##### #####
 # #
 # ###
 ##### #
 # ##### #
 # ##### #####
 ### #
 ##### ###
 ##### # ###
 ### #####
```

```

#####
a #
#
b c
#
d e
###
#####

```

COLLEGAMENTI

39 ---> [RO.aZ] Cascate abissali, 2S

OGGETTI

- a. Materia oscura
- b. Testo d'acqua
- c. Villetta
- d. Guscio solido
- e. Materia oscura

NEMICI

- (x1) Assassino 1 <> Guil 1.418 -- Esp 9.800 -- PAB 5
- (x1) Assassino 2 .evo
- (x1) Ninja
  
- (x1) Assassino 1 <> Guil 1.451 -- Esp 10.000 -- PAB 5
- (x1) Assassino 2 .evo
- (x1) Yojimbo
  
- (x1) Drago violaceo <> Guil 2.200 -- Esp 30.000 -- PAB 30
  
- (x1) Duellante <> Guil 838 -- Esp 25.000 -- PAB 3

[RO.bB] CASCATE ABISSALI,  
SALA DELLA QUIETE /A

```

#41.#
#####
#####
#####
b #####
#
###
#
#42.##### ##### #
#
a #####
#####
###
#
#####
#####
#####40.#
#
###
#
#
#####
55.
#####

```

#####

COLLEGAMENTI

- 40 ---> [RO.aZ] Cascate abissali, 2S
- 41 ---> [RO.bC] Cascate abissali, Sala della quiete /B
- 42 ---> [RO.bD] Tomba dei ricordi, Via dell'incubo
- 55 ---> [RO.bM] Corte dell'oblio, Cancellone d'ombra

OGGETTI

- a. rarità Chiave sotterraneo (parlare con l'uomo)
- b. Longinus

NEMICI

nessuno

Parlando per la prima volta con l'uomo, verranno ripristinati PV e PM e rimossi gli status negativi. L'accesso 55 si attiverà solamente dopo aver sconfitto l'Archeodemone in [RO.aE] Tempio sigillato, Prigioni.

_____ [RO.bC] CASCATE ABISSALI,  
 _____ SALA DELLA QUIETE /B

```

#####
###
###
PS
#
###
###_###
#41.#

```

COLLEGAMENTI

- 41 ---> [RO.bB] Cascate abissali, Sala della quiete /A

ALTRO

PS Punto di Salvataggio

NEMICI

nessuno

_____ [RO.bD] TOMBA DEI RICORDI, VIA DELL'INCUBO

```

#####43.#####
c #####
#
#
#
#
#
#
#
#####
.....
>< ##### ### :
:
:
#####vvv##### ##### ##### ### :
#-P-#####vvv##### # ##### : #
:

```

```

..... ##### ##### ##### :
#_##### : ##### ##### ##### : #
#46.##### : ##### : #
: ##### :
: ##### :
: ##### :
: ##### a ##### b ##### :
: ##### ## ## :
:..... ##
#
 ### #####_##### ###
 #####42.#####

```

COLLEGAMENTI

```

42 ---> [RO.bB] Cascate abissali, Sala della quiete /A
43 ---> [RO.bE] Tomba dei ricordi, Via del defunto
46 ---> [RO.bF] Tomba dei ricordi, Via dell'iniquità

```

ALTRO

```

.. passaggio segreto
>< punto in cui si atterra tramite la cascata 45 di [RO.bE] Via del defunto
P. porta
vv scivolo

```

OGGETTI

- a. Cenere
- b. Elisir
- c. Ferula demoniaca

NEMICI

```

(x1) Medusa <> Guil 1.547 -- Esp 27.000 -- PAB 6
(x1) Minidiavolo

(x1) Necromante <> Guil 6.000 -- Esp 30.000 -- PAB 6
(x1) Zombisauro

(x1) Testa meccanica <> Guil 5.000 -- Esp 30.000 -- PAB 6
(x1) Zombisauro

(x2) Medusa <> Guil 1.524 -- Esp 30.000 -- PAB 7

(x1) Omega 2 <> Guil 50.000 -- Esp 0 -- PAB 100

```

In questa stanza le Omega 2 saranno visibili sullo schermo mentre la porta nella zona occidentale si solleverà premendo l'interruttore Z situato [RO.bE] Tomba dei ricordi, Via del defunto.

[RO.bE] TOMBA DEI RICORDI, VIA DEL DEFUNTO

```

#####
#####-X-#####
#
###
#####
#
#
#
###

```

```

###
###
#####
#####
###
#
..... 44.
#
#
###
#####43.#####
#####
#####-Z-#####
###
#####-Y-#####
#
#
#
#####45.##### ###
#
#####
#####

```

COLLEGAMENTI

43 ---> [RO.bD] Tomba dei ricordi, Via dell'incubo  
44 ---> [RO.aM] Fiume delle anime, 2S (buca, senso unico)  
45 ---> [RO.bD] Tomba dei ricordi, Via dell'incubo (cascata, senso unico)

ALTRO

.. passaggio segreto  
X. interruttore che attiva l'accesso 51 in [RO.aZ] Cascate abissali, 2S  
Y. interruttore che attiva l'accesso 45  
Z. interruttore che solleva la porta in [RO.bD] Via dell'incubo

NEMICI

```

(x1) Archeosauro <> Guil 1.444 -- Esp 1.800 -- PAB 4
(x1) Necromante

(x2) Lamia regina <> Guil 1.632 -- Esp 16.400 -- PAB 4
(x1) Medusa

(x2) Minidiavolo <> Guil 1.570 -- Esp 24.000 -- PAB 6

(x1) Zombisauro <> Guil 5.000 -- Esp 30.000 -- PAB 5

```

[RO.bF] TOMBA DEI RICORDI,  
VIA DELL'INIQUITÀ

```

#####
.....
: ##### :
: ##### :
: ##### : #####
: ##### : a
: ##### : #####

b : ##### : #####
: ##### : #####

```

```

: ##### :
: ##### :
: #####46.##### :
: ##### :
:
..... :
:
:
:
..... c 48. ##### :
: ##### ##### :
: ##### ## ##### :
: ##### ##### ##### :
: ##### :
: ##### ##### :
: ##### ##### ##### :
: ##### ##### ##### :
: ##### 49. ##### ##### :
: ##### #####
: d #####
50. ##### :
 ## ##### : #
 ## ##### : #
 ## ##### #
 #####47.#

```

COLLEGAMENTI

- 46 ---> [RO.bD] Tomba dei ricordi, Via dell'incubo
- 47 ---> [RO.bG] Tomba dei ricordi, Sala del trono
- 48 ---> [RO.bG] Tomba dei ricordi, Sala del trono (buca, senso unico)
- 49 ---> [RO.bG] Tomba dei ricordi, Sala del trono (buca, senso unico)
- 50 ---> [RO.bG] Tomba dei ricordi, Sala del trono (buca, senso unico)

ALTRO

.. passaggio segreto

OGGETTI

- a. Materia oscura
- b. Colpo di tuono
- c. Infuso eroico
- d. Materia oscura

NEMICI

- (x1) Medusa <> Guil 1.547 -- Esp 27.000 -- PAB 6
- (x1) Minidiavolo
- (x1) Medusa <> Guil 5.762 -- Esp 45.000 -- PAB 6
- (x1) Zombisauro
- (x3) Medusa <> Guil 2.286 -- Esp 45.000 -- PAB 10
- (x1) Zombisauro <> Guil 5.000 -- Esp 30.000 -- PAB 5

_____[RO.bG] TOMBA DEI RICORDI, SALA DEL TRONO

```

#####
#####
#####

```



```

#
#
§ #
#
#
#
#
#
#####
#<x>#####
#####<z>###
###
#<y>#####
b >< # #
-Z- #
#
-X- # #
-Y- # #
vvv # #
#
#
#
>< # #
#
a # # vvv # c
>< # # vvv #
#
#
#####
##_###
##47.###
#
#
#####

```

COLLEGAMENTI

47 ---> [RO.bF] Tomba dei ricordi, Via dell'iniquità

ALTRO

>< punti in cui si atterra cadendo dalle buche di [RO.bF] Via dell'iniquità  
<x> interruttore che apre la porta X  
<y> interruttore che apre la porta Y  
<z> interruttore che apre la porta Z  
-X- porta X  
-Y- porta Y  
-Z- porta Z  
vvv scivolo

§. Boss (Omega Mk.II)

OGGETTI

- a. Cenere
- b. Colpo di tuono
- c. Acqua santa

NEMICI

(x1) Omega Mk.II 1 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 150 [Boss]  
(x1) Omega Mk.II 2  
(x1) Omega Mk.II 3

(x1) Medusa <> Guil 2.762 -- Esp 15.000 -- PAB 5  
 (x2) Necromante  
  
 (x3) Medusa <> Guil 2.286 -- Esp 45.000 -- PAB 10  
  
 (x2) Zombisauro <> Guil 10.000 -- Esp 60.000 -- PAB 12  
  
 (x1) Zombisauro <> Guil 5.000 -- Esp 30.000 -- PAB 5

_____ [RO.bH] ANTRO DI SHINRYU, ENTRATA

```

#####

a #####54.#
#####
#####'#####'#####
#####'#####'#####
#####'#####'#####
#####'#####'#####
#####'#####'#####
#####'#####'#####
#####'#####'#####
<X>####'#####'#####
#####'#####'#####
52. #'#####'#####
#####'#####'#####
#####'#####'#####
#'#####'#####'#####
#'#####'#####'#####'#####
#'#####'#####'#####'#####
#'#####'#####'#####'#####
#'#####'#####'#####
51. #'#####'#####'#####53.#'#####'#####
###'#####'#####'#####'#####'#####
#'#####'#####'#####'#####
#####'#####'#####'#####'#####
#####'#####'#####'#####'#####'#####
#'#####'#####'#####'#####'#####
#'#####'#####'#####'#####'#####
#####'#####'#####'#####'#####'#####
#'#####'#####'#####'#####'#####
#'#####'#####'#####'#####'#####
#####'#####'#####'#####'#####'#####
#'#####'#####'#####'#####'#####
#####'#####'#####'#####'#####'#####
#####

```

COLLEGAMENTI

- 51 ---> [RO.aZ] Cascade abissali, 2S
- 52 ---> [RO.bI] Antro di Shinryu, Sala del tesoro (buca, senso unico)
- 53 ---> [RO.bI] Antro di Shinryu, Sala del tesoro
- 54 ---> [RO.bL] Antro di Shinryu, Tana di Shinryu

ALTRO

<X> interruttore che fa comparire la buca 52

<Y> interruttore che fa comparire il ponte P

P. ponte

.. magma

OGGETTI

a. Elisir

b. Colpo di tuono

c. Fiocco

NEMICI

(x1) Drago blu <> Guil 1.500 -- Esp 8.100 -- PAB 5

(x1) Drago giallo

(x1) Drago rosso 1

(x1) Aevis drago <> Guil 1.233 -- Esp 3.920 -- PAB 4

(x1) Gran dragone

(x2) Drago corazzato <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 3

(x1) Drago di cristallo <> Guil 10.000 -- Esp 0 -- PAB 6

[RO.bI] ANTRO DI SHINRYU, SALA DEL TESORO

```

#####
###
#####
###
#####
#
###
<> ###
###
#'### ### #'##### #'#####
#'##### ### #'##### #'#####
#'##### ### #'##### #'#####
#'##### ### #'##### #'#####
#'##### ### #'##### #'#####
#'##### a b c d e #'##### #'#####
#'##### #'##### #'#####
#' f g h i l #'##### #'#####
#'##### #'#####
#'##### #'##### #'##### #'#####
#'##### #'##### #'##### #'#####
#'##### #'##### #'#####
#'##### #'##### #'##### #'#####
#'##### #'##### #'#####
#'##### #'##### #'#####
#'##### #'##### #'#####
#'##### #'##### #'#####
#####

```

COLLEGAMENTI

53 ---> [RO.bH] Antro di Shinryu, Entrata

ALTRO

>< punto in cui si atterra cadendo dalla buca 52 di [RO.bH] Entrata

' ' magma

OGGETTI

a. Testo di fuoco f. Coda di fenice

- b. Testo di tuono           g. Colpo di tuono
- c. Maximilian            h. Elisir
- d. Cenere                i. Colpo esplosivo
- e. Testo di fuoco        l. Cenere

NEMICI

- (x1) Drago blu            <>   Guil 1.500   --   Esp 8.100   --   PAB 5
- (x1) Drago giallo
- (x1) Drago rosso 1
  
- (x2) Drago corazzato     <>   Guil 0        --   Esp 0        --   PAB 3
  
- (x1) Drago di cristallo  <>   Guil 10.000  --   Esp 0        --   PAB 6
  
- (x1) Drago violaceo      <>   Guil 2.200   --   Esp 30.000  --   PAB 30

_____ [RO.bL]   ANTRO DI SHINRYU, TANA DI SHINRYU

```

#####
###
a
#
#####
#####
#
#
###
#####
#
#
#####
#####
#
###
#
#
#
#
#
#
#
#
#
#54.#

```

COLLEGAMENTI

54 ---> [RO.bH] Antro di Shinryu, Entrata

OGGETTI

a. Ultima (sconfiggendo Neo Shinryu)

NEMICI

- (x1) Neo Shinryu        <>   Guil 0        --   Esp 0        --   PAB 150
  
- (x1) Drago blu         <>   Guil 1.500   --   Esp 8.100   --   PAB 5
- (x1) Drago giallo
- (x1) Drago rosso 1
  
- (x1) Aevis drago        <>   Guil 10.618  --   Esp 2.020   --   PAB 7

(x1) Drago di cristallo

(x1) Drago violaceo <> Guil 2.200 -- Esp 30.000 -- PAB 30

[RO.bM] CORTE DELL'OBLIO, CANCELLO D'OMBRA

```

#####
#####
#
55. #####
57.
#
#####
#####
#
56. ##### :
#
56. ##### :
:
#####
: ### ##
b ##### ##### ## ##
#
#
a ##### #
#
#
#
#
#
57.
58. # # # #
#####
#
#####
#
#####

```

COLLEGAMENTI

- 55 ---> [RO.bB] Cascate abissali, Sala della quiete /A (teletrasporto)
- 56 ---> [RO.bM] Corte dell'oblio, Cannello d'ombra (teletrasporto)
- 57 ---> [RO.bM] Corte dell'oblio, Cannello d'ombra (teletrasporto)
- 58 ---> [RO.bN] Corte dell'oblio, Scalinata del fato (teletrasporto)

ALTRO

.. sottopassaggio

OGGETTI

- a. Mutsunokami
- b. Elisir

NEMICI

- (x1) Assassino 1 <> Guil 5.806 -- Esp 38.000 -- PAB 8
- (x1) Assassino 2 .evo
- (x1) Zombisauro
  
- (x1) Behemoth <> Guil 1.800 -- Esp 0 -- PAB 12
- (x1) Re Behemoth



```
 # 58. #
 # ----- #
 ### ###
 #####
```

COLLEGAMENTI

58 ---> [RO.bM] Corte dell'oblio, Cancellone d'ombra (teletrasporto)  
59 ---> [RO.bO] Corte dell'oblio, Il nulla (teletrasporto)

ALTRO

.. sottopassaggio  
\$. Boss (Guardiano)

OGGETTI

a. Veste signorile

NEMICI

(x1) Guardiano <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 40 [B]  
(x1) Cannone a onde  
(x1) Lanciatore Centrale 2  
(x1) Lanciatore Superiore 2  
  
(x1) Drago violaceo <> Guil 2.815 -- Esp 31.900 -- PAB 32  
(x1) Gran dragone  
  
(x1) Ade <> Guil 15.000 -- Esp 50.000 -- PAB 40  
  
(x1) Corazzata <> Guil 1.000 -- Esp 40.000 -- PAB 30  
  
(x2) Drago di cristallo <> Guil 20.000 -- Esp 0 -- PAB 20

-----[RO.bO] CORTE DELL'OBLIO, IL NULLA

```
#####
#
###
$
#
#
###
#####
#####
#####
###
59.
#
#####
#####
```

COLLEGAMENTI

59 ---> [RO.bN] Corte dell'oblio, Scalinata del fato (teletrasporto)

ALTRO

\$. Boss (Enuo)

NEMICI

(x1) Enuo 1 - Corpo <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 180 [Boss]  
(x1) Enuo 1 - Mano destra  
(x1) Enuo 1 - Mano sinistra  
(x1) Enuo 2

Dopo aver sconfitto Enuo, si tornerà automaticamente in [RO.aB] Piano terra.

_____ [RO.bP] CHIOSTRO DEI MORTI, 1° PIANO

```
#####

61.

#####
#####
###
E
#
D
B C
A
###
#####
#####
#####
###
###
###
#

60.

###
#####
```

COLLEGAMENTI

60 ---> [RO.aB] Piano terra (teletrasporto, senso unico)  
61 ---> [RO.bQ] Chiostro dei morti, 2° piano (teletrasporto, senso unico)

ALTRO

- A. Rapace
- B. Garula
- C. Sirena
- D. Forza & Magissa
- E. Guilgaruga

NEMICI

(x1) Rapace - Aperto 2 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 5 (A)  
(x1) Rapace - Chiuso 2

(x1) Garula 3 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 5 (B)

(x1) Sirena Blu 2 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 5 (C)  
(x1) Sirena Marrone 2

(x1) Forza 2 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 6 (D)  
(x1) Magissa 2

(x1) Guilgaruga 3 <> Guil 5.000 -- Esp 0 -- PAB 3 (E)

_____ [RO.bQ] CHIOSTRO DEI MORTI, 2° PIANO

```
#####

```



```

62.

#####
#####
###
E
#
D
B C
A
###
#####
#####
#####
###
###
###

61.

###
#####

```

COLLEGAMENTI

```

61 ---> [RO.aB] Piano terra (teletrasporto, senso unico)
62 ---> [RO.bR] Chiostro dei morti, 3° piano (teletrasporto, senso unico)

```

ALTRO

- A. Fiamma liquida
- B. Cannone laser
- C. Purobolos
- D. Minotauro
- E. Nereid, Phobos & Tritone

NEMICI

```

(x1) Fiamma liquida - Mano 2 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 6 [A]
(x1) Fiamma liquida - Tornado 2
(x1) Fiamma liquida - Uomo 2

(x1) Cannone laser 3 <> Guil 100 -- Esp 40 -- PAB 7 [B]
(x1) Lanciatore Centrale 3
(x1) Lanciatore Superiore 3

(x6) Purobolos 2 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 5 [C]

(x1) Minotauro 2 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 20 [D]

(x1) Nereid 2 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 20 [E]
(x1) Phobos 2
(x1) Tritone 2

```

---

[RO.bR] CHIOSTRO DEI MORTI, 3° PIANO

```

#####

63.

#####
#####

```

```

###
E
#
D
B C
A
###
#####
#####
#####
###
###
###
#
62.
###
###
#####

```

COLLEGAMENTI

62 ---> [RO.aB] Piano terra (teletrasporto, senso unico)  
63 ---> [RO.bS] Chiostro dei morti, 4° piano (teletrasporto, senso unico)

ALTRO

- A. Byblos
- B. Tirannosauro
- C. Baccello di drago
- D. Archeodemone
- E. Apanda

NEMICI

```

(x1) Byblos 2 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 0 [A]
(x1) Tirannosauro 2 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 9 [B]
(x1) Baccello di drago 2 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 10 [C]
(x1) Fiore di drago 6 .evo
(x1) Fiore di drago 7 .evo
(x1) Fiore di drago 8 .evo
(x1) Fiore di drago 9 .evo
(x1) Fiore di drago 10 .evo
(x1) Archeodemone 2 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 40 [D]
(x1) Apanda 2 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 16 [E]

```

---

[RO.bS] CHIOSTRO DEI MORTI, 4° PIANO

```

#####
###
64.
#
#####
#####
###
E
#
D
B C

```

```

A
###
#####
#####
#####
###
###
###
#
63.
###
###
#####

```

COLLEGAMENTI

```

63 ---> [RO.aB] Piano terra (teletrasporto, senso unico)
64 ---> [RO.bT] Chiostro dei morti, 5° piano (teletrasporto, senso unico)

```

ALTRO

- A. Manticora
- B. Adamanthart
- C. Jackanapes
- D. Calofisteri
- E. Bitania

NEMICI

```

(x1) Manticora 2 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 6 [A]
(x1) Adamanthart 2 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 5 [B]
(x1) Jackanapes 3 <> Guil 1 -- Esp 0 -- PAB 2 [C]
(x1) Calofisteri 2 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 20 [D]
(x1) Bitania 3 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 24 [E]
(x1) Bitania 4

```

---

[RO.bT] CHIOSTRO DEI MORTI, 5° PIANO

```

#####
###
65.
#
#####
#####
###
E
#
D
B C
A
###
#####
#####
#####
###
###
###
#

```

```

64.
###
###
#####

```

COLLEGAMENTI

```

64 ---> [RO.aB] Piano terra (teletrasporto, senso unico)
65 ---> [RO.bU] Chiostro dei morti, 6° piano (teletrasporto, senso unico)

```

ALTRO

- A. Onnisciente
- B. Wendigo
- C. Verme di sabbia
- D. Atomos
- E. Alicarnasso

NEMICI

```

(x1) Onnisciente 2 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 20 [A]
(x4) Wendigo 2 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 20 [B]
(x1) Verme di sabbia 2 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 5 [C]
(x3) Buco 2
(x1) Atomos 2 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 12 [D]
(x1) Alicarnasso 2 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 20 [E]

```

---

[RO.bU] CHIOSTRO DEI MORTI, 6° PIANO

```

#####
###
66.
#
#####
#####
###
E
#
D
B C
A
###
#####
#####
#####
###
###
###
#
65.
###
###
#####

```

COLLEGAMENTI

```

65 ---> [RO.aB] Piano terra (teletrasporto, senso unico)
66 ---> [RO.aB] Piano terra (teletrasporto, senso unico)

```

ALTRO

- A. Cristalli
- B. Melusine
- C. Catastrofe 2
- D. Azulmagia
- E. Necrofobo

NEMICI

(x1) Cristallo 5 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 15 [A]  
(x1) Cristallo 6  
(x1) Cristallo 7  
(x1) Cristallo 8  
  
(x1) Melusine 5 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 20 [B]  
(x1) Melusine 6  
(x1) Melusine 7  
(x1) Melusine 8  
  
(x1) Catastrofe 2 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 21 [C]  
  
(x1) Azulmagia 2 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 22 [D]  
  
(x1) Necrofobo 2 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 27 [E]  
(x4) Barriera 2

=====

ROVINE DI RONKA

[@10RR]

=====

Dati geografici -----: Mondo 1, nessun Territorio  
Stanze presenti -----: otto  
Musica di sottofondo -: 28. Musica Machina  
Punti di Salvataggio -: [RR.aF] Secondo livello /B  
[RR.aG] Quarto livello

••• OGGETTI •••

LV Alchimista [RR.aI]  
LV Ballerino [RR.aI]  
LV Dragone [RR.aI]  
LV Samurai [RR.aI]  
5.000 Guil [RR.aG]  
Armatura d'oro [RR.aD]  
Bracciale della forza [RR.aG]  
Coda di fenice [RR.aE]  
Elisir [RR.aE]  
Etere [RR.aH]  
Granpozione [RR.aG]  
Lama lunare [RR.aG]  
Scudo d'oro [RR.aE]  
Shuriken [RR.aG]  
Spada antica [RR.aG]  
Villetta [RR.aH]

••• NEMICI •••

Archeoaevis 1 [RR.aH]  
Archeoaevis 2 [RR.aH]  
Archeoaevis 3 [RR.aH]  
Archeoaevis 4 [RR.aH]  
Archeoaevis 5 [RR.aH]

```

Archeorana [RR.aG, aH]
Cannone laser 1 [RR.aA]
Cavaliere ronkan 1 [RR.aC, aD, aE, aG, aH]
Ghidra 1 [RR.aG, aH]
Idra [RR.aG, aH]
Lamia [RR.aE, aG, aH]
Lanciafiamme [RR.aA]
Lanciarazzi [RR.aA]
Lanciatore Centrale 1 [RR.aA]
Lanciatore Superiore 1 [RR.aA]
Ramago [RR.aC, aD, aG, aH]
Sole maligno 1 [RR.aD, aE, aG, aH]
Viso di pietra [RR.aC, aD, aG, aH]

```

---



---

[RR.aA] SISTEMA DI DIFESA

```

#####
#
#####
#####
c c ###01.### c c
#####
§
#####
#
###
#
#####

```

COLLEGAMENTI

01 ---> [RR.aB] Approdo (foro, senso unico)

ALTRO

c. cannoni  
§. Boss (Cannone laser)

NEMICI

```

(x1) Cannone laser 1 <> Guil 100 -- Esp 40 -- PAB 7 [Boss]
(x1) Lanciatore Centrale 1
(x1) Lanciatore Superiore 1

(x2) Lanciafiamme <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 2

(x2) Lanciarazzi <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 3

```

In questa stanza ci si muoverà a bordo dell'aeronave potenziata. Per affrontare il boss, bisognerà prima distruggere i quattro cannoni laterali. Una volta eliminato quest'ultimo, si potrà accedere in [RR.aB] Approdo e non sarà poi possibile tornare in questa stanza.

---



---

[RR.aB] APPRODO

```

#####
#
#
#
###
#

```

```

#
#
#
#
#
#
#
03. 02. #
#
#
#
#
#
#####
###
#
#
#
#
#
#####

```

COLLEGAMENTI

```

02 >>>> [AN.aB] Aeronave - Sotto coperta (accesso 01)
03 ---> [RR.aC] Primo livello

```

NEMICI

nessuno

_____ [RR.aC] PRIMO LIVELLO

---

```

#####03.#####
#
#
##04.# ##### #
#
#####
#####
#####
#####
#####
###
###
#
#
###
#####

```

COLLEGAMENTI

```

03 ---> [RR.aB] Approdo
04 ---> [RR.aD] Secondo livello /A

```

NEMICI

```

(x1) Cavaliere ronkan 1 <> Guil 399 -- Esp 750 -- PAB 1
(x1) Ramago

```

```

(x2) Ramago <> Guil 1.008 -- Esp 1.700 -- PAB 1
(x3) Viso di pietra

(x2) Cavaliere ronkan 1 <> Guil 810 -- Esp 1.400 -- PAB 1
(x2) Viso di pietra

(x3) Cavaliere ronkan 1 <> Guil 603 -- Esp 1.140 -- PAB 2

```

_____ [RR.aD] SECONDO LIVELLO /A

```

 #04.#
 #___#
 ### #####
 ### #####
 ### #####
 # #####
 #
 ### #####
 ### ##### : ###
 ### ##### : ###
 ##### a ##### : #
 ##### ###: #
 ##### : #####
 ##### : ###
 #####_____#05.#####

```

COLLEGAMENTI

```

04 ---> [RR.aC] Primo livello
05 ---> [RR.aE] Terzo livello

```

ALTRO

.. passaggio segreto

OGGETTI

a. Armatura d'oro

NEMICI

```

(x2) Ramago <> Guil 1.008 -- Esp 1.700 -- PAB 1
(x3) Viso di pietra

(x2) Cavaliere ronkan 1 <> Guil 810 -- Esp 1.400 -- PAB 1
(x2) Viso di pietra

(x2) Sole maligno 1 <> Guil 414 -- Esp 940 -- PAB 2

(x1) Sole maligno 1 <> Guil 207 -- Esp 470 -- PAB 1

```

_____ [RR.aE] TERZO LIVELLO

```

#####
#
#_____#
#####11.#
#####
#####
#09.#####06.#####10.# c

```





#####06.#####

COLLEGAMENTI

06 ---> [RR.aE] Terzo livello

ALTRO

PS Punto di Salvataggio

NEMICI

nessuno

_____[RR.aG] QUARTO LIVELLO

```

#####
###
#####
#
#11.#
#
#
#
#09.# #10.# a #
#12.###
#
###20.### # #14.###
#
#
#
#
#
PS # #
#21.#####13.##### # d
c e
#18.### # # # # # # # # b f
#
<>
#07.# # #15.#####
#19.# # # # # # # # # #
#16.#
><##### #
#
#08.#
#17.# # #
#
#
#
#
#
#
#
#
#
#
#####

```

COLLEGAMENTI

07 ---> [RR.aE] Terzo livello  
08 ---> [RR.aE] Terzo livello  
09 ---> [RR.aE] Terzo livello



```

 #12.#
#####-----#####
###
#20.### # # ###14.#
#-----# #-----#
#
#####
#
#
#
#
#
#
#18.# ##### >< ><#
#-----# #####
#21.#####23.#####13.# #15.###
#-----# #-----# #-----#
#
#19.# ##### ##### #
#-----# ##### #####
###16.###
#####-----##### ###
§ #####17.#####
#####-----#####
: ##### ##### #
:... b ### ### #
a ### ### ><
###
#####
#22.#
#-----#
#
#
#
#####

```

COLLEGAMENTI

```

12 ---> [RR.aG] Quarto livello
13 ---> [RR.aG] Quarto livello
14 ---> [RR.aG] Quarto livello
15 ---> [RR.aG] Quarto livello
16 ---> [RR.aG] Quarto livello
17 ---> [RR.aG] Quarto livello
18 ---> [RR.aG] Quarto livello
19 ---> [RR.aG] Quarto livello
20 ---> [RR.aG] Quarto livello
21 ---> [RR.aG] Quarto livello
22 ---> [RR.aG] Quarto livello
23 ---> [RR.aI] Cristallo di Terra

```

ALTRO

```

>< punti in cui si atterra cadendo dalle buche di [RR.aF] Quarto livello
.. passaggio segreto
§. Boss (Archeoaevis)

```

OGGETTI

```

a. Villetta
b. Etere

```



=====

SOTTOMARINO

[@10SO]

=====

Dati geografici -----: Mondo 2, Territorio di Exdeath {W2.F6}

Stanze presenti -----: due

Musica di sottofondo -: 42. Oltre il mare blu profondo

Punti di Salvataggio -: nessuno

... OGGETTI ...

nessuno

... NEMICI ...

nessuno

_____ [SO.aA] SALA COMANDI

=====

_____  
#02.#

#####

# >< #

# #

# #

# C #

# #

### 01.###

# #

#####

COLLEGAMENTI

- 01 ---> [SO.aB] Stanza
- 02 >>>> [TB.aA] Torre barriera - Fondo del mare (accesso 01, M.2)
- 02 >>>> [GG.aA] Grotta di Ghido - Fondo del mare (accesso 01, M.2)
- 02 >>>> [CL.aA] Caverna del lago - Fondo del mare (accesso 01, M.2)
- 02 >>>> [FG.aA] Fossa del Mar Grande - Fondo del Mar Grande (accesso 01, M.3)
- 02 >>>> [TW.aL] Torre di Walz - Cristallo d'acqua (accesso 14, M.3)
- 02 >>>> [RO.aA] Reame oscuro - Fondo del mare (accesso 01, M.3)
- 02 >>>> [GS.aA] Grotta sconosciuta - Fondo del mare (accesso 01, M.3)

ALTRO

>< punto in cui si giunge entrando da [FX.aF] Sotto coperta /E

C. comandi del sottomarino

L'accesso 02 sarà disponibile solo dopo che il sottomarino sarà arrivato ad una destinazione.

_____ [SO.aB] STANZA

=====

#####

# #

# #

# #

# #

# #

# #

### 01.###

# #

#####

COLLEGAMENTI

01 ---> [SO.aA] Sala comandi

In questa stanza sar  possibile riposarsi gratuitamente.

=====
TEMPIO DELL'ARIA [10TA]
=====

Dati geografici -----:

Mondo 1, Territorio di Tycoon {W1.F2}

Mondo 3, Territorio di Nord Est {W3.F2}

Stanze presenti -----: otto

Musica di sottofondo -: 13. Rinchiuso

Punti di Salvataggio -: [TA.aC] 1° piano /B

... OGGETTI ...

- LV Cavaliere [TA.aH]
LV Ladro [TA.aH]
LV Mago Bianco [TA.aH]
LV Mago Blu [TA.aH]
LV Mago Nero [TA.aH]
LV Monaco [TA.aH]
Berretto di pelle [TA.aD]
Pozione [TA.aA]
Spadone [TA.aF]
Tenda [TA.aB]
Verga [TA.aG]

... NEMICI ...

- Goblin nero [TA.aB, aD, aG]
Manistregone [TA.aD, aG]
Rapace - Aperto 1 [TA.aD]
Rapace - Chiuso 1 [TA.aD]
Serpente bianco [TA.aB, aD, aG]
Wynd alato [TA.aB, aD, aG]

[TA.aA] PIANO TERRA

#####
#####
#####
# #
# #
# ### ### ##### #
##### ### ##### ##### # #
##### ### ### ### #02.# #
### ##### ### # # #
### ### ### #
# ### ### #
# ##### ### # # #
# ##### ##### # # #
# ##### ##### #
# ##### #####
##### #
# a V #####01.###
#####

COLLEGAMENTI

- 01 >>>> {W1.F2} Area di Lix e del Tempio dell'Aria (Mondo 1)
01 >>>> {W3.F2} Area del Tempio dell'Aria (Mondo 3)
02 ---> [TA.aB] 1° piano /A

ALTRO

V. vaso curativo

OGGETTI

a. Pozione x5 (parlare con l'uomo)

NEMICI

nessuno

[TA.aB] 1° PIANO /A

```

#####
#####
#
###
###
#
###
a ##### #####
#####03.#####02.#####
#####
#
##06.## ##### ##05.##
#
#####
###
##04.##
#
#
#####

```

COLLEGAMENTI

- 02 ---> [TA.aA] Piano terra
- 03 ---> [TA.aC] 1° piano /B
- 04 ---> [TA.aC] 1° piano /B
- 05 ---> [TA.aD] 2° piano /A
- 06 ---> [TA.aD] 2° piano /A

OGGETTI

a. Tenda

NEMICI

- (x1) Goblin nero <> Guil 72 -- Esp 60 -- PAB 1
- (x1) Serpente bianco
- (x1) Wynd alato
  
- (x1) Goblin nero <> Guil 45 -- Esp 40 -- PAB 1
- (x1) Serpente bianco
  
- (x2) Goblin nero <> Guil 42 -- Esp 40 -- PAB 1
  
- (x1) Serpente bianco <> Guil 24 -- Esp 20 -- PAB 1

[TA.aC] 1° PIANO /B

```

#####
#
#

```



```
#
PS
#
#
#04.#
#####
```

COLLEGAMENTI

02 ---> [TA.aB] 1° piano /A
04 ---> [TA.aB] 1° piano /A

ALTRO

PS Punto di Salvataggio

_____[TA.aD] 2° PIANO /A

```
#####
#
#
#
#####_#####
#####09.#####
#
§ #####
#_##### #####_#
#08.# #07.#
...
#
#
#####
a
###
#_##### #_#####
#####06.#####05.###
```

COLLEGAMENTI

05 ---> [TA.aB] 1° piano /A
06 ---> [TA.aB] 1° piano /A
07 ---> [TA.aE] 2° piano /B
08 ---> [TA.aF] 2° piano /C
09 ---> [TA.aG] 3° piano

ALTRO

.. passaggio segreto
\$. Boss (Rapace)

OGGETTI

a. Berretto di pelle

NEMICI

(x1) Rapace - Aperto 1 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 0 [Boss]
(x1) Rapace - Chiuso 1

(x1) Goblin nero <> Guil 78 -- Esp 60 -- PAB 1
(x1) Manistregone
(x1) Wynd alato

(x1) Goblin nero <> Guil 72 -- Esp 60 -- PAB 1
(x1) Serpente bianco

(x1) Wynd alato

(x1) Goblin nero <> Guil 45 -- Esp 40 -- PAB 1

(x1) Serpente bianco

(x3) Wynd alato <> Guil 81 -- Esp 60 -- PAB 1

_____ [TA.aE] 2° PIANO /B

#####  
# #  
# #  
# #  
#####07.##

COLLEGAMENTI

07 ---> [TA.aD] 2° piano /A

NEMICI

nessuno

_____ [TA.aF] 2° PIANO /C

#####  
# a #  
# #  
# #  
#08.#####

COLLEGAMENTI

08 ---> [TA.aD] 2° piano /A

OGGETTI

a. Spadone

NEMICI

nessuno

_____ [TA.aG] 3° PIANO

#####  
# ##### #  
# #  
#####  
# ## ##09.## ## #  
### ##### ###  
### ##### ###  
### ##### ###  
### #####10.##### ###  
### ## ## ##  
# ## ## #  
#####  
# .. #####  
# ##### :..... a #  
#####

COLLEGAMENTI

09 ---> [TA.aH] 2° piano /A  
10 ---> [TA.aI] Cristallo d'Aria

ALTRO

.. passaggio segreto

OGGETTI

a. Verga

NEMICI

(x1) Goblin nero <> Guil 45 -- Esp 40 -- PAB 1  
(x1) Serpente bianco  
  
(x1) Manistregone <> Guil 54 -- Esp 40 -- PAB 1  
(x1) Serpente bianco  
  
(x3) Manistregone <> Guil 90 -- Esp 60 -- PAB 2  
  
(x3) Wynd alato <> Guil 81 -- Esp 60 -- PAB 1

---

[TA.aH] CRISTALLO D'ARIA

```

#11.#
#___#

a d #
b e ###
c f ###

###10.###

```

COLLEGAMENTI

10 ---> [TA.aG] 3° piano  
11 >>>> {W1.F2} Area di Lix e del Tempio dell'Aria (senso unico, Mondo 1)  
11 >>>> {W3.F2} Area del Tempio dell'Aria (senso unico, Mondo 3)

OGGETTI

a. lavoro Cavaliere  
b. lavoro Ladro  
c. lavoro Mago Bianco  
d. lavoro Mago Blu  
e. lavoro Mago Nero  
f. lavoro Monaco

NEMICI  
nessuno

=====

TEMPIO DELL'ISOLA

=====

[@10TI]

Dati geografici -----: Mondo 3, Territorio di Sud Est {W3.E5}

Stanze presenti -----: sedici

Musica di sottofondo -: 13. Rinchiuso

Punti di Salvataggio -: [TI.aH] 2S /E  
[TI.aQ] 5° piano

••• OGGETTI •••

RA Seconda tavola [TI.aR]  
9.000 Guil [TI.aE]  
12.000 Guil [TI.aB]  
Anello protettivo [TI.aI]  
Cerchietto [TI.aR]  
Elisir [TI.aF]  
Elmo di cristallo [TI.aI]  
Etere [TI.aI, aO]  
Faunacida [TI.aM]  
Granpozione [TI.aD]  
Infuso di difesa [TI.aD]  
Materia oscura [TI.aR]  
Sole nascente [TI.aG]  
Zanna di drago [TI.aO]

••• NEMICI •••

Aevis tot [TI.aA, aB, aC, aD, aE, aF, aG, aI, aL, aN, aO, aP, aR]  
Ballerino d'ombra [TI.aG, aI, aN, aO, aP, aR]  
Esecutore [TI.aA, aB, aC, aD, aG, aI, aL, aN, aO, aP, aR]  
Gargolla [TI.aA]  
Il dannato [TI.aE, aF, aI, aN, aO, aP, aR]  
Incognito [TI.aG]  
Oiseaurare 1 [TI.aA, aB, aC, aD, aE, aF, aG, aI, aL, aN, aO, aP, aR]  
Pantera [TI.aG]  
Prototipo [TI.aI]  
Samurai oscuro [TI.aE, aF, aO, aR]  
Testa meccanica [TI.aI]  
Wendigo 1 [TI.aR]

===== [TI.aA] INGRESSO

=====

###02.###

#####  
# # # #  
# ### ### #  
# ### ### #  
# # #  
# S #  
# # #  
### ###  
#####01.#####

COLLEGAMENTI

01 >>>> {W3.E5} Area del Tempio dell'isola  
02 ---> [TI.aB] Piano terra

ALTRO

\$. Boss (Gargolla)

NEMICI

(x2) Gargolla	<>	Guil 0	--	Esp 0	--	PAB 10	[Boss]
(x1) Aevis tot	<>	Guil 0	--	Esp 0	--	PAB 7	
(x3) Esecutore	<>	Guil 1.386	--	Esp 3.900	--	PAB 5	
(x1) Esecutore	<>	Guil 462	--	Esp 1.300	--	PAB 3	
(x2) Oiseaurare 1	<>	Guil 930	--	Esp 2.500	--	PAB 3	

_____ [TI.aB] PIANO TERRA

```

#####
a
#
#####
.....
:
:
:
:
:
:
:
:
:
#_##### : #
#03.##### #####
#_#####
02.
###____###

```

COLLEGAMENTI

02 ---> [TI.aA] Ingresso  
03 ---> [TI.aC] 1S

ALTRO

.. passaggio segreto

OGGETTI

a. 12.000 Guil

NEMICI

(x1) Aevis tot	<>	Guil 0	--	Esp 0	--	PAB 7	
(x3) Esecutore	<>	Guil 1.386	--	Esp 3.900	--	PAB 5	
(x1) Esecutore	<>	Guil 462	--	Esp 1.300	--	PAB 3	
(x2) Oiseaurare 1	<>	Guil 930	--	Esp 2.500	--	PAB 3	

```

#####
03.
#
04.
#
#
#####

```

COLLEGAMENTI

```

03 ---> [TI.aB] Piano terra
04 ---> [TI.aD] 2S /A (tubo)

```

NEMICI

```

(x1) Aegis tot <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 7
(x3) Esecutore <> Guil 1.386 -- Esp 3.900 -- PAB 5
(x1) Esecutore <> Guil 462 -- Esp 1.300 -- PAB 3
(x2) Oiseaurare 1 <> Guil 930 -- Esp 2.500 -- PAB 3

```

```

#####
S # D
###
#
#
#
#
04.
a # #
b
#####

```

COLLEGAMENTI

```

04 ---> [TI.aC] 1S (tubo, entrambi gli interruttori sollevati)
04 ---> [TI.aE] 2S /B (tubo, entrambi gli interruttori abbassati)
04 ---> [TI.aF] 2S /C (tubo, solo interruttore destro abbassato)
04 ---> [TI.aG] 2S /D (tubo, solo interruttore sinistro abbassato)

```

ALTRO

```

D. interruttore destro
S. interruttore sinistro

```

OGGETTI

```

a. Granpozione (parete)
b. Infuso di difesa (parete)

```

NEMICI

```

(x1) Aegis tot <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 7
(x3) Esecutore <> Guil 1.386 -- Esp 3.900 -- PAB 5
(x1) Esecutore <> Guil 462 -- Esp 1.300 -- PAB 3
(x2) Oiseaurare 1 <> Guil 930 -- Esp 2.500 -- PAB 3

```

```

#_# #
04. #

a #

#####
```

COLLEGAMENTI

04 ---> [TI.aD] 2S /A (tubo)

OGGETTI

a. 9.000 Guil

NEMICI

(x1) Aegis tot	<>	Guil 0	--	Esp 0	--	PAB 7
(x4) Il dannato	<>	Guil 1.884	--	Esp 4.800	--	PAB 5
(x5) Oiseaurare 1	<>	Guil 2.325	--	Esp 6.250	--	PAB 8
(x1) Samurai oscuro	<>	Guil 474	--	Esp 1.400	--	PAB 3

```

#_# #
04. #

a #

#####
```

COLLEGAMENTI

04 ---> [TI.aD] 2S /A (tubo)

OGGETTI

a. Elisir

NEMICI

(x1) Aegis tot	<>	Guil 0	--	Esp 0	--	PAB 7
(x4) Il dannato	<>	Guil 1.884	--	Esp 4.800	--	PAB 5
(x5) Oiseaurare 1	<>	Guil 2.325	--	Esp 6.250	--	PAB 8
(x1) Samurai oscuro	<>	Guil 474	--	Esp 1.400	--	PAB 3

```

 #05.###
#####
#
a 04.
#
#
#
#####

```

COLLEGAMENTI

04 ---> [TI.aD] 2S /A (tubo)  
05 ---> [TI.aH] 2S /E

OGGETTI

a. Sole nascente (sconfiggendo i nemici)

NEMICI

(x1) Aevis tot	<>	Guil 0	--	Esp 0	--	PAB 7	
(x1) Ballerino d'ombra	<>	Guil 468	--	Esp 1.550	--	PAB 3	
(x1) Esecutore	<>	Guil 462	--	Esp 1.300	--	PAB 3	
(x5) Oiseaurare 1	<>	Guil 2.325	--	Esp 6.250	--	PAB 8	
(x1) Incognito	<>	Guil 0	--	Esp 0	--	PAB 5	(baule a)
(x2) Incognito .evo							
(x1) Pantera	<>	Guil 0	--	Esp 0	--	PAB 5	(baule a)
(x2) Pantera .evo							

_____ [TI.aH] 2S /E

```

 #06.#
#####
###
#
#
PS
#
#
#
###
 #05.###

```

COLLEGAMENTI

05 ---> [TI.aG] 2S /D  
06 ---> [TI.aI] 1° piano

ALTRO

PS Punto di Salvataggio

NEMICI

nessuno



```

#####
___ ><#
07.###
#####
#####
a
#
#
#
#
b
#
#
.
#
#
#
#
#
#
#
#
#####
#
#
#
#
#
#####
#####
#####06.#####

```

COLLEGAMENTI

06 ---> [TI.aH] 2S /E  
07 ---> [TI.aL] 2° piano /A

ALTRO

.. passaggio segreto  
>< punto in cui si atterra, cadendo da [TI.aL] 2° piano

OGGETTI

- a. Elmo di cristallo
- b. Anello protettivo (sconfiggendo i nemici)
- c. Etere

NEMICI

(x1) Ballerino d'ombra	<>	Guil 1.395	--	Esp 4.100	--	PAB 5
(x1) Esecutore						
(x1) Oiseaurare 1						
(x1) Il dannato	<>	Guil 936	--	Esp 2.450	--	PAB 3
(x1) Oiseaurare 1						
(x1) Aegis tot	<>	Guil 0	--	Esp 0	--	PAB 7
(x5) Oiseaurare 1	<>	Guil 2.325	--	Esp 6.250	--	PAB 8

```

(x1) Prototipo <> Guil 0 -- Esp 2.000 -- PAB 4 (baule b)

(x1) Testa meccanica <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 4 (baule b)

```

---

[TI.aL] 2° PIANO /A

---

```

 ##10.###

 # #
#####
#
#
#
#
#
##_## # : #
#09.# ## : ##
_____ ## : ##
08. ...: #
_____ #####
07. #

```

COLLEGAMENTI

```

07 ---> [TI.aI] 1° piano
08 ---> [TI.aI] 1° piano (buca, senso unico)
09 ---> [TI.aM] 2° piano /B
10 ---> [TI.aN] 3° piano /A

```

ALTRO

.. passaggio segreto

NEMICI

```

(x1) Aevis tot <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 7

(x3) Esecutore <> Guil 1.851 -- Esp 5.150 -- PAB 5
(x1) Oiseaurare 1

(x1) Esecutore <> Guil 462 -- Esp 1.300 -- PAB 3

(x2) Oiseaurare 1 <> Guil 930 -- Esp 2.500 -- PAB 3

```

---

[TI.aM] 2° PIANO /B

---

```

#####
a
#
#
###
#

 ##09.###

```

COLLEGAMENTI

```

09 ---> [TI.aL] 2° piano /A

```

OGGETTI

a. Faunacida

NEMICI

nessuno

[TI.aN] 3° PIANO /A

```
#####11.#####
###
#
#
#####
#
#
#
#
#
###
10.
#####-----#####
```

COLLEGAMENTI

10 ---> [TI.aL] 2° piano /A

11 ---> [TI.aO] 4° piano

NEMICI

(x1) Ballerino d'ombra <> Guil 1.395 -- Esp 4.100 -- PAB 5

(x1) Esecutore

(x1) Oiseaurare 1

(x1) Il dannato <> Guil 936 -- Esp 2.450 -- PAB 3

(x1) Oiseaurare 1

(x1) Aevis tot <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 7

(x5) Oiseaurare 1 <> Guil 2.325 -- Esp 6.250 -- PAB 8

[TI.aO] 4° PIANO

```
#####18.#####
#####-----#####
14. 15. #
#-----#-----#-----#
#16.# # # #17.#
-----# # b # #
a 13.#
12.-----#
#
#
#
#
#
#####
#####-----#####
###11.###
```

COLLEGAMENTI

- 11 ---> [TI.aN] 3° piano /A
- 12 ---> [TI.aP] 3° piano /B (buca, senso unico)
- 13 ---> [TI.aP] 3° piano /B (buca, senso unico)
- 14 ---> [TI.aP] 3° piano /B (buca, senso unico)
- 15 ---> [TI.aP] 3° piano /B (buca, senso unico)
- 16 ---> [TI.aP] 3° piano /B
- 17 ---> [TI.aP] 3° piano /B
- 18 ---> [TI.aQ] 5° piano

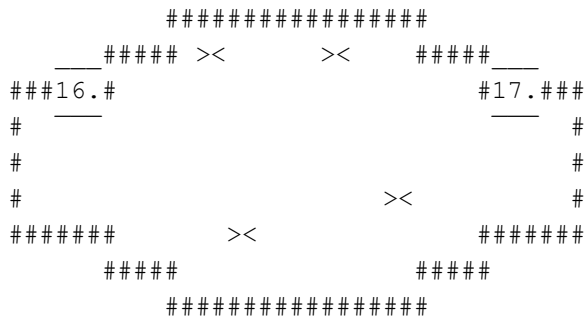
OGGETTI

- a. Etere
- b. Zanna di drago

NEMICI

- (x1) Ballerino d'ombra <> Guil 1.401 -- Esp 4.050 -- PAB 5
- (x1) Esecutore
- (x1) Il dannato
  
- (x1) Aevis tot <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 7
  
- (x5) Oiseaurare 1 <> Guil 2.325 -- Esp 6.250 -- PAB 8
  
- (x2) Samurai oscuro <> Guil 948 -- Esp 2.800 -- PAB 5

_____ [TI.aP] 3° PIANO /B



COLLEGAMENTI

- 16 ---> [TI.aO] 4° piano
- 17 ---> [TI.aO] 4° piano

ALTRO

>< punti in cui si atterra, cadendo da [TI.aO] 4° piano

NEMICI

- (x1) Ballerino d'ombra <> Guil 1.401 -- Esp 4.050 -- PAB 5
- (x1) Esecutore
- (x1) Il dannato
  
- (x1) Il dannato <> Guil 936 -- Esp 2.450 -- PAB 3
- (x1) Oiseaurare 1
  
- (x1) Aevis tot <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 7
  
- (x5) Oiseaurare 1 <> Guil 2.325 -- Esp 6.250 -- PAB 8

_____ [TI.aQ] 5° PIANO

```

 #19.#
 ###-----###
###
#
#
PS
#
#
#
###

 ###18.###

```

COLLEGAMENTI

18 ---> [TI.aO] 4° piano  
19 ---> [TI.aR] 6° piano

ALTRO

PS Punto di Salvataggio

NEMICI

nessuno

_____ [TI.aR] 6° PIANO

```

#####
#####
#
c
###
#
S
###
#####
a ### # b
#
#
#
#####
#
#
###
#
#####
###
#
#
#
#
#
#####

#####19.#####

```

COLLEGAMENTI

19 ---> [TI.aQ] 5° piano

ALTRO

\$. Boss (Wendigo)

OGGETTI

- a. Materia oscura
- b. Cerchietto
- c. rarità Seconda tavola

NEMICI

(x1) Wendigo 1 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 20 [Boss]  
(x1) Ballerino d'ombra <> Guil 1.401 -- Esp 4.050 -- PAB 5  
(x1) Esecutore  
(x1) Il dannato  
(x1) Aevis tot <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 7  
(x5) Oiseaurare 1 <> Guil 2.325 -- Esp 6.250 -- PAB 8  
(x2) Samurai oscuro <> Guil 948 -- Esp 2.800 -- PAB 5

=====

TORRE BARRIERA

[@10TB]

=====

Dati geografici -----: Mondo 2, Territorio di Exdeath {W2.F6}  
Stanze presenti -----: quindici  
Musica di sottofondo -: 36. Il castello di Exdeath  
Punti di Salvataggio -: [TB.aD] 1° piano /A  
                          [TB.aP] 9° piano /B

Dopo aver distrutto l'antenna, non sarà più possibile rientrare in questa località.

... OGGETTI ...

RA Sospirenia [TB.aB]  
9.000 Guil [TB.aE]  
18.000 Guil [TB.aI]  
Forcina dorata [TB.aO]  
Spada emorys [TB.aE]

... NEMICI ...

Atomos 1 [TB.aQ]  
Cavaliere reflex [TB.aB, aE, aF, aG, aH, aI, aL, aM, aN, aO, aP, aQ]  
Drago giallo [TB.aE, aO]  
Drago rosso 1 [TB.aE, aO]  
Gigante verde 1 [TB.aL, aM, aN, aO, aP, aQ]  
Gravitatore [TB.aF, aH, aI, aL, aM, aN, aO, aP, aQ]  
Magnetite [TB.aB, aE, aF, aG, aH, aI, aL, aM, aN, aO, aP, aQ]  
Neon [TB.aB, aE, aF, aG, aO, aP, aQ]  
Schermo scherzo [TB.aF, aG, aH, aI, aL, aM, aN, aO, aP]  
Viaggiatore [TB.aB, aE, aF, aG, aH, aI, aL, aM, aO, aP]

_____ [TB.aA] FONDO DEL MARE

—  
#01.#

### — ###

```
###
#
#
#
#
#
###

###02.###

```

COLLEGAMENTI

01 >>>> [SO.aA] Sottomarino - Sala comandi (accesso 02)  
02 ---> [TB.aB] Piano terra

NEMICI

nessuno

_____ [TB.aB] PIANO TERRA

```
#####
#####
#
#####02.#
###_____###
#_#_#_# ### ### #####
#04.#03.# #
#_#_#_# a #
#
#
#
#
###
#####
#####
```

COLLEGAMENTI

02 ---> [TB.aA] Fondo del mare  
03 ---> [TB.aC] 1S  
04 ---> [TB.aD] 1° piano /A

OGGETTI

a. rarità Sospirenia

NEMICI

(x1) Cavaliere reflex <> Guil 954 -- Esp 1.890 -- PAB 2  
(x1) Magnetite  
(x1) Viaggiatore  
  
(x2) Neon <> Guil 945 -- Esp 1.780 -- PAB 2  
(x1) Viaggiatore  
  
(x1) Cavaliere reflex <> Guil 318 -- Esp 700 -- PAB 1  
  
(x1) Neon <> Guil 312 -- Esp 600 -- PAB 1

_____ [TB.aC] 1S

```

#03.#
#-----#
#
#
#
#
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
###
#####

```

COLLEGAMENTI

03 ---> [TB.aB] Piano terra

NEMICI

nessuno

---



---

[TB.aD] 1° PIANO /A

```

#####05.#####
#-----#
#
PS
#
#-----#
#04.#
#####-----#####

```

COLLEGAMENTI

04 ---> [TB.aB] Piano terra  
05 ---> [TB.aE] 1° piano /B

ALTRO

PS Punto di Salvataggio

NEMICI

nessuno

---



---

[TB.aE] 1° PIANO /B

```

#####
#####
#####
#####
#####
#####
#
b ###
a # #####
#
#
#
#

```



```

###
#_##### #
#06.##### #####
#_##### #####
#####
#####
#####

###05.#####
#_

```

COLLEGAMENTI

05 ---> [TB.aD] 1° piano /A  
06 ---> [TB.aF] 2° piano

OGGETTI

- a. Spada emorys (sconfiggendo i nemici)
- b. 9.000 Guil

NEMICI

```

(x1) Cavaliere reflex <> Guil 954 -- Esp 1.890 -- PAB 2
(x1) Magnetite
(x1) Viaggiatore

(x2) Neon <> Guil 945 -- Esp 1.780 -- PAB 2
(x1) Viaggiatore

(x1) Cavaliere reflex <> Guil 318 -- Esp 700 -- PAB 1

(x2) Drago giallo <> Guil 1.000 -- Esp 5.200 -- PAB 9 (baule a)

(x1) Drago rosso 1 <> Guil 500 -- Esp 3.000 -- PAB 6 (baule a)

(x1) Neon <> Guil 312 -- Esp 600 -- PAB 1

```

_____ [TB.aF] 2° PIANO

```

#####
#####
###_#####
###07.###
#_#
#####
#####
#####
#####_#####
#####06.#
#_#
#####
#####

```

COLLEGAMENTI

06 ---> [TB.aE] 1° piano /B  
07 ---> [TB.aG] 3° piano

NEMICI

```

(x2) Cavaliere reflex <> Guil 1.266 -- Esp 2.620 -- PAB 2
(x2) Magnetite

(x1) Gravitatore <> Guil 648 -- Esp 1.300 -- PAB 2

```

(x1) Viaggiatore

(x3) Schermo scherzo <> Guil 972 -- Esp 2.130 -- PAB 2

(x3) Neon <> Guil 936 -- Esp 1.800 -- PAB 2

[TB.aG] 3° PIANO

```

#####
#####
#####

###08.#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
###07.###

```

COLLEGAMENTI

07 ---> [TB.aF] 2° piano  
08 ---> [TB.aH] 4° piano

NEMICI

(x1) Cavaliere reflex <> Guil 954 -- Esp 1.890 -- PAB 2

(x1) Magnetite

(x1) Viaggiatore

(x2) Neon <> Guil 945 -- Esp 1.780 -- PAB 2

(x1) Viaggiatore

(x2) Schermo scherzo <> Guil 969 -- Esp 2.000 -- PAB 2

(x1) Viaggiatore

(x1) Cavaliere reflex <> Guil 318 -- Esp 700 -- PAB 1

[TB.aH] 4° PIANO

```

#####
#
#####_### # #
###09.### #
#_# #
#
#
#
#####_##### #
###08.#####
#_# #
#
#####

```

COLLEGAMENTI

08 ---> [TB.aG] 3° piano  
09 ---> [TB.aI] 5° piano

NEMICI

(x1) Cavaliere reflex <> Guil 960 -- Esp 2.030 -- PAB 2  
 (x1) Gravitatore  
 (x1) Magnetite

(x2) Cavaliere reflex <> Guil 1.266 -- Esp 2.620 -- PAB 2  
 (x2) Magnetite

(x1) Gravitatore <> Guil 648 -- Esp 1.300 -- PAB 2  
 (x1) Viaggiatore

(x3) Schermo scherzo <> Guil 972 -- Esp 2.130 -- PAB 2

---

[TB.aI] 5° PIANO

```

#####
#####
###
#####
#####10.# #####
#####_# #####
#####
#####
a ><
###
#####
###09.###

```

COLLEGAMENTI

09 ---> [TB.aH] 4° piano  
 10 ---> [TB.aL] 6° piano

ALTRO

>< punto in cui si atterra cadendo nella buca 12 di [TB.aM] 7° piano

OGGETTI

a. 18.000 Guil

NEMICI

(x1) Cavaliere reflex <> Guil 969 -- Esp 2.130 -- PAB 2  
 (x1) Gravitatore  
 (x1) Schermo scherzo

(x1) Cavaliere reflex <> Guil 954 -- Esp 1.890 -- PAB 2  
 (x1) Magnetite  
 (x1) Viaggiatore

(x2) Schermo scherzo <> Guil 969 -- Esp 2.000 -- PAB 2  
 (x1) Viaggiatore

(x1) Cavaliere reflex <> Guil 318 -- Esp 700 -- PAB 1

---

[TB.aL] 6° PIANO

```

#####
#####
###_#####
###11.###

```

```

#---#
#####
#####
#####
#####_#####
#####10.#
#---#
#####
#####

```

COLLEGAMENTI

```

10 ---> [TB.aI] 5° piano
11 ---> [TB.aM] 7° piano

```

NEMICI

```

(x1) Cavaliere reflex <> Guil 960 -- Esp 2.030 -- PAB 2
(x1) Gravitatore
(x1) Magnetite

(x1) Gravitatore <> Guil 648 -- Esp 1.300 -- PAB 2
(x1) Viaggiatore

(x1) Gigante verde 1 <> Guil 330 -- Esp 1.200 -- PAB 2

(x3) Schermo scherzo <> Guil 972 -- Esp 2.130 -- PAB 2

```

_____ [TB.aM] 7° PIANO

```

#####
#####
#---#
#_#
###13.###
###---###
#####
#####
12.#
#---#
#####_###
###11.###

```

COLLEGAMENTI

```

11 ---> [TB.aL] 6° piano
12 ---> [TB.aI] 5° piano (buca, senso unico)
13 ---> [TB.aN] 8° piano

```

NEMICI

```

(x1) Cavaliere reflex <> Guil 969 -- Esp 2.130 -- PAB 2
(x1) Gravitatore
(x1) Schermo scherzo

(x1) Cavaliere reflex <> Guil 954 -- Esp 1.890 -- PAB 2
(x1) Magnetite
(x1) Viaggiatore

(x1) Gigante verde 1 <> Guil 960 -- Esp 2.420 -- PAB 3
(x2) Magnetite

(x2) Schermo scherzo <> Guil 969 -- Esp 2.000 -- PAB 2

```

(x1) Viaggiatore

[TB.aN] 8° PIANO

```

##14.#####15.##

#####
```

COLLEGAMENTI

13 ---> [TB.aM] 7° piano  
14 ---> [TB.aO] 9° piano /A  
15 ---> [TB.aP] 9° piano /B

NEMICI

(x1) Cavaliere reflex <> Guil 960 -- Esp 2.030 -- PAB 2  
(x1) Gravitatore  
(x1) Magnetite  
  
(x2) Gigante verde 1 <> Guil 975 -- Esp 3.010 -- PAB 4  
(x1) Magnetite  
  
(x1) Gigante verde 1 <> Guil 330 -- Esp 1.200 -- PAB 2  
  
(x3) Schermo scherzo <> Guil 972 -- Esp 2.130 -- PAB 2

[TB.aO] 9° PIANO /A

```

a #

##14.##
```

COLLEGAMENTI

14 ---> [TB.aN] 8° piano

OGGETTI

a. Forcina dorata (sconfiggendo i nemici)

NEMICI

(x1) Cavaliere reflex <> Guil 969 -- Esp 2.130 -- PAB 2  
(x1) Gravitatore  
(x1) Schermo scherzo  
  
(x1) Gigante verde 1 <> Guil 960 -- Esp 2.420 -- PAB 3  
(x2) Magnetite  
  
(x2) Schermo scherzo <> Guil 969 -- Esp 2.000 -- PAB 2  
(x1) Viaggiatore

```

(x2) Drago giallo <> Guil 1.000 -- Esp 5.200 -- PAB 9 (baule a)
(x1) Drago rosso 1 <> Guil 500 -- Esp 3.000 -- PAB 6 (baule a)
(x1) Neon <> Guil 312 -- Esp 600 -- PAB 1

```

---

[TB.aP] 9° PIANO /B

```

#####
#####
#
PS
#
_____ ###
 ###16.##### #
 _____ # #
 #____#
 #15.#

```

COLLEGAMENTI

```

15 ---> [TB.aN] 8° piano
16 ---> [TB.aQ] Antenna

```

ALTRO

PS Punto di Salvataggio

NEMICI

```

(x1) Cavaliere reflex <> Guil 969 -- Esp 2.130 -- PAB 2
(x1) Gravitatore
(x1) Schermo scherzo

(x1) Gigante verde 1 <> Guil 960 -- Esp 2.420 -- PAB 3
(x2) Magnetite

(x2) Schermo scherzo <> Guil 969 -- Esp 2.000 -- PAB 2
(x1) Viaggiatore

(x1) Neon <> Guil 312 -- Esp 600 -- PAB 1

```

---

[TB.aQ] ANTENNA

```

#####
###
§
###
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
###
#
#
#
#
#
#####16.#####

```

```
#-----#
#####
#####
```

COLLEGAMENTI

16 ---> [TB.aP] 9° piano /B

ALTRO

\$. Boss (Atomos)

NEMICI

```
(x1) Atomos 1 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 12 [Boss]
(x1) Cavaliere reflex <> Guil 960 -- Esp 2.030 -- PAB 2
(x1) Gravitatore
(x1) Magnetite

(x2) Gigante verde 1 <> Guil 975 -- Esp 3.010 -- PAB 4
(x1) Magnetite

(x1) Gigante verde 1 <> Guil 330 -- Esp 1.200 -- PAB 2

(x3) Neon <> Guil 936 -- Esp 1.800 -- PAB 2
```

=====

TORRE DELLA FENICE

[@10TE]

=====

Dati geografici -----: Mondo 3, Territorio di Nord Est {W3.F3}

Stanze presenti -----: trenta

Musica di sottofondo -: 37. I Guerrieri dell'Alba

Punti di Salvataggio -: nessuno

<< La stanza [TE.aB] viene chiamata 'Piano terra' nel Menù Principale mentre sullo schermo il suo nome è '1° piano': per evitare casi di omonimia, in questa guida si è scelto di usare per le camere della Torre della fenice i nomi che compaiono a video quando si entra in esse. >>

••• OGGETTI •••

```
IN Fenice [TE.bI]
 5.000 Guil [TE.aE]
10.000 Guil [TE.aL]
15.000 Guil [TE.aQ]
20.000 Guil [TE.aV]
25.000 Guil [TE.bd]
Aevicida [TE.bd]
Coda di fenice [TE.aE, aL, aQ, aV]
```

••• NEMICI •••

```
Bestia kuza 2 1* [TE.aA, aC, aD, aG, aH, aI, aN, aO, aP, aS]
Bestia kuza 2 2* [TE.aT, aU, bA, bB, bC, bE, bF, bG, bH]
Cannone laser 2 1* [TE.aA, aC, aD, aG, aH, aI, aN, aO, aP, aS]
Cannone laser 2 2* [TE.aT, aU, bA, bB, bC, bE, bF, bG, bH]
Coearl 2 1* [TE.aA, aC, aD, aG, aH, aI, aN, aO, aP, aS]
Coearl 2 2* [TE.aT, aU, bA, bB, bC, bE, bF, bG, bH]
Dolcezza 1* [TE.aA, aB, aC, aD, aE, aF, aG, aH, aI]
Dolcezza 2* [TE.aL, aM, aN, aS, aT, aU, aV, aZ, bA]
Dolcezza 3* [TE.bB, bC, bD, bE, bF, bG, bH]
Fiamma liquida - Mano 3 1* [TE.aA, aC, aD, aG, aH, aI, aN, aO, aP, aS]
```





```

###
#02.#
#
#
#
#03.#
###
###
###
#####

```

COLLEGAMENTI

02 ---> [TE.aA] Piano terra  
03 ---> [TE.aC] 2° piano

NEMICI

(x1) Dolcezza <> Guil 1.167 -- Esp 3.000 -- PAB 3  
(x1) Parthenope

(x1) Lemure <> Guil 1.161 -- Esp 3.000 -- PAB 3  
(x1) Parthenope

_____ [TE.aC] 2° PIANO

```

#####
#####
###
03.#
###
#
#04.# § #
###
#
###
#####
#####

```

COLLEGAMENTI

03 ---> [TE.aB] 1° piano  
04 ---> [TE.aD] 3° piano

ALTRO

§. boss casuale

NEMICI

(x1) Dolcezza <> Guil 1.167 -- Esp 3.000 -- PAB 3  
(x1) Parthenope

(x1) Lemure <> Guil 1.161 -- Esp 3.000 -- PAB 3  
(x1) Parthenope

(x1) Bestia kuza 2 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)  
(x1) Cannone laser 2 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)  
(x1) Coeurl 2 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)  
(x1) Fiamma liquida - Mano 3 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)

L'accesso 04 comparirà esaminando il lato sinistro del muro centrale mentre controllando quello destro si affronterà uno dei boss, scelto casualmente dal gioco. Una volta sconfitto quest'ultimo, comparirà una scalinata che condurrà a [TE.aD] 3° piano.

_____ [TE.aD] 3° PIANO

```
#####
###
###
04.
#
#
#
§ #05.#
###
###
###
#####
```

#### COLLEGAMENTI

04 ---> [TE.aC] 2° piano

05 ---> [TE.aE] 4° piano

#### ALTRO

§. boss casuale

#### NEMICI

(x1) Dolcezza	<>	Guil 1.167	--	Esp 3.000	--	PAB 3
(x1) Parthenope						
(x1) Lemure	<>	Guil 1.161	--	Esp 3.000	--	PAB 3
(x1) Parthenope						
(x1) Bestia kuza 2	<>	Guil 0	--	Esp 2.500	--	PAB 5 (boss)
(x1) Cannone laser 2	<>	Guil 0	--	Esp 2.500	--	PAB 5 (boss)
(x1) Coeurl 2	<>	Guil 0	--	Esp 2.500	--	PAB 5 (boss)
(x1) Fiamma liquida - Mano 3	<>	Guil 0	--	Esp 2.500	--	PAB 5 (boss)

L'accesso 05 comparirà esaminando il lato destro del muro centrale mentre controllando quello sinistro si affronterà uno dei boss, scelto casualmente dal gioco. Una volta sconfitto quest'ultimo, comparirà una scalinata che condurrà a [TE.aE] 4° piano.

_____ [TE.aE] 4° PIANO

```
#####
###
#####
#
05.
###
a ##### b
#
#06.#
```

```

###
#
#####
###
#####

```

COLLEGAMENTI

05 ---> [TE.aD] 3° piano  
06 ---> [TE.aF] 5° piano

OGGETTI

a. 5.000 Guil (vaso)  
b. Coda di fenice (vaso, sconfiggendo la Pentola magica)

NEMICI

(x1) Dolcezza <> Guil 1.164 -- Esp 3.000 -- PAB 3  
(x1) Lemure  
  
(x1) Dolcezza <> Guil 1.167 -- Esp 3.000 -- PAB 3  
(x1) Parthenope  
  
(x1) Pentola magica <> Guil 10.000 -- Esp 10.000 -- PAB 100 (vaso b)

_____ [TE.aF] 5° PIANO

```

#####
###
###
###
06.
#
#
#
#07.#
###
###
###
#####

```

COLLEGAMENTI

06 ---> [TE.aE] 4° piano  
07 ---> [TE.aG] 6° piano

NEMICI

(x1) Dolcezza <> Guil 1.164 -- Esp 3.000 -- PAB 3  
(x1) Lemure  
  
(x1) Dolcezza <> Guil 1.167 -- Esp 3.000 -- PAB 3  
(x1) Parthenope

_____ [TE.aG] 6° PIANO

```

#####
#####
###
07.
###
#
#08.# § #

```

```
###
#
###
#####
#####
```

COLLEGAMENTI

07 ---> [TE.aF] 5° piano  
08 ---> [TE.aH] 7° piano

ALTRO

\$. boss casuale

NEMICI

```
(x1) Dolcezza <> Guil 1.164 -- Esp 3.000 -- PAB 3
(x1) Lemure

(x1) Dolcezza <> Guil 1.167 -- Esp 3.000 -- PAB 3
(x1) Parthenope

(x1) Bestia kuza 2 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)
(x1) Cannone laser 2 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)
(x1) Coeurl 2 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)
(x1) Fiamma liquida - Mano 3 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)
```

L'accesso 08 comparirà esaminando il lato sinistro del muro centrale mentre controllando quello destro si affronterà uno dei boss, scelto casualmente dal gioco. Una volta sconfitto quest'ultimo, comparirà una scalinata che condurrà a [TE.aH] 7° piano.

_____ [TE.aH] 7° PIANO

```
#####
#####
#
08.
###
#
#
#09.# $ #
#
###
#####
#####
```

COLLEGAMENTI

08 ---> [TE.aG] 6° piano  
09 ---> [TE.aI] 8° piano

ALTRO

\$. boss casuale

NEMICI

```
(x1) Dolcezza <> Guil 1.164 -- Esp 3.000 -- PAB 3
(x1) Lemure
```

```

(x1) Dolcezza <> Guil 1.167 -- Esp 3.000 -- PAB 3
(x1) Parthenope

(x1) Bestia kuza 2 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)

(x1) Cannone laser 2 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)

(x1) Coeurl 2 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)

(x1) Fiamma liquida - Mano 3 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)

```

L'accesso 09 comparirà esaminando il lato sinistro del muro centrale mentre controllando quello destro si affronterà uno dei boss, scelto casualmente dal gioco. Una volta sconfitto quest'ultimo, comparirà una scalinata che condurrà a [TE.aI] 8° piano.

---

[TE.aI] 8° PIANO

---

```

#####
###
###
09.
#
#
#
§ #10.#
###
###
###
#####

```

COLLEGAMENTI

```

09 ---> [TE.aH] 7° piano
10 ---> [TE.aL] 9° piano

```

ALTRO

§. boss casuale

NEMICI

```

(x1) Dolcezza <> Guil 1.164 -- Esp 3.000 -- PAB 3
(x1) Lemure

(x1) Dolcezza <> Guil 1.167 -- Esp 3.000 -- PAB 3
(x1) Parthenope

(x1) Bestia kuza 2 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)

(x1) Cannone laser 2 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)

(x1) Coeurl 2 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)

(x1) Fiamma liquida - Mano 3 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)

```

L'accesso 10 comparirà esaminando il lato destro del muro centrale mentre controllando quello sinistro si affronterà uno dei boss, scelto casualmente dal gioco. Una volta sconfitto quest'ultimo, comparirà una scalinata che condurrà a [TE.aL] 9° piano.

```

#####
###
#####
#
10.
###
a ##### b
#
#11.#
###
#
#####
###
#####

```

COLLEGAMENTI

10 ---> [TE.aI] 8° piano  
11 ---> [TE.aM] 10° piano

OGGETTI

a. 10.000 Guil (vaso)  
b. Coda di fenice (vaso, sconfiggendo la Pentola magica)

NEMICI

(x1) Dolcezza <> Guil 1.164 -- Esp 3.000 -- PAB 3  
(x1) Lemure  
  
(x1) Dolcezza <> Guil 1.167 -- Esp 3.000 -- PAB 3  
(x1) Parthenope  
  
(x1) Pentola magica <> Guil 10.000 -- Esp 10.000 -- PAB 100 (vaso b)

```

#####
###
###
11.
#
#
#
#12.#
###
###
###
#####

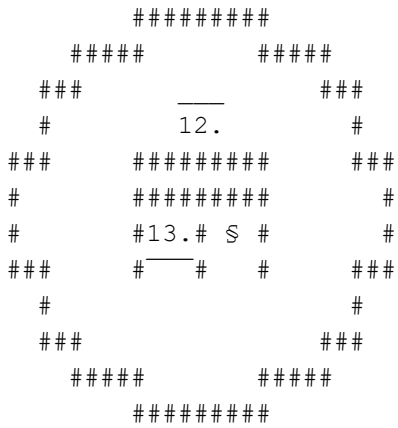
```

COLLEGAMENTI

11 ---> [TE.aL] 9° piano  
12 ---> [TE.aN] 11° piano

NEMICI

(x1) Dolcezza <> Guil 1.164 -- Esp 3.000 -- PAB 3  
(x1) Lemure  
  
(x1) Dolcezza <> Guil 1.167 -- Esp 3.000 -- PAB 3  
(x1) Parthenope



COLLEGAMENTI

12 ---> [TE.aM] 10° piano  
13 ---> [TE.aO] 12° piano

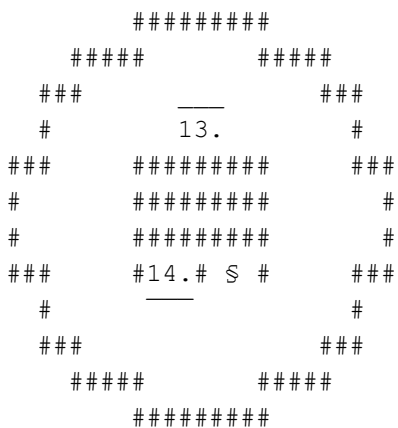
ALTRO

§. boss casuale

NEMICI

(x1) Dolcezza	<>	Guil 1.164	--	Esp 3.000	--	PAB 3
(x1) Lemure						
(x1) Dolcezza	<>	Guil 1.167	--	Esp 3.000	--	PAB 3
(x1) Parthenope						
(x1) Bestia kuza 2	<>	Guil 0	--	Esp 2.500	--	PAB 5 (boss)
(x1) Cannone laser 2	<>	Guil 0	--	Esp 2.500	--	PAB 5 (boss)
(x1) Coeurl 2	<>	Guil 0	--	Esp 2.500	--	PAB 5 (boss)
(x1) Fiamma liquida - Mano 3	<>	Guil 0	--	Esp 2.500	--	PAB 5 (boss)

L'accesso 13 comparirà esaminando il lato sinistro del muro centrale mentre controllando quello destro si affronterà uno dei boss, scelto casualmente dal gioco. Una volta sconfitto quest'ultimo, comparirà una scalinata che condurrà a [TE.aO] 12° piano.



COLLEGAMENTI

- 13 ---> [TE.aN] 11° piano
- 14 ---> [TE.aP] 13° piano

ALTRO

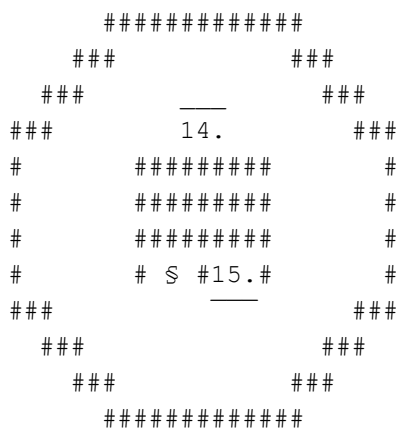
§. boss casuale

NEMICI

- (x1) Lemure <> Guil 1.161 -- Esp 3.000 -- PAB 3
- (x1) Parthenope
- (x3) Lemure <> Guil 1.737 -- Esp 4.500 -- PAB 4
- (x1) Bestia kuza 2 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)
- (x1) Cannone laser 2 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)
- (x1) Coeurl 2 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)
- (x1) Fiamma liquida - Mano 3 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)

L'accesso 14 comparirà esaminando il lato sinistro del muro centrale mentre controllando quello destro si affronterà uno dei boss, scelto casualmente dal gioco. Una volta sconfitto quest'ultimo, comparirà una scalinata che condurrà a [TE.aP] 13° piano.

_____ [TE.aP] 13° PIANO



COLLEGAMENTI

- 14 ---> [TE.aO] 12° piano
- 15 ---> [TE.aQ] 14° piano

ALTRO

§. boss casuale

NEMICI

- (x1) Lemure <> Guil 1.161 -- Esp 3.000 -- PAB 3
- (x1) Parthenope
- (x3) Lemure <> Guil 1.737 -- Esp 4.500 -- PAB 4
- (x1) Bestia kuza 2 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)
- (x1) Cannone laser 2 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)
- (x1) Coeurl 2 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)



(x1) Fiamma liquida - Mano 3 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)

L'accesso 15 comparirà esaminando il lato destro del muro centrale mentre controllando quello sinistro si affronterà uno dei boss, scelto casualmente dal gioco. Una volta sconfitto quest'ultimo, comparirà una scalinata che condurrà a [TE.aQ] 14° piano.

_____ [TE.aQ] 14° PIANO

```
#####
###
#####
#
15.
###
a ##### b
#
#16.#
###
#
#####
###
#####
```

#### COLLEGAMENTI

15 ---> [TE.aP] 13° piano

16 ---> [TE.aR] 15° piano

#### OGGETTI

a. Coda di fenice (vaso, sconfiggendo la Pentola magica)

b. 15.000 Guil (vaso)

#### NEMICI

(x1) Lemure <> Guil 1.161 -- Esp 3.000 -- PAB 3

(x1) Parthenope

(x3) Lemure <> Guil 1.737 -- Esp 4.500 -- PAB 4

(x1) Pentola magica <> Guil 10.000 -- Esp 10.000 -- PAB 100 (vaso a)

_____ [TE.aR] 15° PIANO

```
#####
###
###
16.
#
#
#
#17.#
###
###
###
#####
```

#### COLLEGAMENTI

16 ---> [TE.aQ] 14° piano

17 ---> [TE.aS] 16° piano

NEMICI

(x1) Lemure <> Guil 1.161 -- Esp 3.000 -- PAB 3  
(x1) Parthenope

(x3) Lemure <> Guil 1.737 -- Esp 4.500 -- PAB 4

---

[TE.aS] 16° PIANO

```


17. #

#18.# § # #

#####
```

COLLEGAMENTI

17 ---> [TE.aR] 15° piano

18 ---> [TE.aT] 17° piano

ALTRO

§. boss casuale

NEMICI

(x1) Dolcezza <> Guil 1.164 -- Esp 3.000 -- PAB 3

(x1) Lemure

(x3) Parthenope <> Guil 1.746 -- Esp 4.500 -- PAB 4

(x1) Bestia kuza 2 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)

(x1) Cannone laser 2 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)

(x1) Coeurl 2 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)

(x1) Fiamma liquida - Mano 3 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)

L'accesso 18 comparirà esaminando il lato sinistro del muro centrale mentre controllando quello destro si affronterà uno dei boss, scelto casualmente dal gioco. Una volta sconfitto quest'ultimo, comparirà una scalinata che condurrà a [TE.aT] 17° piano.

---

[TE.aT] 17° PIANO

```


18. #

#
```

```

#19.# § #

###
#####
#####

```

COLLEGAMENTI

18 ---> [TE.aS] 16° piano  
19 ---> [TE.aU] 18° piano

ALTRO

§. boss casuale

NEMICI

```

(x1) Dolcezza <> Guil 1.164 -- Esp 3.000 -- PAB 3
(x1) Lemure
(x3) Parthenope <> Guil 1.746 -- Esp 4.500 -- PAB 4
(x1) Bestia kuza 2 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)
(x1) Cannone laser 2 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)
(x1) Coeurl 2 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)
(x1) Fiamma liquida - Mano 3 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)

```

L'accesso 19 comparirà esaminando il lato sinistro del muro centrale mentre controllando quello destro si affronterà uno dei boss, scelto casualmente dal gioco. Una volta sconfitto quest'ultimo, comparirà una scalinata che condurrà a [TE.aU] 18° piano.

---

[TE.aU] 18° PIANO

---

```

#####
###

19.
#
#
#
§ #20.#

###
###
#####

```

COLLEGAMENTI

19 ---> [TE.aT] 17° piano  
20 ---> [TE.aV] 19° piano

ALTRO

§. boss casuale

NEMICI

```

(x1) Dolcezza <> Guil 1.164 -- Esp 3.000 -- PAB 3
(x1) Lemure
(x3) Parthenope <> Guil 1.746 -- Esp 4.500 -- PAB 4

```

```

(x1) Bestia kuza 2 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)
(x1) Cannone laser 2 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)
(x1) Coeur1 2 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)
(x1) Fiamma liquida - Mano 3 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)

```

L'accesso 20 comparirà esaminando il lato destro del muro centrale mentre controllando quello sinistro si affronterà uno dei boss, scelto casualmente dal gioco. Una volta sconfitto quest'ultimo, comparirà una scalinata che condurrà a [TE.aV] 19° piano.

---

[TE.aV] 19° PIANO

```

#####
###
#####
#
20.
###
a ##### b
#
#21.#
###
#
#####
###
#####

```

#### COLLEGAMENTI

```

20 ---> [TE.aU] 18° piano
21 ---> [TE.aZ] 20° piano

```

#### OGGETTI

```

a. 20.000 Guil (vaso)
b. Coda di fenice (vaso, sconfiggendo la Pentola magica)

```

#### NEMICI

```

(x1) Dolcezza <> Guil 1.164 -- Esp 3.000 -- PAB 3
(x1) Lemure
(x3) Parthenope <> Guil 1.746 -- Esp 4.500 -- PAB 4
(x1) Pentola magica <> Guil 10.000 -- Esp 10.000 -- PAB 100 (vaso b)

```

---

[TE.aZ] 20° PIANO

```

#####
###
###
21.
#
#
#
#22.#
###

```

```
###
###
#####
```

COLLEGAMENTI

21 ---> [TE.aV] 19° piano  
22 ---> [TE.bA] 21° piano

NEMICI

(x1) Dolcezza <> Guil 1.167 -- Esp 3.000 -- PAB 3  
(x1) Parthenope  
  
(x3) Dolcezza <> Guil 1.755 -- Esp 4.500 -- PAB 4

---

[TE.bA] 21° PIANO

```
#####
#####
###
22.
###
#
§ #23.#
###
#
###
#####
#####
```

COLLEGAMENTI

22 ---> [TE.aZ] 20° piano  
23 ---> [TE.bB] 22° piano

ALTRO

§. boss casuale

NEMICI

(x1) Dolcezza <> Guil 1.167 -- Esp 3.000 -- PAB 3  
(x1) Parthenope  
  
(x3) Dolcezza <> Guil 1.755 -- Esp 4.500 -- PAB 4  
  
(x1) Bestia kuza 2 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)  
(x1) Cannone laser 2 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)  
(x1) Coeurl 2 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)  
(x1) Fiamma liquida - Mano 3 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)

L'accesso 23 comparirà esaminando il lato destro del muro centrale mentre controllando quello sinistro si affronterà uno dei boss, scelto casualmente dal gioco. Una volta sconfitto quest'ultimo, comparirà una scalinata che condurrà a [TE.bB] 22° piano.

---

[TE.bB] 22° PIANO

```
#####
```

```

#####
###
23.
###
#
#
#24.# § #
#
###
#####
#####

```

COLLEGAMENTI

23 ---> [TE.bA] 21° piano  
 24 ---> [TE.bC] 23° piano

ALTRO

§. boss casuale

NEMICI

(x1) Dolcezza	<>	Guil 1.167	--	Esp 3.000	--	PAB 3
(x1) Parthenope						
(x3) Dolcezza	<>	Guil 1.755	--	Esp 4.500	--	PAB 4
(x1) Bestia kuza 2	<>	Guil 0	--	Esp 2.500	--	PAB 5 (boss)
(x1) Cannone laser 2	<>	Guil 0	--	Esp 2.500	--	PAB 5 (boss)
(x1) Coeurl 2	<>	Guil 0	--	Esp 2.500	--	PAB 5 (boss)
(x1) Fiamma liquida - Mano 3	<>	Guil 0	--	Esp 2.500	--	PAB 5 (boss)

L'accesso 24 comparirà esaminando il lato sinistro del muro centrale mentre controllando quello destro si affronterà uno dei boss, scelto casualmente dal gioco. Una volta sconfitto quest'ultimo, comparirà una scalinata che condurrà a [TE.bC] 23° piano.

---

[TE.bC] 23° PIANO

```

#####
###
###
24.
#
#
#
§ #25.#
###
###
###
#####

```

COLLEGAMENTI

24 ---> [TE.bB] 22° piano  
 25 ---> [TE.bD] 24° piano

ALTRO

§. boss casuale

NEMICI

(x1) Dolcezza <> Guil 1.167 -- Esp 3.000 -- PAB 3  
(x1) Parthenope  
  
(x3) Dolcezza <> Guil 1.755 -- Esp 4.500 -- PAB 4  
  
(x1) Bestia kuza 2 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)  
(x1) Cannone laser 2 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)  
(x1) Coeurl 2 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)  
(x1) Fiamma liquida - Mano 3 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)

L'accesso 25 comparirà esaminando il lato destro del muro centrale mentre controllando quello sinistro si affronterà uno dei boss, scelto casualmente dal gioco. Una volta sconfitto quest'ultimo, comparirà una scalinata che condurrà a [TE.bD] 24° piano.

---

[TE.bD] 24° PIANO

```


25. ###

a ##### b #

#26.# ###

#####
```

COLLEGAMENTI

25 ---> [TE.bC] 23° piano  
26 ---> [TE.bE] 25° piano

OGGETTI

a. Aevicida (vaso, sconfiggendo la Pentola magica)  
b. 25.000 Guil (vaso)

NEMICI

(x1) Dolcezza <> Guil 1.746 -- Esp 4.500 -- PAB 5  
(x1) Lemure  
(x1) Parthenope  
  
(x1) Lemure <> Guil 1.161 -- Esp 3.000 -- PAB 3  
(x1) Parthenope  
  
(x1) Pentola magica <> Guil 10.000 -- Esp 10.000 -- PAB 100 (vaso a)

---

[TE.bE] 25° PIANO

#####

```

 ### ###
 ### ###
 ### 26. ###
#
#
#
#27.# § #
###
 ### ###
 ### ###
 #####

```

COLLEGAMENTI

26 ---> [TE.bD] 24° piano  
 27 ---> [TE.bF] 26° piano

ALTRO

§. boss casuale

NEMICI

(x1) Dolcezza	<>	Guil 1.746	--	Esp 4.500	--	PAB 5
(x1) Lemure						
(x1) Parthenope						
(x1) Lemure	<>	Guil 1.161	--	Esp 3.000	--	PAB 3
(x1) Parthenope						
(x1) Bestia kuza 2	<>	Guil 0	--	Esp 2.500	--	PAB 5 (boss)
(x1) Cannone laser 2	<>	Guil 0	--	Esp 2.500	--	PAB 5 (boss)
(x1) Coeurl 2	<>	Guil 0	--	Esp 2.500	--	PAB 5 (boss)
(x1) Fiamma liquida - Mano 3	<>	Guil 0	--	Esp 2.500	--	PAB 5 (boss)

L'accesso 27 comparirà esaminando il lato sinistro del muro centrale mentre controllando quello destro si affronterà uno dei boss, scelto casualmente dal gioco. Una volta sconfitto quest'ultimo, comparirà una scalinata che condurrà a [TE.bF] 26° piano.

_____ [TE.bF] 26° PIANO

```

 #####
 ##### #####
 ### ###
27.
###
#
#
#28.# § #

 ### ###
 ##### #####
 #####

```

COLLEGAMENTI

27 ---> [TE.bE] 25° piano  
 28 ---> [TE.bG] 27° piano



ALTRO

§. boss casuale

NEMICI

- (x1) Dolcezza <> Guil 1.746 -- Esp 4.500 -- PAB 5
- (x1) Lemure
- (x1) Parthenope
  
- (x1) Lemure <> Guil 1.161 -- Esp 3.000 -- PAB 3
- (x1) Parthenope
  
- (x1) Bestia kuza 2 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)
- (x1) Cannone laser 2 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)
- (x1) Coeur1 2 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)
- (x1) Fiamma liquida - Mano 3 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)

L'accesso 28 comparirà esaminando il lato sinistro del muro centrale mentre controllando quello destro si affronterà uno dei boss, scelto casualmente dal gioco. Una volta sconfitto quest'ultimo, comparirà una scalinata che condurrà a [TE.bG] 27° piano.

[TE.bG] 27° PIANO

```

#####
###
###
28.
#
#
#
§ #29.#
###
###
###
#####

```

COLLEGAMENTI

- 28 ---> [TE.bF] 26° piano
- 29 ---> [TE.bH] 28° piano

ALTRO

§. boss casuale

NEMICI

- (x1) Dolcezza <> Guil 1.746 -- Esp 4.500 -- PAB 5
- (x1) Lemure
- (x1) Parthenope
  
- (x1) Lemure <> Guil 1.161 -- Esp 3.000 -- PAB 3
- (x1) Parthenope
  
- (x1) Bestia kuza 2 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)
- (x1) Cannone laser 2 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)
- (x1) Coeur1 2 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)

(x1) Fiamma liquida - Mano 3 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)

L'accesso 29 comparirà esaminando il lato destro del muro centrale mentre controllando quello sinistro si affronterà uno dei boss, scelto casualmente dal gioco. Una volta sconfitto quest'ultimo, comparirà una scalinata che condurrà a [TE.bH] 28° piano.

[TE.bH] 28° PIANO

```
#####
#####
#
29.
#
#
#
#
30.
#
#
#####
#####
```

#### COLLEGAMENTI

29 ---> [TE.bG] 27° piano

30 ---> [TE.bI] 29° piano

#### ALTRO

§. boss casuale

#### NEMICI

(x1) Dolcezza <> Guil 1.746 -- Esp 4.500 -- PAB 5

(x1) Lemure

(x1) Parthenope

(x1) Lemure <> Guil 1.161 -- Esp 3.000 -- PAB 3

(x1) Parthenope

(x1) Bestia kuza 2 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)

(x1) Cannone laser 2 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)

(x1) Coeurl 2 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)

(x1) Fiamma liquida - Mano 3 <> Guil 0 -- Esp 2.500 -- PAB 5 (boss)

L'accesso 30 comparirà esaminando il muro centrale ed eliminando uno dei boss, scelto casualmente dal gioco.

[TE.bI] 29° PIANO

```
#####
#####
#
###
#
#
#
#####
```

```

30.
#####
#####
```

COLLEGAMENTI

30 ---> [TE.bH] 28° piano

OGGETTI

a. invocazione Fenice

NEMICI

nessuno

In questa stanza si incontrerà Hiryu, il quale si trasformerà nell'invocazione Fenice.

=====

TORRE DI WALZ

[@10TW]

=====

Dati geografici -----:

Mondo 1, Territorio di Tycoon {W1.G3}

Mondo 3, Zona Sottomarina {W3.G3}

Stanze presenti -----: dieci

Musica di sottofondo -: 6. Sotterraneo

Punti di Salvataggio -: [TW.aE] 4° piano

Dopo aver raccolto tutti i frammenti del Cristallo dell'Acqua, la Torre di Walz crollerà e non sarà più possibile rientrarvi.

••• OGGETTI •••

LV Berserker [TW.aL]

LV Cronomago [TW.aL]

LV Invocatore [TW.aL]

LV Mago Rosso [TW.aL]

LV Mimo [TW.aA]

LV Paladino [TW.aL]

Bracciale d'argento [TW.aI]

Dolce bacio [TW.aE]

Etere [TW.aI]

Veste di seta [TW.aE]

••• NEMICI •••

Birostris [TW.aA, aE, aF, aH]

Chimera dhorme 1 [TW.aA, aB, aC, aE, aI]

Controlla-livello [TW.aA, aC, aD, aF, aL]

Drago magico [TW.aA, aE, aF, aH]

Drippy [TW.aA, aB, aC, aE, aI]

Emobudino [TW.aA, aE, aF, aH]

Fiamma nera [TW.aB, aE, aF, aG, aI]

Garula 2 [TW.aL]

Goblin 2 [TW.aB, aE, aF, aG, aI]

Gogo il mimo [TW.aA]

Jackanapes 1 [TW.aC, aD, aG, aH, aL]

Lamia regina [TW.aD, aE, aG, aL]

Minimago [TW.aA, aB, aC, aD, aH, aI]

Nakk selvaggio [TW.aD, aE, aG, aL]





















Criniera arancio [TF.aR, aS, aZ, bA, bD]  
 Cronocontrollore [TF.aB, aC, aD, aE, aF, aG, aH, aI, aL, aM]  
 Goblin 2 [TF.aP, aQ, aT, aU, aV, bB]  
 Guerriero crudele [TF.aP, aQ, aR, aT, aU, aV, aZ, bB, bD]  
 Manistregone [TF.aB, aC, aF, aG, aH, aM]  
 Minotauro 1 [TF.bD]  
 Muscoli d'acciaio [TF.aP, aQ, aR, aS, aT, aU, aV, aZ, bA, bB, bD]  
 Onnisciente 1 [TF.aO]  
 Piccolo mago [TF.aB, aC, aD, aE, aF, aG, aH, aI, aL, aM]  
 Piomante [TF.aC, aD, aE, aH, aI, aL]  
 Ricarmago [TF.aD, aE, aI, aL]

[TF.aA] INGRESSO

```

#####
#####_#####_#####
#####02.#####16.#####
#####_#####_#####
#####_#####_#####
#_#####_#####_#####_#
###_#####_#_#_#####_###
###_###_#####_###_###
#_#_#####_#_#
#_#_#####_#_#
###_#####_#####_###
###_#####_#####_###
#_#_#_#_#_#
#####_#_#_#####
###_#####_###
#_#_#####_#_#
#####_#####
#####01.#####

```

COLLEGAMENTI

01 >>>> {W3.G7} Area di Mezzaluna e della Torre forca  
 02 ---> [TF.aB] Torre nera, piano terra (teletrasporto, senso unico)  
 16 ---> [TF.aP] Torre bianca, piano terra (teletrasporto, senso unico)

NEMICI

nessuno

In questa stanza il gruppo si dividerà in due squadre distinte.

[TF.aB] TORRE NERA, PIANO TERRA

```

#####
#_#####_><#
###_#####_###
#_#####_#
#_#####_#
#_#####_#
#_#####_#
#_#####03.#####_#
#_#####_#
#####

```

COLLEGAMENTI

03 ---> [TF.aC] Torre nera, 1° piano

ALTRO

>< punto in cui si appare, teletrasportandosi da [TF.aA] Ingresso

NEMICI

(x1) Cronocontrollore <> Guil 480 -- Esp 900 -- PAB 4  
(x3) Manistregone <> Guil 90 -- Esp 60 -- PAB 2  
(x4) Piccolo mago <> Guil 1.908 -- Esp 3.120 -- PAB 4  
(x2) Piccolo mago <> Guil 954 -- Esp 1.560 -- PAB 4

---

---

[TF.aC] TORRE NERA, 1° PIANO

```


#___# ###
#04.# #####

#___# #####
#####03.#####

```

COLLEGAMENTI

03 ---> [TF.aB] Torre nera, piano terra  
04 ---> [TF.aD] Torre nera, 2° piano

NEMICI

(x2) Cronocontrollore <> Guil 1.437 -- Esp 2.580 -- PAB 4  
(x1) Piccolo mago  
  
(x3) Manistregone <> Guil 90 -- Esp 60 -- PAB 2  
(x4) Piccolo mago <> Guil 1.908 -- Esp 3.120 -- PAB 4  
(x1) Piroicante <> Guil 486 -- Esp 1.100 -- PAB 4

---

---

[TF.aD] TORRE NERA, 2° PIANO

```


#04.# #

#05.# #

#####
```

COLLEGAMENTI

04 ---> [TF.aC] Torre nera, 1° piano  
05 ---> [TF.aE] Torre nera, 3° piano /A

NEMICI

(x1) Cronocontrollore <> Guil 1.443 -- Esp 2.780 -- PAB 4  
(x1) Piccolo mago  
(x1) Piromante  
  
(x2) Piromante <> Guil 972 -- Esp 2.200 -- PAB 4  
  
(x1) Piromante <> Guil 486 -- Esp 1.100 -- PAB 4  
  
(x3) Ricarmago <> Guil 261 -- Esp 225 -- PAB 3

_____ [TF.aE] TORRE NERA, 3° PIANO /A

```

a #####

#05.# #

#08.# #

#06.#####07.#
```

COLLEGAMENTI

05 ---> [TF.aD] Torre nera, 2° piano  
06 ---> [TF.aF] Torre nera, 3° piano /B  
07 ---> [TF.aF] Torre nera, 3° piano /B  
08 ---> [TF.aG] Torre nera, 4° piano

OGGETTI

a. Etere

NEMICI

(x1) Cronocontrollore <> Guil 1.443 -- Esp 2.780 -- PAB 4  
(x1) Piccolo mago  
(x1) Piromante  
  
(x1) Cronocontrollore <> Guil 480 -- Esp 900 -- PAB 4  
  
(x2) Piccolo mago <> Guil 954 -- Esp 1.560 -- PAB 4  
  
(x3) Ricarmago <> Guil 261 -- Esp 225 -- PAB 3

_____ [TF.aF] TORRE NERA, 3° PIANO /B

```


#06.#####07.#
#
```

#####  
#####  
#####

COLLEGAMENTI

06 ---> [TF.aE] Torre nera, 3° piano /A  
07 ---> [TF.aE] Torre nera, 3° piano /A

NEMICI

(x1) Cronocontrollore <> Guil 480 -- Esp 900 -- PAB 4  
(x3) Manistregone <> Guil 90 -- Esp 60 -- PAB 2  
(x4) Piccolo mago <> Guil 1.908 -- Esp 3.120 -- PAB 4  
(x2) Piccolo mago <> Guil 954 -- Esp 1.560 -- PAB 4

_____[TF.aG] TORRE NERA, 4° PIANO

#####  
##### # # #####  
##### #####  
##### #08.# #  
### ##### ###  
### ##### ###  
# #09.# #  
##### #####  
##### # # #####  
#####

COLLEGAMENTI

08 ---> [TF.aE] Torre nera, 3° piano /A  
09 ---> [TF.aH] Torre nera, 5° piano /A

NEMICI

(x1) Cronocontrollore <> Guil 480 -- Esp 900 -- PAB 4  
(x3) Manistregone <> Guil 90 -- Esp 60 -- PAB 2  
(x4) Piccolo mago <> Guil 1.908 -- Esp 3.120 -- PAB 4  
(x2) Piccolo mago <> Guil 954 -- Esp 1.560 -- PAB 4

_____[TF.aH] TORRE NERA, 5° PIANO /A

_____  
#####  
#12.# # #####  
# # # #####  
### # #####  
# # #  
# # #  
### # ###  
##### # #09.#  
#11.#10.#

COLLEGAMENTI



09 ---> [TF.aG] Torre nera, 4° piano  
10 ---> [TF.aI] Torre nera, 5° piano /B  
11 ---> [TF.aI] Torre nera, 5° piano /B  
12 ---> [TF.aL] Torre nera, 6° piano

NEMICI

(x2) Cronocontrollore <> Guil 1.437 -- Esp 2.580 -- PAB 4  
(x1) Piccolo mago  
  
(x3) Manistregone <> Guil 90 -- Esp 60 -- PAB 2  
  
(x4) Piccolo mago <> Guil 1.908 -- Esp 3.120 -- PAB 4  
  
(x1) Piromante <> Guil 486 -- Esp 1.100 -- PAB 4

_____ [TF.aI] TORRE NERA, 5° PIANO /B

```


#_#####_
###11.#####10.#
###_#####

#####
```

COLLEGAMENTI

10 ---> [TF.aH] Torre nera, 5° piano /A  
11 ---> [TF.aH] Torre nera, 5° piano /A

NEMICI

(x1) Cronocontrollore <> Guil 1.443 -- Esp 2.780 -- PAB 4  
(x1) Piccolo mago  
(x1) Piromante  
  
(x2) Piromante <> Guil 972 -- Esp 2.200 -- PAB 4  
  
(x1) Piromante <> Guil 486 -- Esp 1.100 -- PAB 4  
  
(x3) Ricarmago <> Guil 261 -- Esp 225 -- PAB 3

_____ [TF.aL] TORRE NERA, 6° PIANO

```
#####13.#####
#_#####

a #

#####_#####
#12.#####
```

COLLEGAMENTI

12 ---> [TF.aI] Torre nera, 5° piano /A  
13 ---> [TF.aM] Torre nera, 7° piano /A

OGGETTI

a. Scettro prodigioso

NEMICI

(x1) Cronocontrollore <> Guil 1.443 -- Esp 2.780 -- PAB 4  
(x1) Piccolo mago  
(x1) Piromante  
  
(x1) Cronocontrollore <> Guil 480 -- Esp 900 -- PAB 4  
  
(x2) Piccolo mago <> Guil 954 -- Esp 1.560 -- PAB 4  
  
(x3) Ricarmago <> Guil 261 -- Esp 225 -- PAB 3

_____ [TF.aM] TORRE NERA, 7° PIANO /A

```


#14.# #

#13.#####

```

COLLEGAMENTI

13 ---> [TF.aL] Torre nera, 6° piano  
14 ---> [TF.aN] Torre nera, 7° piano /B

NEMICI

(x1) Cronocontrollore <> Guil 480 -- Esp 900 -- PAB 4  
  
(x3) Manistregone <> Guil 90 -- Esp 60 -- PAB 2  
  
(x4) Piccolo mago <> Guil 1.908 -- Esp 3.120 -- PAB 4  
  
(x2) Piccolo mago <> Guil 954 -- Esp 1.560 -- PAB 4

_____ [TF.aN] TORRE NERA, 7° PIANO /B

```

#####15.#####

#####14.#####
#####
```

COLLEGAMENTI

14 ---> [TF.aM] Torre nera, 7° piano /A  
15 ---> [TF.aO] Torre nera, 8° piano

NEMICI

nessuno

Una volta giunti in questa camera, la scena si sposterà automaticamente sulla squadra che sta per esplorare la Torre bianca.

```

#####
#
###
#####
a
§
#
#####
#
#
#####15.#####

```

COLLEGAMENTI

15 ---> [TF.aN] Torre nera, 7° piano /B

ALTRO

§. Boss (Onnisciente)

OGGETTI

a. magia nera Vampalia (sconfiggendo l'Onnisciente)

NEMICI

(x1) Onnisciente 1 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 20 [Boss]

```

#####
#>< ##### #
###
#
#
#####_#####
#####17.#####
#
#####

```

COLLEGAMENTI

17 ---> [TF.aQ] Torre bianca, 1° piano

ALTRO

>< punto in cui si appare, teletrasportandosi da [TF.aA] Ingresso

NEMICI

- (x3) Goblin 2 <> Guil 60 -- Esp 30 -- PAB 1
- (x2) Guerriero crudele <> Guil 978 -- Esp 2.200 -- PAB 4
- (x1) Guerriero crudele <> Guil 489 -- Esp 1.100 -- PAB 4
- (x1) Muscoli d'acciaio <> Guil 492 -- Esp 1.200 -- PAB 4

```

#####
#
###
#18.#
#
###
###
#
#####
#####
#####
#####17.#####

```

COLLEGAMENTI

17 ---> [TF.aP] Torre bianca, piano terra  
18 ---> [TF.aR] Torre bianca, 2° piano

NEMICI

(x1) Guerriero crudele <> Guil 981 -- Esp 2.300 -- PAB 4  
(x1) Muscoli d'acciaio  
  
(x1) Berseker <> Guil 495 -- Esp 1.000 -- PAB 4  
  
(x3) Goblin 2 <> Guil 60 -- Esp 30 -- PAB 1  
  
(x2) Guerriero crudele <> Guil 978 -- Esp 2.200 -- PAB 4

_____ [TF.aR] TORRE BIANCA, 2° PIANO

```

#####
#####
#
###
#18.#
###
###
#19.#
###
#####
#####
#####

```

COLLEGAMENTI

18 ---> [TF.aQ] Torre bianca, 1° piano  
19 ---> [TF.aS] Torre bianca, 3° piano /A

NEMICI

(x1) Berseker <> Guil 1.476 -- Esp 3.300 -- PAB 4  
(x1) Guerriero crudele  
(x1) Muscoli d'acciaio  
  
(x3) Berseker <> Guil 1.485 -- Esp 3.000 -- PAB 4  
  
(x1) Berseker <> Guil 495 -- Esp 1.000 -- PAB 4  
  
(x3) Criniera arancio <> Guil 300 -- Esp 180 -- PAB 3

_____ [TF.aS] TORRE BIANCA, 3° PIANO /A

```

#####
a
#####
#####
#19.#
###
###
#22.#
#####
#####
#####
#20.#####21.#

```

COLLEGAMENTI

```

19 ---> [TF.aR] Torre bianca, 2° piano
20 ---> [TF.aT] Torre bianca, 3° piano /B
21 ---> [TF.aT] Torre bianca, 3° piano /B
22 ---> [TF.aU] Torre bianca, 4° piano

```

OGGETTI

a. Granpozione

NEMICI

```

(x3) Berseker <> Guil 1.485 -- Esp 3.000 -- PAB 4
(x1) Berseker <> Guil 495 -- Esp 1.000 -- PAB 4
(x3) Criniera arancio <> Guil 300 -- Esp 180 -- PAB 3
(x1) Muscoli d'acciaio <> Guil 492 -- Esp 1.200 -- PAB 4

```

_____ [TF.aT] TORRE BIANCA, 3° PIANO /B

```

#####
#####
#####
#_#####_#
#20.#####21.#
#_#####_#
#####
#####
#####

```

COLLEGAMENTI

```

20 ---> [TF.aS] Torre bianca, 3° piano /A
21 ---> [TF.aS] Torre bianca, 3° piano /A

```

NEMICI

```

(x3) Goblin 2 <> Guil 60 -- Esp 30 -- PAB 1
(x2) Guerriero crudele <> Guil 978 -- Esp 2.200 -- PAB 4
(x1) Guerriero crudele <> Guil 489 -- Esp 1.100 -- PAB 4
(x1) Muscoli d'acciaio <> Guil 492 -- Esp 1.200 -- PAB 4

```

_____ [TF.aU] TORRE BIANCA, 4° PIANO

```

#####
#####
#####
#####
#22.#
###
###
#23.#
#####
#####
#####
#####

```

COLLEGAMENTI

22 ---> [TF.aS] Torre bianca, 3° piano /A  
 23 ---> [TF.aV] Torre bianca, 5° piano /A

NEMICI

(x3) Goblin 2 <> Guil 60 -- Esp 30 -- PAB 1  
 (x2) Guerriero crudele <> Guil 978 -- Esp 2.200 -- PAB 4  
 (x1) Guerriero crudele <> Guil 489 -- Esp 1.100 -- PAB 4  
 (x1) Muscoli d'acciaio <> Guil 492 -- Esp 1.200 -- PAB 4

_____ [TF.aV] TORRE BIANCA, 5° PIANO /A

```

#####
#26.# # #####
#####
#####
#
#
###
#23.#
#25.#24.#

```

COLLEGAMENTI

23 ---> [TF.aU] Torre bianca, 4° piano  
 24 ---> [TF.aZ] Torre bianca, 5° piano /B  
 25 ---> [TF.aZ] Torre bianca, 5° piano /B  
 26 ---> [TF.bA] Torre bianca, 6° piano

NEMICI

(x1) Guerriero crudele <> Guil 981 -- Esp 2.300 -- PAB 4  
 (x1) Muscoli d'acciaio  
 (x1) Berseker <> Guil 495 -- Esp 1.000 -- PAB 4  
 (x3) Goblin 2 <> Guil 60 -- Esp 30 -- PAB 1  
 (x2) Guerriero crudele <> Guil 978 -- Esp 2.200 -- PAB 4

_____ [TF.aZ] TORRE BIANCA, 5° PIANO /B

#####

```
#####
#####
#_#####_#
#25.#####24.###
#####_#####_###
#
#
#####
#####
#####
#####
```

COLLEGAMENTI

24 ---> [TF.aV] Torre bianca, 5° piano /A  
 25 ---> [TF.aV] Torre bianca, 5° piano /A

NEMICI

```
(x1) Berseker <> Guil 1.476 -- Esp 3.300 -- PAB 4
(x1) Guerriero crudele
(x1) Muscoli d'acciaio

(x3) Berseker <> Guil 1.485 -- Esp 3.000 -- PAB 4

(x1) Berseker <> Guil 495 -- Esp 1.000 -- PAB 4

(x3) Criniera arancio <> Guil 300 -- Esp 180 -- PAB 3
```

_____ [TF.bA] TORRE BIANCA, 6° PIANO

```
#####27.#####
#####_#####
#####
#####
#####
a
###
#####
#####_#####
#26.#####
```

COLLEGAMENTI

26 ---> [TF.aV] Torre bianca, 5° piano /A  
 27 ---> [TF.bB] Torre bianca, 7° piano /A

OGGETTI

a. Difensore

NEMICI

```
(x3) Berseker <> Guil 1.485 -- Esp 3.000 -- PAB 4

(x1) Berseker <> Guil 495 -- Esp 1.000 -- PAB 4

(x3) Criniera arancio <> Guil 300 -- Esp 180 -- PAB 3

(x1) Muscoli d'acciaio <> Guil 492 -- Esp 1.200 -- PAB 4
```

_____ [TF.bB] TORRE BIANCA, 7° PIANO /A

#####

```
#####
#
#28.#
#####
#
#27.#####
```

COLLEGAMENTI

27 ---> [TF.bA] Torre bianca, 6° piano  
28 ---> [TF.bC] Torre bianca, 7° piano /B

NEMICI

(x3) Goblin 2 <> Guil 60 -- Esp 30 -- PAB 1  
(x2) Guerriero crudele <> Guil 978 -- Esp 2.200 -- PAB 4  
(x1) Guerriero crudele <> Guil 489 -- Esp 1.100 -- PAB 4  
(x1) Muscoli d'acciaio <> Guil 492 -- Esp 1.200 -- PAB 4

_____ [TF.bC] TORRE BIANCA, 7° PIANO /B

```
#####
#####29.#####
#####
#####
#####28.#####
#####
```

COLLEGAMENTI

28 ---> [TF.bB] Torre bianca, 7° piano /A  
29 ---> [TF.bD] Torre bianca, 8° piano

NEMICI

nessuno

_____ [TF.bD] TORRE BIANCA, 8° PIANO

```
#####
#
###
#####
a
§
###
#
#####
#
#
#####29.#####
```

COLLEGAMENTI

29 ---> [TF.bC] Torre bianca, 7° piano /B

ALTRO

§. Boss (Minotauro)

OGGETTI



a. magia bianca Sancta (sconfiggendo il Minotauro)

NEMICI

- (x1) Minotauro 1 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 20 [Boss]
- (x1) Berseker <> Guil 1.476 -- Esp 3.300 -- PAB 4
- (x1) Guerriero crudele
- (x1) Muscoli d'acciaio
- (x3) Berseker <> Guil 1.485 -- Esp 3.000 -- PAB 4
- (x1) Berseker <> Guil 495 -- Esp 1.000 -- PAB 4
- (x3) Criniera arancio <> Guil 300 -- Esp 180 -- PAB 3

=====

TULE [ @10TU ]

=====

Dati geografici -----:

- Mondo 1, Territorio di Tycoon {W1.E3}
- Mondo 3, Territorio di Nord Est {W3.E3}

Stanze presenti -----: dieci

Musica di sottofondo -: 11. Tema cittadino

Punti di Salvataggio -: nessuno

... OGGETTI ...

... NEMICI ...

- RA Chiave del canale [TU.aL] Goblin 2 [TU.aC]
- 100 Guil [TU.aB]
- 150 Guil [TU.aA]
- Coda di fenice [TU.aA, aB]
- Etere [TU.aB]
- Pozione [TU.aA, aB]
- Scarpe di pelle [TU.aA, aC]
- Tenda [TU.aA, aB]

[TU.aA] PIAZZA PRINCIPALE

```

#####
#####
d ##### e
:
... ##### :
: ##### :.....
..: ##### :
....: #####
#
#
#####10.#####
###
#####
#####
#####
#####
#####
b c

```

```

#####
#####_# ### #####
######07.##### #_#####
#09.#####
#####_###
#####08.### ^
#####
a
#
^ #####
^ #####
^ #####
#_# #_#
#04.# #06.#
#
##_###
#02.#
#####
#####
###
#
#####_###
#01.#

```

COLLEGAMENTI

- 01 >>>> {W1.E3} Area di Tule (Mondo 1)
- 01 >>>> {W3.E3} Area di Tule e del Castello dei sigilli (Mondo 3)
- 02 ---> [TU.aB] Club dei novellini: Piano terra
- 04 ---> [TU.aD] Taverna
- 06 ---> [TU.aF] Locanda
- 07 ---> [TU.aG] Armature
- 08 ---> [TU.aH] Armeria
- 09 ---> [TU.aI] Bazar magico
- 10 ---> [TU.aL] Casa di Zok

ALTRO

- .. passaggio segreto
- ^^ sottopassaggio

OGGETTI

- a. 150 Guil (barile)
- b. Tenda (cassa)
- c. Pozione (barile)
- d. Coda di fenice (cespuglio)
- e. Scarpe di pelle (cassa)

Entrando per la prima volta in questa stanza, Faris uscirà temporaneamente dal gruppo per poi rientrarvi non appena si sta per tornare sulla Mappa del Mondo.

[TU.aB] CLUB DEI NOVELLINI: PIANO TERRA

```

 #03.#
#####_#####
d e
.....
: # a b c
...
:..

```

```
#
#
#
#
###02.#####

```

COLLEGAMENTI

02 ---> [TU.aA] Piazza principale
03 ---> [TU.aC] Club dei novellini: 1° piano

ALTRO

.. passaggio segreto

OGGETTI

- a. Pozione (vaso)
b. Coda di fenice (barile)
c. Tenda (cassa)
d. Etere
e. 100 Guil

Per esplorare la sala, rispondere 'Si' alla ragazza presso il bacone. Qui sono presenti diversi maghi che spiegano alcune nozioni di base del gioco.

[TU.aC] CLUB DEI NOVELLINI: 1° PIANO

```
#####
#
#
#
#
a # #
#03.#
#
#####

```

COLLEGAMENTI

03 ---> [TU.aB] Club dei novellini: Piano terra

OGGETTI

- a. Scarpe di pelle (sconfiggendo il Goblin 2)

NEMICI

(x1) Goblin 2 <> Guil 20 -- Esp 10 -- PAB 1 (baule a)

In questa stanza sono presenti diversi maghi che spiegano alcune nozioni di base del gioco.

[TU.aD] TAVERNA

```
#05.#
#####
#####
P
#
#
#####
#
```

```

#
#####
#
#
#
#####04.#####

```

COLLEGAMENTI

04 ---> [TU.aA] Piazza principale  
05 ---> [TU.aE] Taverna: 1° piano

ALTRO

P. pianoforte

Per poter usare il pianoforte, sedersi sullo sgabello situato subito alla sinistra del palco, volgersi verso le ballerine e dopo pochi istanti esse scenderanno sul pavimento.

_____ [TU.aE] TAVERNA: 1° PIANO

```

#####
#
###.05| ###
#
#
#
#####
#####
#
#
#
#####

```

COLLEGAMENTI

05 ---> [TU.aD] Taverna

Entrando per la prima volta nella stanza, si troverà Faris che riposa nella zona di destra: la porta che conduce in tale zona risulterà chiusa dopo il suo risveglio.

_____ [TU.aF] LOCANDA

```

#####
{M} #
#
#
#
#####
#####
#
#
{L} #
#
#
#####06.#####

```

COLLEGAMENTI

06 ---> [TU.aA] Piazza principale

ALTRO

{L} Locanda

{M} negozio di Medicine

_____ [TU.aG] ARMATURE

```
#####
{P} #
#
#
#
#
#####07.#####

```

COLLEGAMENTI

07 ---> [TU.aA] Piazza principale

ALTRO

{P} negozio di Protezioni

_____ [TU.aH] ARMERIA

```
#####
{A} #
#
#
#
#
#####08.#####

```

COLLEGAMENTI

08 ---> [TU.aA] Piazza principale

ALTRO

{A} negozio di Armi

_____ [TU.aI] BAZAR MAGICO

```
#####
#####
#####{T}#####
#####
#
#
#
#####09.#####

```

COLLEGAMENTI

09 ---> [TU.aA] Piazza principale

ALTRO

{T} negozio di Tecniche magiche

_____ [TU.aL] CASA DI ZOK

```

#####
#
#####
#####
#####
#####
#
#####
a #####
#
#
#
#####
#
#####
#
#
#
###10.###

```

COLLEGAMENTI

10 ---> [TU.aA] Piazza principale

OGGETTI

a. rarità Chiave del canale (donata da Zok)

Zok comparirà in questa stanza solo dopo gli eventi del Tempio dell'Aria.

=====

VALLE DEI DRAGHI [@10VD]

=====

Dati geografici -----:

Mondo 2, Territorio di Bal {W2.C5}  
Mondo 3, Territorio di Sud Ovest {W3.C5}

Stanze presenti -----: dodici

Musica di sottofondo -: 17. Verso il monte Nord  
Punti di Salvataggio -: [VD.aM] Baracca

... OGGETTI ...

IN Golem [VD.aG, aN]  
RA Dragonina [VD.aN]  
5.000 Guil [VD.aB]  
7.000 Guil [VD.aI]  
Coda di fenice [VD.aL]  
Ipnocorona [VD.aL]  
Maglia ossea [VD.aG]  
Sfregio eolico [VD.aL]  
Villetta [VD.aD]

... NEMICI ...

??? [VD.aA, aE, aG]  
Aquila tossica [VD.aB, aC, aD, aE, aF, aG, aH, aI, aL, aN]  
Bacello di drago 1 [VD.aN]  
Drago d'ossa 1 [VD.aB, aC, aD, aE, aF, aI, aL, aN]  
Drago d'ossa 2 [VD.aG, aN]  
Drago zombie 1 [VD.aB, aC, aD, aF, aH, aI, aL]  
Drago zombie 2 [VD.aG, aN]

```

Drippy [VD.aA, aB, aC, aD, aE, aF, aG, aH, aI, aL]
Fiore di drago 1 [VD.aN]
Fiore di drago 2 [VD.aN]
Fiore di drago 3 [VD.aN]
Fiore di drago 4 [VD.aN]
Fiore di drago 5 [VD.aN]
Golem [VD.aG, aN]
Licaone [VD.aA, aE, aG, aH, aN]

```

---



---

```

_____ [VD.aA] SENTIERO /A

```

```

#####

#####05.#
#####
###_###
#04.###
_____###
#
#
########## ### #
########## #####
#####_#####
######03.#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####_#####
#####02.#####
_____#####
#####
#####
########## #####
########## #####
########## #####
########## #####
#####
#####
#####

####01.###

```

#### COLLEGAMENTI

```

01 >>>> {W2.C5} Area di Quelb e della Valle dei draghi (Mondo 2)
01 >>>> {W3.C5} Area di Quelb e della Valle dei draghi (Mondo 3)
02 ---> [VD.aB] Grotta /A
03 ---> [VD.aC] Grotta /B
04 ---> [VD.aC] Grotta /B
05 ---> [VD.aD] Grotta /C

```

#### NEMICI

```

(x1) ??? <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 0

(x2) Drippy <> Guil 588 -- Esp 1.080 -- PAB 1

(x5) Licaone <> Guil 1.000 -- Esp 1.500 -- PAB 1

(x1) Licaone <> Guil 200 -- Esp 300 -- PAB 1

```







#_###  
#####

COLLEGAMENTI

06 ---> [VD.aD] Grotta /C  
07 ---> [VD.aF] Grotta /E

NEMICI

(x1) Drago d'ossa 1 <> Guil 888 -- Esp 1.970 -- PAB 2  
(x2) Drippy  
  
(x1) ??? <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 0  
  
(x2) Aquila tossica <> Guil 606 -- Esp 1.000 -- PAB 1  
  
(x5) Licaone <> Guil 1.000 -- Esp 1.500 -- PAB 2

_____ [VD.aF] GROTTA /E

#####  
### #_#  
# 07.  
# #####  
# #####  
### #  
### #  
#_###  
#08.###  
_____

COLLEGAMENTI

07 ---> [VD.aE] Sentiero /B  
08 ---> [VD.aG] Sentiero /C

NEMICI

(x1) Aquila tossica <> Guil 1.097 -- Esp 2.690 -- PAB 3  
(x1) Drago zombie 1  
(x1) Drippy  
  
(x2) Drago d'ossa 1 <> Guil 600 -- Esp 1.780 -- PAB 2  
  
(x1) Drago zombie 1 <> Guil 500 -- Esp 1.650 -- PAB 2

_____ [VD.aG] SENTIERO /C

#####  
### #  
# #####  
# #08.#####  
# # #  
# # ###  
### #####  
### #####  
# #####  
### ##### #  
### # #  
### # #  
### # #  
##### #

```

a
#
##_#####
##09.#

b
#--P--#####
##_#
#13.#####
_____#
#
#
#####
#####

```

COLLEGAMENTI

```

08 ---> [VD.aF] Grotta /E
09 ---> [VD.aH] Grotta /F
13 ---> [VD.aL] Grotta /H

```

ALTRO

P. passaggio che si apre dopo aver premuto il pulsante in [VD.aH] Grotta /F

OGGETTI

- a. Maglia ossea (ossa)
- b. invocazione Golem (salvandolo durante lo scontro)

NEMICI

```

(x1) Drago d'ossa 2 <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 3
(x1) Drago zombie 2
(x1) Golem

(x1) Aquila tossica <> Guil 597 -- Esp 1.040 -- PAB 1
(x1) Drippy

(x1) ??? <> Guil 0 -- Esp 0 -- PAB 0

(x5) Licaone <> Guil 1.000 -- Esp 1.500 -- PAB 2

(x1) Licaone <> Guil 200 -- Esp 300 -- PAB 1

```

Nel caso in cui si svolga qui lo scontro che comprende anche il Golem, esso poi non si ripeterà in [VD.aN] Sentiero /D: se qui non si riuscirà a salvare la creatura, si avrà un'altra possibilità sempre in [VD.aN] Sentiero /D.

_____ [VD.aH] GROTTA /F

```

#####
>< _____###
10.
#
#_____#####
#09.#####<> #####
#
#####12.#####

```

COLLEGAMENTI

```

09 ---> [VD.aG] Sentiero /C
10 ---> [VD.aI] Grotta /G (buca, senso unico)
12 ---> [VD.aI] Grotta /G

```



```

: ##### : ##### :
:.....: ##### :
:
:
.....:
:
:
:
:
:
:
: c
###
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
###15.##### #####
 ##### #####
 #####14.#####

```

COLLEGAMENTI

```

13 ---> [VD.aG] Sentiero /C
14 ---> [VD.aM] Baracca
15 ---> [VD.aN] Sentiero /D

```

ALTRO

```

.. passaggio segreto

```

OGGETTI

- a. Ipnocorona
- b. Sfregio eolico
- c. Coda di fenice

NEMICI

```

(x1) Aquila tossica <> Guil 1.097 -- Esp 2.690 -- PAB 3
(x1) Drago zombie 1
(x1) Drippy

(x2) Drago d'ossa 1 <> Guil 600 -- Esp 1.780 -- PAB 2

(x1) Drago zombie 1 <> Guil 500 -- Esp 1.650 -- PAB 2

```

---

[VD.aM] BARACCA

```

###14.###
###
#
PS
#
#
###
 #####

```

COLLEGAMENTI



(x1) Drago d'ossa 1  
(x2) Licaone

(x2) Drago d'ossa 1 <> Guil 600 -- Esp 1.780 -- PAB 2

(x5) Licaone <> Guil 1.000 -- Esp 1.500 -- PAB 2

Nel caso in cui si svolga qui lo scontro che comprende anche il Golem, esso poi non si ripeterà in [VD.aG] Sentiero /C.

=====

VALLE OCCIDENTALE	[@10VO]
-------------------	---------

=====

Dati geografici -----: Mondo 1, Territorio di Tycoon {W1.E5}  
Stanze presenti -----: una  
Musica di sottofondo -: 4. In fretta! In fretta!  
Punti di Salvataggio -: nessuno

Una volta completata questa località, non sarà più possibile rientrarvi.

... OGGETTI ...  
nessuno

... NEMICI ...  
Goblin 1 [VO.aA]

===== [VO.aA] VALLE

-----  
#....02....#  
#-----#  
# #  
### ###  
### ###  
### ###  
# #  
# #  
# #  
### ###  
### ###  
### >< ###  
# #  
# #  
# #  
### ###  
### ###  
### ###  
# #  
# #  
# #  
### ###  
### ###  
### ###  
# #  
# #  
# #  
### ###  
### ###  
### ###  
# #  
# #  
# #  
### ###  
### ###  
### ###

```

###
###
###
###
><
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#
#####
#
#
###
#
#
###01.###

```

COLLEGAMENTI

```

01 >>>> {W1.E5} Area della Valle occidentale (zona sud)
02 >>>> {W1.E5} Area della Valle occidentale (zona nord)

```

ALTRO

```
>< battaglie contro i Goblin 1
```

NEMICI

```
(x2) Goblin 1 <> Guil 20 -- Esp 6 -- PAB 0
```

In questa stanza, man mano che si procederà verso l'alto, si potrà più tornare indietro, inoltre qui si ritroveranno Galuf e Lenna.

```

=====
VILLAGGIO MOGURI [@10VM]
=====

```

```

Dati geografici -----: Mondo 2, Territorio dei Moguri {W2.G2}
Stanze presenti -----: quattro
Musica di sottofondo -: 40. Tema dei moguri
Punti di Salvataggio -: nessuno

```

```

... OGGETTI ...
1 Guil [VM.aB]
10.000 Guil [VM.aB]
Coda di fenice [VM.aB]
Etere [VM.aB]
Mantello elfico [VM.aD]
Pugnale danzante [VM.aB]
Villetta [VM.aB]

... NEMICI ...
nessuno

```

```
_____ [VM.aA] FORESTA
```

```
#####
```



```

#####
#####
#####
#####
#####
#####
#####
#03.# ##### #02.#
#04.# #####
#
#
#
#
###
#####
#####
###
###
###
#####01.#####

```

COLLEGAMENTI

- 01 >>>> {W2.G2} Area del Villaggio moguri
- 02 ---> [VM.aB] Casa orientale
- 03 ---> [VM.aC] Casa centrale
- 04 ---> [VM.aD] Casa occidentale

Per entrare in 02 bisognerà prima parlare con il moguri situato alla sua destra. Per poter accedere in 03 ed in 04, sarà necessario essere entrati in 02.

_____ [VM.aB] CASA ORIENTALE

```

#####
c d
b e
#
a f
#
#
#####02.#####

```

COLLEGAMENTI

- 02 ---> [VM.aA] Foresta

OGGETTI

- a. Etere
- b. Coda di fenice
- c. 10.000 Guil
- d. 1 Guil
- e. Pugnale danzante
- f. Villetta

_____ [VM.aC] CASA CENTRALE

```

#####
C

```



```

#_# #_# #
#06.#####07.# #
#####
: # : : # : #####_###
#####:#####:#####:#####:#####:#####05.#####
#####:#####:#####:#####:##### ##### #
#####:#####:#####:#####:##### ##### #
: ##### : ##### : ##### : ##### #####
#####
#_# ##### #_# ##### : ##### #####
#03.# ##### #04.# #####
#_# # : ° #####
: ##### ° ##### :
° ##### :
: # ##### ° ### :
..#.....#.. ##### ° :
° :
#####_##### :
#..01...# #.....02.:

```

COLLEGAMENTI

- 01 >>>> {W1.G4} Area di Walz e del Castello Walz
- 02 >>>> {W1.G4} Area di Walz e del Castello Walz (senso unico)
- 03 ---> [WA.aB] Casa
- 04 ---> [WA.aC] Locanda
- 05 ---> [WA.aD] Bazar magico
- 06 ---> [WA.aE] Armeria
- 07 ---> [WA.aF] Armature

ALTRO

- °° passaggio segreto
- .. sottopassaggio
- vv cascata

_____ [WA.aB] CASA

```

#####
#
#
#
#
a
#
#_# #####
###03.#####

```

COLLEGAMENTI

- 03 ---> [WA.aA] Piazza principale

OGGETTI

- a. Lenti d'argento (vaso)

_____ [WA.aC] LOCANDA

```

#####
#
#
#

```

```
#
#
#
#
#####
{L}
#
{M}
#
#
#####04.#####
```

COLLEGAMENTI

04 ---> [WA.aA] Piazza principale

ALTRO

{L} Locanda

{M} negozio di Medicine

_____ [WA.aD] BAZAR MAGICO

```
#####
#
{T}
#####
#
#####
#
#
#
#####05.#####
```

COLLEGAMENTI

05 ---> [WA.aA] Piazza principale

ALTRO

{T} negozio di Tecniche magiche

_____ [WA.aE] ARMERIA

```
#####
{A}
#####
#####
#
#
#
#####
#
#####06.#####
```

COLLEGAMENTI

06 ---> [WA.aA] Piazza principale

ALTRO

{A} negozio di Armi



015.	Psicosferza	185.	Ammonite
016.	Mitragliatore	186.	Ira sotterranea
017.	Grancorno	187.	Lemure
018.	Tatou	188.	Parthenope
019.	Criniera arancio	189.	Dolcezza
020.	Garula 1	190.	Pentola magica
021.	Lumaca di pietra	191.	Sanguisuga
022.	Gaeligatto 1	192.	Krakeniovra
023.	Basilisco	193.	Sahagin
024.	Testa di pietra	194.	Elettroanemone
025.	Rana elfica 1	195.	Ibis di mare
026.	Soldato gelido	196.	Corbett
027.	Ricarmago	197.	Nix
028.	Viverna 1	198.	Idroscorpione
029.	Pas de Seul	199.	Vilia
030.	Jackanapes 1	200.	Gelatina di pesce
031.	Aegir	201.	Rukh
032.	Zuu	202.	Demone di mare
033.	Nakk selvaggio	203.	Razza
034.	Testuggine verde	204.	Granad
035.	Ape silenziosa	205.	Baldander
036.	Drago di mithril	206.	Pericolo mortale
037.	Spirito di polvere 1	207.	Controlla-livello
038.	Poltergeist	208.	Fiamma bianca
039.	Conquistatore	209.	Muffa
040.	Meccanotrappola	210.	Farfarello
041.	Sergente 1	211.	Orukat
042.	Stregone	212.	Gran dragone
043.	Nakk furioso 1	213.	Achelone
044.	Gigante	214.	Ninja
045.	Pagina 32	215.	Aevis drago
046.	Pagina 64	216.	Lama danzante
047.	Pagina 128	217.	Artiglio letale
048.	Pagina 256	218.	Furia
049.	Piros	219.	Yojimbo
050.	Bilucertola	220.	Gigante di ferro
051.	Biosoldato 1	221.	Re Behemoth
052.	Mietitore	222.	Drago di cristallo
053.	Fiamma nera	223.	Necromante
054.	Golem di pietra	224.	Gorgimera
055.	Minidrago	225.	Psicoflagello
056.	Prototipo	226.	Cristallia
057.	Mangiateschi	227.	Belfagor
058.	Chimera dhorme 1	228.	Orbe
059.	Anemone di rena	229.	Minidiavolo
060.	Formicaleone	230.	Assassino 1
061.	Orso desertico	231.	Animofago
062.	Ramago	232.	Behemoth
063.	Cavaliere ronkan 1	233.	Elementale oscuro 1
064.	Viso di pietra	234.	Elementale oscuro 2
065.	Sole maligno 1	235.	Elementale oscuro 3
066.	Lamia	236.	Exoray 1
067.	Archeorana	237.	Duellante
068.	Idra	238.	Medusa
069.	Ghidra 1	239.	Zombisauro
070.	Pao	240.	Drago violaceo
071.	Tarantola	241.	Corazzata
072.	Orso grigio	242.	Ade
073.	Manta cornuta	243-1	Rapace - Aperto 1
074.	Treant	243-2	Rapace - Chiuso 1

075.	Strapparer	244.	Karlabos
076.	Merrow	245-1	Sirena Blu 1
077.	Felino volante	245-2	Sirena Marrone 1
078.	Piccolo carro	246.	Magissa 1
079.	Neo Garula	247.	Forza 1
080.	Scavatore 1	248.	Capitano gelido
081.	Birostris	249.	Shiva 1
082.	Orco fatato	250.	Garula 2
083.	Divoratore	251-1	Fiamma liquida - Uomo 1
084.	Mandragora	251-2	Fiamma liquida - Mano 1
085.	Bestia kuza 1	251-3	Fiamma liquida - Tornado 1
086.	Drago corazzato	252.	Artiglio di ferro
087.	Anima di Exdeath	253.	Ifrit 1
088.	Emobudino	254.	Byblos 1
089.	Acropho	255.	Ramuh 1
090.	Mangiamoguri	256.	Verme di sabbia 1
091.	Lopro minore	257.	Artiglio di terra
092.	Cactus	258.	Adamanthart 1
093.	Bestia desertica	259.	Cannone laser 1
094.	Rosa di mare	260.	Lanciatore Superiore 1
095.	Serpe mannara	261.	Lanciatore Centrale 1
096.	Kornago	262-1	Archeoaevis 1
097.	Essere maledetto	262-2	Archeoaevis 2
098.	Sotterraneo	262-3	Archeoaevis 3
099.	Objet d'Art	262-4	Archeoaevis 4
100.	Drippy	262-5	Archeoaevis 5
101.	Licaone	263.	Purobolos 1
102.	Drago d'ossa 1	264.	Titano
103.	Aquila tossica	265.	Manticora 1
104.	Drago zombie 1	266.	Rapitore Viola
105.	Lestofante	267.	Gilgamesh Umano 1
106.	Neon	268.	Gilgamesh Umano 2
107.	Magnetite	269.	Tirannosauro 1
108.	Cavaliere reflex	270.	Rapitore Verde 1
109.	Viaggiatore	271.	Golem
110.	Scherma scherzo	272.	Bacello di drago 1
111.	Gravitatore	273-1	Fiore di drago 1
112.	Gigante verde 1	273-2	Fiore di drago 2
113.	Aspic oscuro	273-3	Fiore di drago 3
114.	Mutaforme	274.	Gilgamesh Umano 3
115.	Lepre curativa	275.	Enkidu
116.	Testuggine irosa	276.	Atomos 1
117.	Dechirer	277.	Cristallo 1
118.	Minimago	278.	Cristallo 2
119.	Galabudino	279.	Cristallo 3
120.	Albero maligno	280.	Cristallo 4
121.	Diavoletto 1	281.	Catoblepas
122.	Wyrn	282.	Guilgaruga 1
123.	Rettile gemello	283.	Carbuncle
124.	Lupo cieco	284-1	Gilgamesh Umano 4
125.	Lepre infernale	284-2	Gilgamesh Furioso 1
126.	Mago reflex	285.	Exdeath - Cavaliere 2
127.	Drago magico	286.	Antoleone
128.	Stregone nero	287-1	Melusine 1
129.	Golem adamantino 1	287-2	Melusine 2
130.	Coeurl 1	287-3	Melusine 3
131.	Pugno di ferro	287-4	Melusine 4
132.	Drago blu	288.	Gargolla
133.	Drago rosso 1	289.	Wendigo 1
134.	Drago giallo	290.	Odino

135.	Dormiglione	291.	Minotauro 1
136.	Triffid	292.	Onnisciente 1
137.	Porcospino	293.	Tritone 1
138.	Pitone	294.	Nereid 1
139.	Ombra	295.	Phobos 1
140.	Gigante d'olmo	296.	Leviatano
141.	Desertipede	297.	Gogo il mimo
142.	Bulet	298.	Bahamut
143.	Lamia regina	299.	Apanda 1
144.	Rajiforma	300.	Calofisteri 1
145.	Ushabti	301.	Azulmagia 1
146.	Archeosauro	302.	Alte Roite
147.	Zefiro	303.	Aevis jura
148.	Mummia	304.	Catastrofe 1
149.	Aspide	305.	Alicarnasso 1
150.	Testa meccanica	306-1	Bitania 1
151.	Il dannato	306-2	Bitania 2
152.	Gran mummia	307.	Gilgamesh Furioso 2
153.	Sekhmet	308.	Necrofobo 1
154.	Lumaca	309.	Barriera 1
155.	Vedova triste	310.	Gilgamesh Furioso 3
156.	Mykale	311.	Omega 1
157.	Esecutore	312.	Shinryu
158.	Oiseurare 1	313.	Exdeath - Luna
159.	Ballerino d'ombra	314.	Neo Exdeath
160.	Samurai oscuro	315.	Gran aevis
161.	Aevis tot	316.	Archeodemone 1
162.	Piccolo mago	317.	Guardiano
163.	Cronocontrollore	318.	Lanciatore Superiore 2
164.	Piromante	319.	Lanciatore Centrale 2
165.	Guerriero crudele	320.	Cannone a onde
166.	Muscoli d'acciaio	321-1	Omega Mk.II 1
167.	Berseker	321-2	Omega Mk.II 2
168.	Sconosciuto - Organo 1	321-3	Omega Mk.II 3
169.	Sconosciuto - Creatura	322.	Neo Shinryu
170.	Sconosciuto - Serpente	323.	Enuo

\ TRACCE AUDIO \

All'interno di questa sezione è possibile riascoltare le musiche del gioco.

I comandi sono:

Tasti direzionali -: Muovere il cursore  
Tasto A -----: avviare la traccia audio  
Tasto B -----: tornare alla schermata precedente  
Tasto L -----: scorrere rapidamente l'elenco verso l'alto  
Tasto R -----: scorrere rapidamente l'elenco verso il basso  
Start -----: (nessuno)  
Select -----: (nessuno)

L'elenco delle tracce audio è:

- |                                       |                                  |
|---------------------------------------|----------------------------------|
| 1. Tema principale di Final Fantasy V | 35. Exdeath, il signore del Male |
| 2. Tema d'apertura                    | 36. Il castello di Exdeath       |
| 3. Quattro cuori                      | 37. I Guerrieri dell'Alba        |
| 4. In fretta! In fretta!              | 38. Battaglia al Ponte magno     |
| 5. Tema di Reina                      | 39. Terre sconosciute            |
| 6. Sotterraneo                        | 40. Tema dei moguri              |
| 7. Battaglia 1                        | 41. Il castello dell'alba        |
| 8. Fanfara vittoriosa                 | 42. Oltre il mare blu profondo   |





#### === FINALI MULTIPLI ===

La sequenza finale dell'avventura cambierà leggermente a seconda di quali personaggi saranno sopravvissuti alla battaglia contro Neo Exdeath.

#### NOTE GENERALI

- Prima di salire a bordo del drago e di lasciare il Nulla, gli eroi deceduti si sentiranno stanchi e si addormenteranno, rimanendo così intrappolati tra le dimensioni.
- L'autore della lettera potrà cambiare, mostrando punti di vista lievemente diversi su alcuni eventi.
- Tutti i personaggi sopravvissuti saranno presenti sulla sommità del Monte Nord, anziché la sola Krile, ripenseranno ai compagni caduti in battaglia e verranno mostrati solo i ricordi degli eroi deceduti.
- Tutti i personaggi sopravvissuti si ritroveranno presso l'Albero guardiano, anziché la sola Krile. Qui lo spirito di Galuf riporterà in vita gli eroi deceduti e tutti i protagonisti inizieranno assieme il loro viaggio.

#### BARTZ DECEDUTO

- la sequenza di Lix verrà sostituita da Lenna che ripenserà a suo padre dalla torre del Castello Tycoon. Se Lenna non sarà sopravvissuta, al suo posto ci sarà Faris a ricordare il padre.
- dopo la nascita dei pulcini, Boko sarà triste per non aver potuto mostrare i suoi cuccioli a Bartz.

#### LENNA DECEDUTA

- durante la sequenza del Castello Tycoon, il Cancelliere sarà molto occupato nella ricostruzione del regno mentre Faris spererà di rivedere la sorella un giorno.

#### FARIS DECEDUTA

- durante la sequenza del Castello Tycoon, il Cancelliere sarà molto occupato nella ricostruzione del regno mentre Lenna spererà di rivedere la sorella un giorno.

#### FARIS E LENNA DECEDUTE

- durante la sequenza del Castello Tycoon, il Cancelliere sarà molto occupato nella ricostruzione del regno, sperando che un giorno Faris e Lenna possano tornare.

#### KRILE DECEDUTA

- durante la sequenza del Castello di Bal, il moguri ed il drago volante attenderanno il ritorno di Krile.

#### === NON AFFRONTARE NEO EXDEATH ===

Di norma, dopo aver sconfitto Exdeath - Luna, inizierà la battaglia conclusiva dell'avventura, contro Neo Exdeath. Tuttavia esiste un modo per completare la trama, senza affrontare il boss finale: durante lo scontro Exdeath - Luna, usare la tecnica Cannone caotico del !Combina (Colpo di tuono + Materia oscura) per dargli il colpo di grazia. In questo modo il boss verrà definitivamente sconfitto e comparirà subito l'epilogo.

#### === OTTENERE RAPIDAMENTE PUNTI ESPERIENZA, GUIL E PUNTI ABILITÀ ===

A seconda del Mondo in cui ci si trova, sono presenti alcune zone dove è

possibile guadagnare rapidamente una gran quantità di Punti Esperienza, Guil e PAB.

#### MONDO 1

Recarsi a Lix e comprare la maggior quantità possibile di Testi d'acqua, al costo di 200 Guil ognuno. Successivamente far svolgere ad un personaggio il lavoro Ninja, oppure equipaggiargli l'abilità !Tira, e raggiungere l'isola verticale, situata subito a nord di quella di Mezzaluna. Su di essa, l'unico gruppo di nemici presente è composto da cinque Fiamme nere, che si potranno sconfiggere istantaneamente scagliando un Testo d'acqua con il comando !Tira. Dopo ogni scontro si otterranno 870 Guil, 1.450 Punti Esperienza e 3 Punti Abilità.

#### MONDO 2

Per quanto riguarda i Punti Esperienza ed i Guil, la zona migliore dove recuperarli rapidamente è nella Caverna del lago [CL.aA - Fondo del mare]. Equipaggiare a tutti i personaggi l'abilità !Invoca ed iniziare girovagare nella grotta: indipendentemente dai nemici affrontati, invocare il Titano per terminare le battaglie in pochi secondi. In questo modo si riceveranno in media 3.733 Punti Esperienza, 1.340 Guil e 4 PAB.

Per i Punti Abilità invece, la stanza più adatta è il sotterraneo del Castello di Bal dove [CB.aL - 2S] tramite la magia blu Morte Liv. 5 sarà possibile sconfiggere istantaneamente gli Objet d'Art ed ottenere ogni volta 8 PAB oppure 4 PAB.

#### MONDO 3

Per quanto riguarda i Punti Esperienza ed i Guil, la zona migliore dove recuperarli rapidamente è nella Fossa del Mar Grande, nella stanza subito prima del Regno dei nani. Qui [FG.aG - 6S] equipaggiare ad un personaggio, quello che attaccherà per primo, il comando !Canta mentre tutti quanti dovranno avere l'abilità Bonus ESP. Indipendentemente dai nemici affrontati, eseguire la canzone Requiem per eliminarli in pochi secondi. In questo modo si riceveranno in media 6.814 Punti Esperienza, 1.577 Guil e 5 PAB. Per i Punti Abilità invece, la stanza più adatta rimane il sotterraneo del Castello di Bal [CB.aL - 2S] come nel Mondo 2, equipaggiando però l'abilità Bonus PAB, per raddoppiare la quantità di PAB ricevuta eliminato gli Objet d'Art.

*****

* CODICI CODE BREAKER *

*****

Per utilizzare i seguenti codici è necessario possedere il Code Breaker, una speciale cartuccia che permette di inserire codici per sbloccare oppure utilizzare cose che nel gioco non sempre sono ottenibili.

ID del gioco: AGB-BZ5P-EUR

=====	
CODICE	EFFETTO
=====	
928817FE 881A	
4C3716B5 529C	Master Code (serve per poter utilizzare qualsiasi codice)
A7841808 538E	
-----	

---

C73175AC 104B  
965FF5A4 980B  
6216B55C 9A15  
C73175AC 104B Permette di guadagnare una gran quantità di Punti Esperienza  
97797EB0 573A al termine di ogni scontro  
C73175AC 104B  
F3581522 5E3E  
C483D888 04AA

---

DAFB15DD 3C06 Permette di guadagnare una gran quantità di Guil al termine  
E0964434 50DA di ogni scontro  
CA2700CD 5846

---

515D168E E0AC Permette di guadagnare una gran quantità di PAB al termine  
2B343573 F815 di ogni scontro

---

---

LAVORI

---

---

934DDAEA EF7E Si ottengono tutti i Lavori  
974DFBEA 6F7F

---

C9A10BD3 278A Si ottengono tutte le Abilità  
F87AED75 92F3

---

E184081A E3EA Tutti i Lavori raggiungono il Livello Perfetto  
8B313DB5 DA3F

---

DF797EC3 AF5F Si ottengono tutte le tecniche magiche  
6416D45C 1290

---

---

CODICI VARI

---

---

2216C44C 1A40  
A110755C D2B3  
C9A108B1 75FE  
CE3394B5 1A3E  
FB785C65 4922 Si ottengono tutti gli Oggetti  
B158655C D2F3  
597914A7 60AC  
CE3394B5 1A3E  
E3104C2E BB4A  
397C6575 D2D1

---

C5A132B8 FCD7 Permette di sconfiggere ogni nemico con un singolo attacco  
325E9C24 190C  
E482D848 04A2

---

20169462 3094 Si ottiene il Bestiario completo  
6616955C 9A14

---

BFC8E875 1073 Non si incontrano i nemici nelle località

---

AD80781D 48BB Permette di salvare l'avventura in ogni momento



Tutto il documento è stato progettato e realizzato dal sottoscritto.

PDpWriter

Copyright 2019 - 2020 Spanettone Inc

<http://spanettone.altervista.org>

spanettone@yahoo.it

ALL RIGHTS RESERVED

This document is copyright Spanettone and hosted by VGM with permission.