

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

by Spanettone

Updated to v1.0 on Jul 29, 2019

## GUIDA A FINAL FANTASY IV versione 1.0

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

18/06/2018 ---> inizio stesura del documento

11/11/2018 ---> fine stesura del documento

123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789

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

### Contenuto del documento GUIDA A FINAL FANTASY IV

=====	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]	
Chocobo & Hummingway.	[@03CH]	
Veicoli	[@03VC]	
Consigli vari	[@03CV]	
=====	4) PERSONAGGI	
Introduzione	[@04PR]	
Cecil Harvey - Cavaliere oscuro	[@04CO]	
Cecil Harvey - Paladino.	[@04CH]	
Cid Pollendina.	[@04CP]	
Edge Geraldine.	[@04EG]	
Edward Chris Von Muir	[@04EV]	
Fusoya	[@04FS]	
Kain Highwind	[@04KH]	
Palom.	[@04PL]	
Porom.	[@04PM]	
Rosa Joanna Farrell	[@04RF]	
Rydia - Adulta.	[@04RA]	
Rydia - Bambina	[@04RB]	

Tellah . . . . . [04TL]  
Yang Fang Leiden . . . . . [04YL]

===== 5) TECNICHE MAGICHE

Introduzione . . . . . [05TM]  
Magia bianca . . . . . [05MB]  
Magia nera . . . . . [05MN]  
Evocazioni . . . . . [05EV]  
Magia gemella . . . . . [05MG]  
Ninjutsu. . . . . [05NJ]  
Magia di Oggetto . . . . . [05MT]  
Tabelle riassuntive . . . . . [05TR]

===== 6) SOLUZIONE

Introduzione . . . . . [06SL]  
Capitolo 01: I dubbi di Cecil. . . . Castello di Baron . . . . [06C01]  
Capitolo 02: Prima di partire. . . . Baron . . . . . [06C02]  
Capitolo 03: Lo spirito guardiano . . Grotta delle nebbie. . . . [06C03]  
Capitolo 04: Carnefici involontari . . Mist. . . . . [06C04]  
Capitolo 05: Due donne da salvare . . Oasi di Kaipo. . . . . [06C05]  
Capitolo 06: Il vecchio saggio . . . . Canale sotterraneo . . . . [06C06]  
Capitolo 07: Tuffo nel vuoto . . . . . Lago sotterraneo. . . . . [06C07]  
Capitolo 08: Cuori distrutti . . . . . Castello di Damcyan. . . . [06C08]  
Capitolo 09: La perla del deserto . . . Tana del formileone. . . . [06C09]  
Capitolo 10: Ricominciare . . . . . Oasi di Kaipo. . . . . [06C10]  
Capitolo 11: Agguato sui monti . . . . Monte Hobs. . . . . [06C11]  
Capitolo 12: Il Cristallo del Vento. . . Castello di Fabul . . . . . [06C12]  
Capitolo 13: Oscurità rinnegata . . . . Mysidia. . . . . [06C13]  
Capitolo 14: Luce purificatrice . . . . Monte Ordalia. . . . . [06C14]  
Capitolo 15: La leggenda della luna. . Mysidia. . . . . [06C15]  
Capitolo 16: I sopravvissuti . . . . . Mist. . . . . [06C16]  
Capitolo 17: Ritorno a casa . . . . . Baron . . . . . [06C17]  
Capitolo 18: Il passaggio segreto . . . Antico acquedotto . . . . [06C18]  
Capitolo 19: Due animi coraggiosi . . . Castello di Baron . . . . . [06C19]  
Capitolo 20: Un'insolita città . . . . Mithril. . . . . [06C20]  
Capitolo 21: Il regno delle donne . . . Castello di Troia . . . . . [06C21]  
Capitolo 22: Acquisti mirati . . . . . Troia . . . . . [06C22]  
Capitolo 23: Il potere della musica. . Caverna magnetica . . . . [06C23]  
Capitolo 24: Prestito . . . . . Castello di Troia . . . . . [06C24]  
Capitolo 25: Una magia devastante . . . Torre di Zot . . . . . [06C25]  
Capitolo 26: Il centro della Terra . . . Agart . . . . . [06C26]  
Capitolo 27: Il popolo sotterraneo . . . Castello dei nani . . . . . [06C27]  
Capitolo 28: Il mondo dei creatori . . . Ufficio dei programmatori. . [06C28]  
Capitolo 29: In partenza . . . . . Castello dei nani . . . . . [06C29]  
Capitolo 30: Il folle scienziato. . . . Torre di Babil . . . . . [06C30]  
Capitolo 31: Rovine abbandonate . . . Castello di Eblan . . . . . [06C31]  
Capitolo 32: Il rifugio dei ninja . . . Grotte di Eblan . . . . . [06C32]  
Capitolo 33: Il volo del falco . . . . . Torre di Babil . . . . . [06C33]  
Capitolo 34: Il fabbro leggendario . . . Forgia di Kokkol. . . . . [06C34]  
Capitolo 35: La città dei nani . . . . . Tomra . . . . . [06C35]  
Capitolo 36: Un lungo riposo . . . . . Grotta delle silfidi . . . . [06C36]  
Capitolo 37: Mistiche creature . . . . Grotta degli eidolon . . . . [06C37]  
Capitolo 38: I due sovrani. . . . . Reame degli eidolon. . . . [06C38]  
Capitolo 39: Tradimento. . . . . Grotta sigillata. . . . . [06C39]  
Capitolo 40: Il raro minerale. . . . . Grotta di Adamant . . . . . [06C40]  
Capitolo 41: Un dono amorevole . . . . Castello di Fabul . . . . . [06C41]  
Capitolo 42: Lo spirito del re . . . . . Castello di Baron . . . . . [06C42]  
Capitolo 43: La Balena lunare. . . . . Mysidia. . . . . [06C43]  
Capitolo 44: La tana dei conigli. . . . Rifugio degli Hummingway . . [06C44]  
Capitolo 45: Il primo sentiero . . . . Tunnel lunare (Ovest) . . . . [06C45]

Capitolo 46: Il secondo sentiero. . . . .	Tunnel lunare (Est). . . . .	[@6C46]
Capitolo 47: I Seleniti. . . . .	Palazzo di cristallo . . . . .	[@6C47]
Capitolo 48: L'eidolon supremo . . . . .	Antro del Progenitore . . . . .	[@6C48]
Capitolo 49: Attacco congiunto . . . . .	Gigante di Babil. . . . .	[@6C49]
Capitolo 50: Nubi misteriose . . . . .	Mysidia. . . . .	[@6C50]
Capitolo 51: Armi sacre. . . . .	Caverna delle ordalie . . . . .	[@6C51]
Capitolo 52: Il male incarnato . . . . .	Sottosuolo lunare . . . . .	[@6C52]
Capitolo 53: Prove per veri eroi. . . . .	Rovine lunari. . . . .	[@6C53]
Capitolo 54: L'esercito dei monaci . . . . .	Rovine lunari: Yang. . . . .	[@6C54]
Capitolo 55: Fantasmi dal passato . . . . .	Rovine lunari: Edward . . . . .	[@6C55]
Capitolo 56: La sfida degli eidolon. . . . .	Rovine lunari: Rydia . . . . .	[@6C56]
Capitolo 57: Essere un paladino . . . . .	Rovine lunari: Cecil . . . . .	[@6C57]
Capitolo 58: Corsa contro il tempo . . . . .	Rovine lunari: Rosa. . . . .	[@6C58]
Capitolo 59: Addestramento da ninja. . . . .	Rovine lunari: Edge. . . . .	[@6C59]
Capitolo 60: Detective Kain . . . . .	Rovine lunari: Kain. . . . .	[@6C60]
Capitolo 61: Il tassista volante. . . . .	Rovine lunari: Cid . . . . .	[@6C61]
Capitolo 62: Gioco di squadra. . . . .	Rovine lunari: Palom & Porom. . . . .	[@6C62]
Capitolo 63: Creature leggendarie . . . . .	Rovine lunari: Prova finale . . . . .	[@6C63]

===== 7) OGGETTI

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

>>>> OGGETTI VARI

Medicine. . . . .	[@07MD]
Pergamene . . . . .	[@07PG]
Reliquie. . . . .	[@07RL]
Altri oggetti . . . . .	[@07LT]
Oggetti Chiave. . . . .	[@07CH]

>>>> ARMI

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

>>>> PROTEZIONI

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

Tabelle riassuntive . . . . .	[@07TR]
Negozi . . . . .	[@07NG]

Mostri richiamati dalla Sirena . . . . . [07MS]

===== 8) NEMICI

Creature. . . . . [08NM]  
Elenco Bestiario . . . . . [08BS]  
Elementi. . . . . [08LM]  
Tipi di mostri. . . . . [08TP]  
Mostri simili . . . . . [08MS]

===== 9) MAPPA

Introduzione . . . . . [09MP]

>>>> PIANETA BLU . . . . . [09PB]

Territorio di Baron . . . . . [09DB]  
Territorio di Damcyan . . . . . [09DD]  
Territorio di Eblan . . . . . [09DE]  
Territorio di Fabul . . . . . [09DF]  
Territorio di Mysidia . . . . . [09DM]  
Territorio di Troia . . . . . [09DT]

>>>> SOTTOSUOLO. . . . . [09ST]

>>>> LUNA. . . . . [09LN]

>>>> MAPPE DELLE LOCALITÀ . . . . . [09ML]

Agart. . . . . [09AG]  
Antico acquedotto. . . . . [09AA]  
Antro del Progenitore . . . . . [09AP]  
Balena lunare . . . . . [09BL]  
Baron. . . . . [09BR]  
Canale sotterraneo . . . . . [09CS]  
Castello dei nani. . . . . [09CN]  
Castello di Baron. . . . . [09CB]  
Castello di Damcyan . . . . . [09CD]  
Castello di Eblan. . . . . [09CE]  
Castello di Fabul. . . . . [09CF]  
Castello di Troia. . . . . [09CT]  
Caverna delle ordalie . . . . . [09CO]  
Caverna magnetica. . . . . [09CM]  
Foresta dei chocobo . . . . . [09FC]  
Forgia di Kokkol . . . . . [09FK]  
Gigante di Babil . . . . . [09GB]  
Grotta degli eidolon. . . . . [09GD]  
Grotta delle nebbie . . . . . [09GN]  
Grotta delle silfidi. . . . . [09GF]  
Grotta di Adamant. . . . . [09GA]  
Grotta sigillata . . . . . [09GS]  
Grotte di Eblan . . . . . [09GE]  
Lago sotterraneo . . . . . [09LS]  
Mist . . . . . [09MS]  
Mithril . . . . . [09MT]  
Monte Hobs . . . . . [09MH]  
Monte Ordalia . . . . . [09MO]  
Mysidia . . . . . [09MY]  
Oasi di Kaipo . . . . . [09OK]  
Palazzo di cristallo. . . . . [09PC]  
Reame degli eidolon . . . . . [09RE]  
Rifugio degli Hummingway . . . . . [09RH]  
Rovine lunari . . . . . [09RL]  
Sottosuolo lunare. . . . . [09SL]  
Tana del formileone . . . . . [09TF]



=====

I comandi predefiniti del gioco sono:

Tasti direzionali -: Muovere il personaggio o il cursore

Levetta analogica -: Muovere il personaggio o il cursore

#### IN BATTAGLIA

Tasto X -----: confermare l'azione

Tasto Cerchio ---: annullare l'azione

Tasto Triangolo -: cambiare personaggio da comandare

Tasto L -----: mostrare o nascondere informazioni sulle abilità

Tasto R -----: mostrare o nascondere informazioni sulle abilità

Start -----: attivare o disattivare la Pausa

Select -----: attivare o disattivare la modalità Automatica

#### ESPLORANDO

Tasto X -----: pulsante Azione / Corsa

Tasto Cerchio ---: (nessuno)

Tasto Quadrato --: (nessuno)

Tasto Triangolo -: aprire il Menù Principale

Tasto L -----: cambiare il personaggio sullo schermo

Tasto R -----: cambiare il personaggio sullo schermo

Start -----: (nessuno)

Select -----: utilizzare una Tenda (solo sulla Mappa del mondo)

#### NEI MENÙ

Tasto X -----: confermare l'azione

Tasto Cerchio ---: annullare l'azione o tornare indietro

Tasto Quadrato --: (nessuno)

Tasto Triangolo -: (nessuno)

Tasto L -----: scorrere rapidamente l'elenco verso l'alto

Tasto R -----: scorrere rapidamente l'elenco verso il basso

Start -----: (nessuno)

Select -----: (nessuno)

Presso il Menù Principale è possibile modificare alcuni comandi dalla voce  
'Impostazioni' --> 'Configurazione tasti'.

=====

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

```
#####
#  MENÙ PRINCIPALE  #
#####
```

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

```
-----+-----
L / _____ | _____ \ R
|           |          | ==> Oggetti
```

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

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

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

#### GIL

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

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

- il personaggio posizionato più in alto è il Capogruppo ed è quello che compare nelle varie località
- nel gruppo possono essere presenti sino ad un massimo di 5 personaggi
- accanto al nome del personaggio appare la rispettiva Classe di appartenenza

#### LIVELLO (Lv)

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

#### HP (Heal Point, "punti vita")

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

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

#### MP (Magic Point, "punti magia")

Gli MP servono per utilizzare le tecniche magiche. Ognuna di esse necessita di una determinata quantità di MP per poter essere eseguita. Quando gli MP arrivano a zero, il personaggio non può usare queste tecniche. Il primo valore indica gli MP attuali, il secondo valore indica il valore massimo degli MP, il quale aumenta gradualmente ogni volta che si passa al Livello successivo oppure utilizzando alcuni Oggetti. Il valore massimo raggiungibile dagli MP è 999 unità.

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

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

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

Usa	Ordina	Getta	Oggetti
==> Bacio di dama	1	Coda di fenice	2
Sveglia	2	Etere	1
4/48			
Cura lo stato Rana			

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

#### USA

Permette di utilizzare alcuni Oggetti. Dopo averne selezionato uno bisogna indicare il personaggio che ne deve usufruire. Gli Oggetti utilizzabili in questo Menù sono colorati di bianco, gli altri di grigio.

#### ORDINA

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

#### GETTA

Permette di eliminare dall'inventario tutti gli esemplari dell'Oggetto indicato, liberando così uno spazio nell'elenco. Quando l'inventario è pieno



non si possono ottenere nuovi Oggetti perciò è necessario disfarsi di quelli che non si utilizzano.

PER MAGGIORI INFORMAZIONI VEDERE LA SEZIONE 7: OGGETTI.

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

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

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

Ripristina una quantità moderata di HP.

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

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

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

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

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

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

Scegliendo la voce EQUIPAGGIAMENTO dal Menù Principale e selezionando un personaggio, si accederà al Menù Equipaggiamento. Qui è possibile visualizzare

e cambiare le Armi e le Protezioni indossate attualmente dal personaggio.

Equipaggiamento		Ottimizza	Equipaggiamento			
L /		==>		\ R		
		Mano destra				
	Cecil	Mano sinistra				
		Testa				
	Cecil	Torso				
	Destro/a	Braccia				
	Attacco	66	Difesa	47	Difesa magica	10
	Ammazzagelatine	1	Frecce di Yoichi	1		
	Arco letale	1	Frecce sacre	1		

Spada di mithril, efficace contro i non morti.

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

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

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

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

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

Per modificare l'equipaggiamento, selezionare la parte del corpo interessata e poi scegliere dalla sezione inferiore il nuovo oggetto da indossare. A seconda del colore dei parametri, sarà possibile notare se il nuovo l'oggetto aumenta, diminuisce o lascia invariati tali valori:

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

#####  
# MENÙ STATO #  
#####

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

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

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

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

#### ESP

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

#### Prossimo livello

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

Nella zona centrale sono indicate tre voci:

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

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

#### a. FORZA

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

#### b. VELOCITÀ

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

#### c. VIGORE

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

d. INTELLIGENZA

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

e. SPIRITO

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

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

f. ATTACCO

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

g. PRECISIONE

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

h. DIFESA

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

i. EVASIONE

Questo valore indica in percentuale la probabilità che l'attacco fisico del nemico manchi completamente il personaggio, non procurandogli alcun danno. Essa dipende esclusivamente dai parametri delle Protezioni equipaggiate. Più alto è il valore dell'Evasione, maggiore sarà la possibilità di scansare totalmente gli attacchi fisici del nemico.

l. DIFESA MAGICA

Questo valore indica la capacità difensiva magica del personaggio. Essa dipende esclusivamente dai parametri delle Protezioni equipaggiate. Più il valore della Difesa Magica è alto, minori saranno i danni subiti da un attacco magico nemico. Accanto a questo parametro è presente un moltiplicatore: questo valore aumenta al crescere dell'Intelligenza, della Velocità e dello Spirito e riduce ulteriormente i danni magici subiti.

m. EVASIONE MAGICA

Questo valore indica in percentuale la probabilità che l'attacco magico del nemico manchi completamente il personaggio, non procurandogli alcun danno. Essa dipende dall'Intelligenza, dello Spirito e dai parametri delle Protezioni equipaggiate. Più alto è il valore dell'Evasione Magica, maggiore sarà la possibilità di scansare totalmente gli attacchi magici del nemico.

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

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

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

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

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

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

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

Le tecniche offensive che non vengono influenzate dalla linea sono:

- gli attacchi fisici di Arco & Freccia, delle Armi da lancio, delle Arpe, dei Boomerang e delle Fruste
- il comando Canzone di Edward
- il comando Lancia di Edge
- il comando Mira di Rosa
- il comando Oscurità di Cecil Oscuro
- il comando Salto di Kain
- le Evocazioni
- le Magie bianche
- le Magie nere

- le Magie gemelle
- le Magie d'oggetto
- i Ninjutsu

Le tecniche offensive che vengono influenzate dalla linea sono:

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

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

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

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

[le voci colorate in bianco indicano quelle in vigore]

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

Determina lo scorrere del tempo in battaglia.

#### MODALITÀ BATTAGLIA

Imposta la modalità di scorrimento del tempo in battaglia:

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

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

#### VELOCITÀ DI BATTAGLIA

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

#### TESTI IN BATTAGLIA

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

#### CORSA

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

#### CURSORE

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

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

.Mantieni, il cursore rimane sull'ultima voce visitata

#### RITRATTO

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

#### COLONNA SONORA

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

#### BARRA ATB

Visualizza o meno la barra del turno durante le battaglie.

#### ORDINE DI BATTAGLIA

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

#### DATI INSTALLATI

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

#### FINESTRA DEI TESTI

Qui è consentito modificare l'aspetto delle varie finestre di gioco:

[il pulsante Quadrato ripristina i valori predefiniti]

.Colore finestre

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

.Sfondo delle finestre

modifica l'orientamento del colore dello sfondo delle finestre.

.Wallpaper

cambia la decorazione dello sfondo delle finestre.

## CONFIGURAZIONE TASTI

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

- .Tasto conferma
- .Tasto L (la sua attivazione sostituisce il Tasto conferma)
- .Tasto menu
- .Tasto corsa

## LINGUA

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

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

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

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

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

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

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

- Elenca tutti
- .i nemici vengono presentati nell'ordine predefinito del gioco



Per nome

.i nemici vengono presentati in ordine alfabetico

Per tipo

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

- |                     |                       |                        |
|---------------------|-----------------------|------------------------|
| 1. Banditi          | 25. Demoni volanti    | 49. Misteruovo         |
| 2. Rapaci           | 26. Grossi volatili   | 50. Chimere            |
| 3. Occhi volanti    | 27. Donne serpente    | 51. Droni              |
| 4. Ricci            | 28. Serpenti bicefali | 52. Draghi accucciati  |
| 5. Lombrichi        | 29. Alberi            | 53. Rane               |
| 6. Uomini lucertola | 30. Leopardi          | 54. Piante tentacolari |
| 7. Farfalle         | 31. Piante carnivore  | 55. Donne ragno        |
| 8. Scolopendre      | 32. Vampire           | 56. Draghi volanti     |
| 9. Vermi            | 33. Serpenti          | 57. Porta trappola     |
| 10. Gelatine        | 34. Uomini calamari   | 58. Cellule            |
| 11. Rospì           | 35. Pipistrelli       | 59. Cannone laser      |
| 12. Zombie          | 36. Orchi             | 60. Soldato meccanico  |
| 13. Conchiglie      | 37. Bambole           | 61. Grandi robot       |
| 14. Pesci           | 38. Maghe             | 62. Draghi slanciati   |
| 15. Maghetto        | 39. Guerrieri         | 63. Draghi scheletrici |
| 16. Meduse          | 40. Cavalieri         | 64. Tori               |
| 17. Coccodrilli     | 41. Centauri          | 65. Teste robotiche    |
| 18. Soldati         | 42. Diavoletti        | 66. Fantasmi           |
| 19. Camaleonti      | 43. Amazzoni          | 67. Draghi a spirale   |
| 20. Ninfe           | 44. Vecchi maghi      | 68. Pupazzo mortale    |
| 21. Tartarughe      | 45. Quadrupedi        | 69. Trio di monaci     |
| 22. Fiamme          | 46. Golem             | 70. Unici & Boss       |
| 23. Spiriti         | 47. Armadilli         |                        |
| 24. Scheletri       | 48. Gorgoni           |                        |

Solo boss

.vengono mostrati esclusivamente i boss affrontati

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

-----+-----+-----			
Elenca tutti	Anima	Uccisi	110
-----+-----+-----			
		HP	200
		Forza	23
		Difesa	3
		Magia	0
		Difesa magica	10
		Gil	59
		ESP	460
		Tesoro	
		Pozione	
		Anello maledetto	
		Tipo	Ghoul
-----+-----+-----			
[ ] Cambia	/\ Togli finestre	( ) Esci	
-----+-----+-----			

Sul lato sinistro è mostrato un ritratto del nemico mentre nella parte destra sono indicati il numero di esemplari eliminati, i suoi parametri, gli oggetti che può rilasciare (dal più probabile al meno probabile, dall'alto verso il basso) e l'eventuale categoria a cui appartiene. Premendo il pulsante Triangolo i riquadri svaniranno, lasciando sullo schermo solo l'immagine del mostro; spingendo i tasti L e R è possibile passare alla scheda precedente oppure a quella successiva.

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

```

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

```

In alcuni casi, come ad esempio il Drago oscuro, all'interno della scheda del nemico tutti i valori saranno indicati con punti interrogativi nonostante si sia effettivamente eliminato il mostro. In questa situazione non c'è modo di sbloccare tali valori poichè sono stati proprio i programmatori del gioco a non volerli rendere visibili.

```

#####
#  MENÙ SALVA  #
#####

```

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

```

#####
#  I NEGOZI  #
#####

```

All'interno delle varie località è consentito acquistare oggetti che saranno

d'aiuto nel corso dell'avventura. È possibile riconoscere il tipo di negozio a seconda dell'insegna esposta fuori:

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

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

Artigli che possono confondere il nemico.

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

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

=== ACQUISTARE UN OGGETTO ===

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

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

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

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

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

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

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

spazio all'interno dell'inventario.

=== VENDERE UN OGGETTO ===

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

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

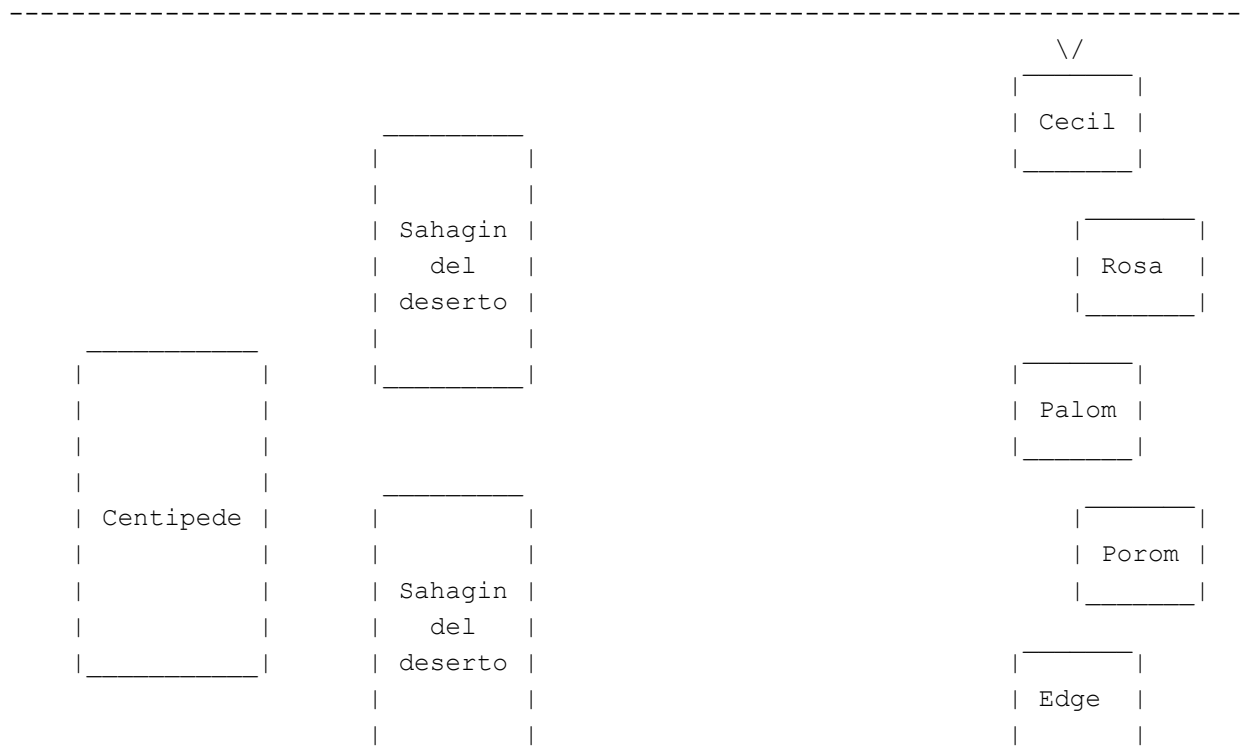
IMPORTANTE - Tranne rare eccezioni, il valore di vendita di un oggetto risulterà sempre la metà del suo valore di acquisto (Esempio: se si compra un oggetto spendendo 2.000 Gil, rivendendolo si guadagneranno solo 1.000 Gil).

=====

LA BATTAGLIA [@03BT]

=====

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



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

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

Nella parte centrale dello schermo sono presenti i partecipanti alla battaglia.

Nei combattimenti normali, i mostri sono presenti sul lato sinistro, mentre i personaggi su quello destro.

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

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

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

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

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

#### ATTACCA

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

#### ABILITÀ PERSONALE

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

#### OGGETTI

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

#### MODIFICA DELL'EQUIPAGGIAMENTO

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

equipaggiamento. La sostituzione delle Armi non fa terminare il turno del personaggio.

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

#### DIFESA

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

#### CAMBIA FILA

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

#### FUGA

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

#### MODALITÀ AUTOMATICA

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

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

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

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

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

```
+-----+
|  TIPI DI BATTAGLIE  |
+-----+
```

Ogni battaglia può svolgersi in maniera diversa:

#### NORMALE

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

#### ATTACCO PREVENTIVO

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

#### IMBOSCATA

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

#### ATTACCO ALLE SPALLE

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

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

#### === INFORMAZIONI VARIE SULLE BATTAGLIE ===

- I colori delle cifre indicano:
  - gli HP di danni inflitti, se sono colorati di bianco
  - gli HP recuperati, se sono colorati di verde
  - gli MP persi, se sono colorati in celeste
  - gli MP recuperati, se sono colorati in rosa
  
- Per quanto riguarda gli status, se il personaggio:
  - brilla di blu, allora possiede lo Status Reflex
  - brilla di giallo, allora possiede lo Status Shell
  - brilla di grigio, allora possiede lo Status Slow
  - brilla di rosso, allora possiede lo Status Haste
  - brilla di verde, allora possiede lo Status Protect
  - diventa rosso, allora possiede lo Status Berserk
  - diventa viola, allora possiede lo Status Veleno
  - diventa marrone chiaro, allora possiede lo Status Stop
  - diventa parzialmente grigio, allora possiede lo Status Pietrificazione
  - diventa completamente grigio, allora possiede lo Status Pietra
  - indossa gli occhiali da sole, allora possiede lo Status Cecità
  - risulta affaticato, allora possiede lo Status Critico
  - ha l'aspetto di un suino, allora possiede lo Status Maiale
  - ha l'aspetto di un omino, allora possiede lo Status Mini
  - ha l'aspetto di una rana, allora possiede lo Status Rana
  - è sovrastato da un piccolo teschio, allora possiede lo Status Maledizione
  - è sovrastato da un balloon, allora possiede lo Status Mutismo
  - è circondato da due scariche elettriche, allora possiede lo Status Paralisi
  - produce una bolla d'aria, allora possiede lo Status Sonno
  - è circondato da due copie trasparenti, allora possiede lo Status Immagine
  - fluttua sul posto, allora possiede lo Status Levitazione
  
- Un combattimento termina quando:
  - tutti i mostri sono stati eliminati
  - i mostri fuggono
  - i personaggi fuggono
  - tutti i personaggi sono stati eliminati

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

=====

CARATTERISTICHE DI ATTACCO & DIFESA

=====

[@03CT]

-----

ATTACCHI FISICI

-----

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

Può capitare che, durante la battaglia, il personaggio o il mostro esegua un normale attacco fisico, che però infligge danni superiori al normale. Questo tipo di assalto è detto "Attacco Critico" e quando avviene lo schermo brilla per un istante. Gli Attacchi Critici vengono decisi casualmente dal gioco ma ci sono Armi, come l'Arco letale, in grado di aumentare la possibilità di eseguirne uno. Nel caso opposto, quando l'assalto va completamente a vuoto, appare la scritta "Miss!" (Mancato!) ed il bersaglio non subisce alcun danno.

---

#### ATTACCHI MAGICI

---

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

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

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

---

#### DIFESA

---

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

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

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

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



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

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
- .assorbirlo --> tutto il danno viene convertito in HP ripristinati

••• ATTACCO ••• Nel caso in cui un personaggio equipaggi due Armi, il danno inflitto verrà considerato singolo, anche se sullo schermo appariranno due attacchi distinti, e le proprietà elementali si attiveranno in questo ordine nei confronti del bersaglio: 1. Debolezza, 2. Forza, 3. Assorbimento. Se le due Armi possiedono lo stesso Elemento invece, non si otterrà alcun bonus aggiuntivo.

Esempio. Yang equipaggia gli Artigli infuocati (Elemento Fuoco) e gli Artigli glaciali (Elemento Ghiaccio) ed attacca il Molosso ardente (debole al Ghiaccio ma capace di assorbire il Fuoco). In questo caso la Debolezza avrà la precedenza rispetto all'Assorbimento, il nemico verrà ferito ed il danno inflitto verrà raddoppiato. Se invece Yang indossasse due Artigli infuocati, il Molosso ardente assorbirebbe gli HP ma non una quantità doppia.

••• 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. Cecil equipaggia l'Elmo di diamante, che diminuisce i danni ricevuti dall'Elemento Fulmine. Facendogli indossare anche l'Armatura di diamante, che protegge sempre dall'Elemento Fulmine, i danni non verranno ulteriormente diminuiti. Se invece gli si fa equipaggiare la Cotta glaciale, che protegge dall'Elemento Fuoco, Cecil subirà meno danni sia dall'Elemento Fulmine, sia dall'Elemento Fuoco.

Per ogni elemento sono indicati:

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

L'Anello maledetto e lo Scudo dell'eroe, equipaggiati assieme ad altre Protezioni che diminuiscono i danni subiti da un determinato Elemento, permettono di assorbire gli attacchi di tale Elemento, i quali poi vanno a ripristinare gli HP del personaggio.

#### FUOCO

Ifrit	(Evocazione)
Fira	(Magia nera)
Firaga	(Magia nera)
Fire	(Magia nera)
Katon	(Ninjutsu)
Esplosivo	(Pergamena)
Grimorio IL	(Pergamena)
Scheggia di Pyros	(Pergamena)
Zanna rossa	(Pergamena)

-----+

Arpa di Apollo	(Arpa)
Artigli infuocati	(Artiglio)
Frecce infuocate	(Freccia)
Frusta infuocata	(Frusta)
Lancia infuocata	(Lancia)
Martello di Gaia	(Martello)
Spada infuocata	(Spada)
Verga infuocata	(Bacchetta)

----+----

Anello protettivo	(Anello)
Cappuccio rosso	(Cappello)
Corazza del drago	(Armatura)
Cotta d'adamantio	(Armatura)
Cotta glaciale	(Armatura)
Elmo di cristallo	(Elmo)
Elmo draconico	(Elmo)
Giacca rossa	(Maglia)
Guanti draconici	(Guanto)
Scudo draconico	(Scudo)
Scudo glaciale	(Scudo)
Veste arcobaleno	(Tunica)
Veste di Vishnu	(Maglia)
Veste draconica	(Armatura)
Veste signorile	(Tunica)

---

#### GHIACCIO

Shiva	(Evocazione)
Blizzaga	(Magia nera)
Blizzara	(Magia nera)
Blizzard	(Magia nera)
Suiton	(Ninjutsu)
Grimorio SL	(Pergamena)
Vento antartico	(Pergamena)
Vento artico	(Pergamena)
Zanna bianca	(Pergamena)

----+----

Artigli glaciali	(Artiglio)
Frecce glaciali	(Freccia)
Lancia glaciale	(Lancia)
Martello esplosivo	(Martello)
Spada glaciale	(Spada)
Verga glaciale	(Bacchetta)

----+----

Anello protettivo	(Anello)
Basco felino	(Cappello)
Corazza del drago	(Armatura)
Cotta d'adamantio	(Armatura)
Cotta infuocata	(Armatura)
Elmo di cristallo	(Elmo)
Elmo draconico	(Elmo)
Guanti draconici	(Guanto)
Scudo draconico	(Scudo)
Scudo infuocato	(Scudo)
Veste arcobaleno	(Tunica)
Veste di Vishnu	(Maglia)
Veste draconica	(Armatura)
Veste signorile	(Tunica)

FULMINE

Ramuh	(Evocazione)
Thundaga	(Magia nera)
Thundara	(Magia nera)
Thunder	(Magia nera)
Raijin	(Ninjutsu)
Furia celeste	(Pergamena)
Furia di Zeus	(Pergamena)
Grimorio RL	(Pergamena)
Zanna blu	(Pergamena)

-----+-----

Artigli fulminanti	(Artiglio)
Frecce fulminanti	(Freccia)
Frusta fulminante	(Frusta)
Mjollnir	(Martello)
Verga fulminante	(Bacchetta)

-----+-----

Anello protettivo	(Anello)
Armatura di diamante	(Armatura)
Armatura del capomastro	(Armatura)
Bracciale di diamante	(Anello)
Corazza del drago	(Armatura)
Cotta d'adamantio	(Armatura)
Elmo di cristallo	(Elmo)
Elmo di diamante	(Elmo)
Elmo draconico	(Elmo)
Elmo grandioso	(Elmo)
Forcina dorata	(Cappello)
Giacca luminosa	(Tunica)
Guanti di diamante	(Guanto)
Guanti draconici	(Guanto)
Scudo di diamante	(Scudo)
Scudo draconico	(Scudo)
Veste arcobaleno	(Tunica)
Veste di Vishnu	(Maglia)
Veste draconica	(Armatura)
Veste signorile	(Tunica)

ARMI DA LANCIO

non esistono abilità per questo elemento

-----+-----

Arco	(Arco)
Arco di Artemide	(Arco)
Arco di Perseo	(Arco)
Arco di Yoichi	(Arco)
Arco elfico	(Arco)
Arco letale	(Arco)
Arco lungo	(Arco)
Balestra	(Arco)
Boomerang	(Boomerang)
Ferraglia	(Arma da lancio)
Fuma shuriken	(Arma da lancio)
Gungnir	(Lancia)
Lancia	(Lancia)
Lancia del vento	(Lancia)
Lancia di Abele	(Lancia)
Lancia draconica	(Lancia)
Lancia glaciale	(Lancia)
Lancia infuocata	(Lancia)

Lancia sacra	(Lancia)
Luna piena	(Boomerang)
Shuriken	(Arma da lancio)
Sole nascente	(Boomerang)

----+----

non esistono Protezioni per questo elemento

SACRO

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

----+----

Artigli di drago	(Artiglio)
Excalibur	(Spada sacra)
Frecce sacre	(Freccia)
Frusta mistica	(Frusta)
Lancia sacra	(Lancia)
Mano di Dio	(Artiglio)
Ragnarok	(Spada sacra)
Sacra luce	(Spada sacra)
Spada leggendaria	(Spada sacra)
Spada lucente	(Spada sacra)
Verga di Asura	(Bacchetta)

----+----

Corazza di Cesare	(Armatura)
Veste arcobaleno	(Tunica)
Veste di Vishnu	(Maglia)

OSCURITÀ

non esistono abilità per questo elemento

----+----

Calamità	(Spada oscura)
Spada nera	(Spada oscura)
Spada oscura	(Spada oscura)

----+----

Corazza di Cesare	(Armatura)
Veste di Vishnu	(Maglia)

=====

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. Ognuno di essi possiede una propria priorità: uno status con bassa priorità non si può attivare se il bersaglio ne possiede già uno con priorità maggiore.

Esempio: un eroe che si trova sotto l'influsso dello Status Rana (priorità: 3) non può subire anche lo Status Mutismo (priorità: 6), poichè quest'ultimo possiede una priorità minore rispetto allo Status Rana. Tuttavia il contrario è possibile: si può subire anche lo Status Rana nel caso ci si trovi già in Status Mutismo.

STATUS NEGATIVI	STATUS POSITIVI	STATUS PARTICOLARI
Ade	Barriera	Difesa

Berserk	Immagine	Focus
Cecità	Levitazione	Incosciente
Confusione	Protect	Magia gemella
Critico	Reflex	Proteggi
Magnetismo	Shell	Salto
Maiale		Slow & Haste
Maledizione		Uovo
Mini		
Mutismo		
Paralisi		
Perdita		
Pietra		
Pietrificazione		
Rana		
Sentenza		
Sonno		
Stop		
Veleno		

---

#### STATUS NEGATIVI

---

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

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

---

#### ADE (Priorità: 1)

---

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

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

I personaggi rimuovono questo status con:

- .la medicina Coda di fenice
- .il bastone Ramo del saggio, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto
- .la magia bianca Arise
- .la magia bianca Raise
- .il volto felice grigio dell'evocazione Asura

I personaggi diventano immuni a questo status con:

- .la protezione per la testa Fiocco
- .la protezione per il torso Cotta d'adamantio

I personaggi infliggono questo status con:

- .la pergamena Baffo di coeurl
- .l'attacco fisico del coltello Calamità
- .l'attacco fisico della spada oscura Daga assassina
- .la magia nera Ade
- .l'evocazione Odino

---

BERSERK (Priorità: 13)

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

I personaggi rimuovono questo status con:

- .la medicina Corno rigenerante
- .la medicina Panacea
- .il bastone Mazza del serafino, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto
- .il bastone Ramo incantato, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto
- .la magia bianca Dispel
- .la magia bianca Esna
- .la magia d'oggetto Panacea
- .automaticamente al termine della battaglia

I personaggi diventano immuni a questo status con:

- .la protezione per la testa Fiocco
- .la protezione per il torso Veste bianca
- .la protezione per il torso Veste di cristallo

I personaggi infliggono questo status con:

- .la pergamena Vino di Bacco
- .l'attacco fisico del bastone Randello
- .la magia bianca Berserk

---

CECITÀ (Priorità: 7)

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

I personaggi rimuovono questo status con:

- .la medicina Collirio
- .la medicina Cottage
- .la medicina Panacea
- .la medicina Tenda
- .il bastone Mazza del serafino, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto
- .la magia bianca Esna

I personaggi diventano immuni a questo status con:

- .la protezione per la testa Fiocco
- .la protezione per il torso Cotta d'adamantio
- .la protezione per il torso Giacca bianca
- .la protezione per il torso Veste di cristallo

I personaggi infliggono questo status con:

- .l'attacco fisico dell'arma Frecce accecanti

---

CONFUSIONE (Priorità: 12)

---

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

I personaggi rimuovono questo status con:

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

I personaggi diventano immuni a questo status con:

- .la protezione per le braccia Anello di cristallo
- .la protezione per la testa Bandana
- .la protezione per la testa Fiocco
- .la protezione per il torso Cotta d'adamantio

I personaggi infliggono questo status con:

- .il comando Pianto di Porom
- .la canzone Aria seducente di Edward
- .l'attacco fisico dell'arma Arpa di Lamia
- .l'attacco fisico dell'arma Artigli fatati
- .l'attacco fisico dell'arma Frecce angeliche
- .l'attacco fisico dell'arma Frecce di Perseo
- .la bacchetta Verga fatata, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto
- .la magia bianca Confusione

---

CRITICO (Priorità: 14)

---

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

I personaggi rimuovono questo status con:

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

I personaggi non possono diventare immuni a questo status negativo.

I personaggi infliggono questo status con:

.la magia nera Tornado

---

MAGNETISMO (Priorità: 3)

---

Questo status negativo avviene esclusivamente all'interno della Caverna magnetica. Nel caso in cui il personaggio equipaggi un'Arma oppure una Protezione in metallo, questi rimarrà immobilizzato e non potrà svolgere alcuna azione. Sullo schermo, il personaggio che possiede questo status appare affaticato e attorno a lui sono presenti due scariche elettriche.

I personaggi rimuovono questo status con:

.la rimozione dell'equipaggiamento metallico

I personaggi non possono diventare immuni a questo status negativo.

I personaggi non possono infliggere questo status negativo.

---

MAIALE (Priorità: 5)

---

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

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

I personaggi rimuovono questo status con:

.la medicina Cottage

.la medicina Panacea

.la medicina Razione dietetica

.la medicina Tenda

.il bastone Mazza del serafino, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto

.la magia bianca Esna

.la magia nera Maiale

I personaggi diventano immuni a questo status con:

.la protezione per le braccia Bracciale di rubino

.la protezione per la testa Fiocco

.la protezione per la testa Ipnocorona

.la protezione per il torso Cotta d'adamantio

.la protezione per il torso Brigantina

.la protezione per il torso Veste di cristallo

I personaggi infliggono questo status con:

.l'attacco fisico della spada Sgozzaporci

.la bacchetta Verga polimorfica, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto



.la magia nera Maiale

---

MALEDIZIONE (Priorità: 9)

---

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

I personaggi rimuovono questo status con:

- .la medicina Croce
- .il bastone Mazza del serafino, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto
- .la magia bianca Esna
- .automaticamente al termine della battaglia

I personaggi diventano immuni a questo status con:

- .la protezione per la testa Fiocco
- .la protezione per il torso Cotta d'adamantio
- .la protezione per il torso Brigantina
- .la protezione per il torso Veste eroica

I personaggi infliggono questo status con:

- .l'attacco fisico dell'arma Spada antica

---

MINI (Priorità: 4)

---

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

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

I personaggi rimuovono questo status con:

- .la medicina Cornucopia
- .la medicina Cottage
- .la medicina Panacea
- .la medicina Tenda
- .il bastone Mazza del serafino, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto
- .la magia bianca Esna
- .la magia bianca Mini

I personaggi diventano immuni a questo status con:

- .la protezione per le braccia Guanti del gigante
- .la protezione per la testa Fiocco
- .la protezione per la testa Ipnocorona
- .la protezione per il torso Cotta d'adamantio
- .la protezione per il torso Veste di cristallo

I personaggi infliggono questo status con:

.la magia bianca Mini

---

MUTISMO (Priorità: 6)

---

Il personaggio non può utilizzare alcuna abilità che preveda il consumo di MP, perciò vengono disattivati i comandi Evoca, Magia Bianca, Magia gemella, Magia Nera e Ninjutsu. Il nemico che ha subito lo Status Mutismo non è in grado di lanciare le magie che possono essere usate anche dai personaggi tuttavia può continuare ad utilizzare le sue tecniche speciali. Nel caso in cui lo si sia subito in precedenza, questo status rimane attivo anche tornando in vita oppure curando lo Status Pietra. Sullo schermo, il personaggio che possiede questo status appare affaticato e su di lui è presente un balloon giallo, contenente i puntini di sospensione.

I personaggi rimuovono questo status con:

- .la medicina Cottage
- .la medicina Erba dell'eco
- .la medicina Panacea
- .la medicina Tenda
- .il bastone Mazza del serafino, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto
- .la magia bianca Esna

I personaggi diventano immuni a questo status con:

- .la protezione per le braccia Bracciale runico
- .la protezione per la testa Fiocco
- .la protezione per il torso Cotta d'adamantio
- .la protezione per il torso Tunica del bardo
- .la protezione per il torso Veste bianca
- .la protezione per il torso Veste del saggio
- .la protezione per il torso Veste di cristallo

I personaggi infliggono questo status con:

- .la canzone Ode del silenzio di Edward
- .l'attacco fisico del bastone Ramo runico
- .l'attacco fisico del coltello Tritamago
- .l'attacco fisico dell'arma Frecce sigillanti
- .la pergamena Campana sigillante
- .il bastone Ramo runico, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto
- .la magia bianca Novox

---

PARALISI (Priorità: 10)

---

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

I personaggi rimuovono questo status con:

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

I personaggi diventano immuni a questo status con:

- .la protezione per le braccia Anello di cristallo
- .la protezione per la testa Maschera della tigre
- .la protezione per il torso Busto di Minerva
- .la protezione per il torso Cotta d'adamantio
- .la protezione per il torso Veste dell'assassino

I personaggi infliggono questo status con:

- .l'attacco fisico della frusta Baffo di drago
- .l'attacco fisico dell'arma Frusta
- .l'attacco fisico dell'arma Frusta d'acciaio
- .l'attacco fisico dell'arma Frusta fulminante
- .l'attacco fisico dell'arma Frusta infuocata
- .l'attacco fisico dell'arma Frusta mistica
- .l'attacco fisico dell'artiglieria Zanne di tigre
- .la magia bianca Paralisi
- .l'evocazione Mindflayer
- .il ninjutsu Kageshibari

---

PERDITA (Priorità: 3)

---

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

I personaggi rimuovono questo status con:

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

I personaggi non possono diventare immuni a questo status negativo.

I personaggi infliggono questo status con:

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

---

PIETRA (Priorità: 2)

---

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

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

I personaggi rimuovono questo status con:

- .la medicina Ago dorato
- .la medicina Cottage
- .la medicina Panacea
- .la medicina Tenda
- .il bastone Mazza del serafino, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto
- .la magia bianca Esna

I personaggi diventano immuni a questo status con:

- .la protezione per le mani Scudo di Atena
- .la protezione per la testa Fiocco
- .la protezione per il torso Cotta d'adamantio
- .la protezione per il torso Maximillian
- .la protezione per il torso Veste dell'assassino

I personaggi infliggono questo status con:

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

---

PIETRIFICAZIONE (Priorità: 3)

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

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

I personaggi rimuovono questo status con:

- .la medicina Panacea
- .il bastone Mazza del serafino, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto
- .la magia bianca Esna
- .automaticamente al termine della battaglia

I personaggi diventano immuni a questo status con:

- .la protezione per le mani Scudo di Atena
- .la protezione per la testa Fiocco
- .la protezione per il torso Cotta d'adamantio
- .la protezione per il torso Maximillian
- .la protezione per il torso Veste di Gaia

I personaggi infliggono questo status con:

- .l'attacco fisico della spada Lama di Medusa

---

RANA (Priorità: 3)

Il personaggio viene tramutato in rana e le sue abilità vengono fortemente limitate. Una volta subito lo Status Rana, è consentito usare l'attacco fisico e gli Oggetti ma non è possibile eseguire i comandi Analisi, Benedizione, Bluff, Calcio, Evoca, Focus, Lancia, Magia gemella, Mira, Ninjutsu, Pianto,

Proteggi, Rafforza, Ruba e Salto. Il personaggio tuttavia può ancora usare, se le possiede, la magia nera Rana oppure la magia bianca Esna per curarsi: quest'ultima tecnica però può essere eseguita solamente al di fuori della battaglia. Il nemico che ha subito lo Status Rana invece può utilizzare esclusivamente l'attacco fisico.

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

I personaggi rimuovono questo status con:

- .la medicina Bacio di dama
- .la medicina Cottage
- .la medicina Panacea
- .la medicina Tenda
- .il bastone Mazza del serafino, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto
- .la magia bianca Esna
- .la magia nera Rana

I personaggi diventano immuni a questo status con:

- .la protezione per la testa Fiocco
- .la protezione per la testa Ipnocorona
- .la protezione per il torso Brigantina
- .la protezione per il torso Cotta d'adamantio
- .la protezione per il torso Veste di cristallo

I personaggi infliggono questo status con:

- .la canzone Canto del ranocchio di Edward
- .la magia nera Rana

---

SENTENZA (Priorità: 3)

---

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, mentre gli Status Haste e Slow non avranno alcun effetto su di esso. Subendo un altro attacco che causi Status Sentenza, il timer verrà riportato al valore iniziale.

I personaggi rimuovono questo status con:

- .automaticamente al termine della battaglia

I personaggi non possono diventare immuni a questo status negativo.

I personaggi non possono infliggere questo status negativo.

---

SONNO (Priorità: 11)

---

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

I personaggi rimuovono questo status con:

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

I personaggi diventano immuni a questo status con:

- .la protezione per le braccia Anello di cristallo
- .la protezione per la testa Cappuccio ninja
- .la protezione per la testa Fiocco
- .la protezione per il torso Cotta d'adamantio
- .la protezione per il torso Uniforme

I personaggi infliggono questo status con:

- .la canzone Ninna nanna di Edward
- .l'attacco fisico dell'arma Arpa di Morfeo
- .l'attacco fisico dell'arma Artigli felini
- .l'attacco fisico della spada Lama di Morfeo
- .la magia nera Morfeo

---

STOP (Priorità: 3)

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

I personaggi rimuovono questo status con:

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

I personaggi non possono diventare immuni a questo status negativo.

I personaggi infliggono questo status con:

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

---

VELENO (Priorità: 8)

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

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

questo status appare affaticato e colorato di viola.

I personaggi rimuovono questo status con:

- .la medicina Antidoto
- .la medicina Cottage
- .la medicina Panacea
- .la medicina Tenda
- .la magia d'oggetto Antidoto
- .il bastone Mazza del serafino, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto
- .la magia bianca Esna

I personaggi diventano immuni a questo status con:

- .la protezione per la testa Fiocco

I personaggi infliggono questo status con:

- .l'attacco fisico dell'arma Artigli infernali
- .l'attacco fisico dell'arma Ascia gigante
- .l'attacco fisico dell'arma Ascia tossica
- .l'attacco fisico dell'arma Frecce avvelenate
- .la magia nera Veleno
- .l'arma Ascia tossica, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto

---

#### STATUS POSITIVI

---

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

Gli status positivi sono:

- Barriera
- Haste
- Immagine
- Levitazione
- Protect
- Reflex
- Rigene
- Shell

---

#### BARRIERA (Priorità: 3)

---

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

I personaggi ricevono questo status da:

- .la pergamena Cortina lunare

Lo status viene rimosso:

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

---

#### IMMAGINE (Priorità: 3)

---

Il personaggio o il nemico che possiede questo status viene protetto da due copie trasparenti di sè stesso. Esse intercettano i due successivi attacchi

fisici che il bersaglio dovesse subire, lasciando quest'ultimo incolume. Dopo aver parato un assalto, la copia svanisce ma è possibile rigenerarla subendo una qualsiasi tecnica che dona lo Status Immagine. Sullo schermo, il personaggio possiede questo status positivo è circondato dalle sue copie trasparenti.

I personaggi ricevono questo status da:

- .la pergamena Esca
- .la katana Mutsunokami, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto
- .la magia bianca Immagine
- .il ninjutsu Bunshin
- .la protezione Anello della bruma, nel caso in cui Rydia evochi il Drago oppure si utilizzi il Grimorio DL

Lo status viene rimosso:

- .subendo due attacchi fisici
- .con il bastone Ramo incantato, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto
- .con la magia bianca Dispel
- .automaticamente al termine della battaglia

---

LEVITAZIONE (Priorità: 3)

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

I personaggi ricevono questo status da:

- .la magia bianca Levita

Lo status viene rimosso:

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

---

PROTECT (Priorità: 3)

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

I personaggi ricevono questo status da:

- .la katana Murasame, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto
- .la spada Difensore, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto
- .la magia bianca Protect
- .il comando Rafforza di Yang
- .il volto infuriato arancione dell'evocazione Asura

Lo status viene rimosso:

- .automaticamente al termine della battaglia



---

REFLEX (Priorità: 3)

---

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

I personaggi ricevono questo status da:

- .la pergamena Cortina luminosa
- .la pergamena Cortina lunare
- .il bastone Nirvana, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto
- .la magia bianca Reflex

Lo status viene rimosso:

- .automaticamente dopo diversi secondi
- .automaticamente al termine della battaglia

---

RIGENE (Priorità: 8)

---

Ad intervalli regolari, tutti i personaggi recuperano 10 HP. Tale periodo di tempo è più breve se il bersaglio si trova anche in Status Haste mentre si allunga nel caso in cui si subisca lo Status Slow. Il bersaglio guadagnerà ugualmente HP nel caso in cui abbia subito anche lo Status Stop.

I personaggi ricevono questo status da:

- .il comando Benedizione di Fusoya

Lo status viene rimosso:

- .automaticamente dopo diversi secondi
- .automaticamente al termine della battaglia

---

SHELL (Priorità: 3)

---

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

I personaggi ricevono questo status da:

- .l'Arco elfico, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto
- .la magia bianca Shell

Lo status viene rimosso:

- .automaticamente al termine della battaglia

---

STATUS PARTICOLARI

---

I seguenti status rientrano in una categoria a parte: non sono nè positivi, nè negativi ma riguardano generalmente alcuni comandi di gioco. Sullo schermo

non appaiono le informazioni su questi status quando si utilizzano le Medicine o le tecniche curative.

Gli status particolari sono:

Difesa  
Focus  
Incosciente  
Magia gemella  
Nasconditi  
Proteggi  
Salto  
Slow & Haste  
Uovo

---

#### DIFESA

---

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

---

#### FOCUS

---

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

---

#### INCOSCIENTE (detto anche KO)

---

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

Lo status viene rimosso:

.la medicina Coda di fenice  
.il bastone Ramo del saggio, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto  
.la magia bianca Arise  
.la magia bianca Raise  
.il volto felice grigio dell'evocazione Asura

---

#### MAGIA GEMELLA

---

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

---

#### NASCONDITI

---

Questo status riguarda solo Edward. Durante la battaglia, dopo aver scelto il

comando Nasconditi, il personaggio si rannicchia, estraniandosi dallo scontro, sino all'inizio del suo turno successivo. Durante questo periodo di tempo, Edward 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 Edward tra i bersagli. Questo status viene rimosso automaticamente al termine della battaglia oppure manualmente selezionando il comando Ritorna inoltre si attiva in automatico quando il personaggio si trova in Status Critico.

---

#### PROTEGGI

---

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

---

#### SALTO

---

Questo status riguarda solo Kain. Durante la battaglia, dopo aver scelto il comando Salto, il Dragone compie un grande balzo per poi ricadere su un nemico, causandogli danni fisici. 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 considererà Kain 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 Kain non è visibile sullo schermo. Lo Status Salto viene rimosso automaticamente una volta che il personaggio atterra oppure al termine della battaglia.

---

#### SLOW & HASTE

---

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

-- Slow --

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

Lo Status Slow aumenta la durata degli Status Reflex, Paralisi, Perdita, Sonno e Stop tuttavia rallenta lo Status Pietrificazione ed estende gli intervalli di

tempo dopo i quali si perdono HP, durante lo Status Veleno. Sullo schermo, chi possiede questo status inizia a brillare di grigio e, nel caso di un personaggio, la rispettiva barra del turno diventa grigia.

I personaggi rimuovono questo status con:

.automaticamente al termine della battaglia

I personaggi non possono diventare immuni a questo status.

I personaggi infliggono questo status con:

.la pergamena Aracnotela

.la magia bianca Slow

-- Haste --

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

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

I personaggi ricevono questo status da:

.la pergamena Sandali di Mercurio

.la katana Masamune, tramite la rispettiva Magia d'Oggetto

.la magia bianca Haste

Lo status viene rimosso:

.automaticamente al termine della battaglia

---

## UOVO

---

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

---

## CHOCOBO & HUMMINGWAY

---

[@03CH]

Nell'universo di Final Fantasy IV è possibile interagire anche con due razze molto particolari: i Chocobo e gli Hummingway.

```
+-----+
|  CHOCOBO  |
+-----+
```

Queste creature sono grossi pennuti, utilizzati generalmente come cavalcature. Per catturare un Chocobo bisogna entrare in una delle Foreste dove essi si radunano, avvicinarsi al pennuto e premere il pulsante A. 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 tuttavia, una volta scesi da essi, i Chocobo torneranno subito nella loro Foresta di origine e bisognerà

proseguire a piedi.

I comandi per guidare i Chocobo sono:

Tasti direzionali -: muoversi sulla Mappa del mondo

Levetta analogica -: muoversi sulla Mappa del mondo

Pulsante X -----: scendere dal Chocobo

Esistono quattro tipi di chocobo:

.Chocobo giallo

Questa varietà è la più diffusa e può solo camminare sul terreno.

.Chocobo bianco

Questa varietà non può essere cavalcata tuttavia, una volta catturata, gli MP di tutti i membri del gruppo verranno ripristinati completamente.

.Chocobo nero

Questa varietà è l'unica in grado di volare ma può atterrare esclusivamente nelle foreste. Una volta scesi da un chocobo nero, questi rimarrà immobile sulla Mappa del mondo; salendovi nuovamente in groppa, il pennuto riporterà automaticamente i personaggi alla sua foresta di origine. Il chocobo nero è indispensabile per raggiungere la Caverna magnetica. Inizialmente questa varietà è presente solo nel Villaggio dei chocobo ma, dopo aver ottenuto la Balena lunare, comparirà un chocobo nero in ogni foresta.

.Chocobeso

Questa varietà ha lo scopo di custodire gli Oggetti del gruppo. L'inventario possiede solo 48 spazi e, una volta riempiti tutti, non è possibile ottenere altri Oggetti. In questi casi o si gettano quelli che si possiedono oppure ci si reca presso un qualsiasi Chocobeso, che possiede 300 spazi, e si depositano gli Oggetti che non si utilizzano.

Per evocare uno di questi grossi pennuti bisogna recarsi in una delle Foreste dei chocobo, esaminare il nido giallo situato nella zona nord, ed usare un'Erba Ghisal; in alternativa, è anche possibile utilizzare un Fischiello Ghisal in qualsiasi momento dell'avventura. Una volta fatto, è possibile depositare gli Oggetti in eccesso oppure recuperare quelli già lasciati in passato.

I grossi pennuti sono comunicanti tra di loro perciò è possibile riprendere da un Chocobeso qualsiasi Oggetto lasciato ad un altro Chocobeso. All'interno dell'inventario del grosso pennuto non è possibile ordinare gli Oggetti perciò essi verranno elencati nella stessa sequenza in cui sono stati depositati.

I Chocobesi si trovano:

- in tutte le Foreste dei chocobo
- all'interno della Balena lunare
- in [CN.aL] Castello dei nani - S1

--- LOCALITÀ ---

Esistono cinque Foreste dei chocobo sul Pianeta Blu, identiche per aspetto e contenuto:

- a. sud ovest di Baron
- b. nord est del Castello di Fabul
- c. sud ovest del Monte Ordalia
- d. sud ovest di Troia
- e. sull'isola a sud est della Caverna magnetica

Ad esse bisogna aggiungere il Villaggio dei chocobo, una località situata a nord di Troia, che possiede la forma di un gigantesco pennuto, al cui interno è possibile trovare tutte le varietà di chocobo, tranne il Chocobeso.

+-----+  
| HUMMINGWAY |  
+-----+

Queste creature sono grossi conigli bianchi antropomorfi. Uno di essi, chiamato Namingway, lo si incontrerà spesso nelle varie città. Parlando con lui è possibile cambiare il nome dei personaggi. Esso si trova in:

- [AG.aA] Agart ----- Città (nella casa diroccata)
- [BR.aI] Baron ----- Sala d'allenamento
- [CN.aQ] Castello dei nani ----- Torre ovest, 2° piano
- [CF.aI] Castello di Fabul ----- Torre ovest, 2° piano
- [GE.aE] Grotte di Eblan ----- S2 /B
- [MS.aC] Mist ----- Locanda
- [MT.aB] Mithril ----- Locanda
- [MY.aD] Mysidia ----- Taverna
- [OK.aC] Oasi di Kaipo ----- Armaiolo
- [RE.aH] Reame degli eidolon ----- Livello intermedio /C
- [RH.aA] Rifugio degli Hummingway - Tana
- [TM.aB] Tomra ----- Magazzino
- [TR.aA] Troia ----- Città

Presso il Rifugio degli Hummingway, situato sulla Luna, è possibile incontrare altri membri di questa razza, uno dei quali gestisce un Negozio.

=====

#### VEICOLI

[@03VC]

=====

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 non si incontrerà alcun nemico.

I comandi per guidare i veicoli sono:

Tasti direzionali -: muoversi sulla Mappa del mondo

Levetta analogica -: muoversi sulla Mappa del mondo

Pulsante X -----: decollare / atterrare

#### HOVERCRAFT

Questo gommone, ottenuto presso il Castello di Damcyan, è in grado di muoversi sul terreno ed sugli scogli presenti lungo la costa. Grazie ad esso è possibile raggiungere la Tana del formileone, le Grotte di Eblan e la Grotta di Adamant.

#### ENTERPRISE

La nave volante di Cid diventa disponibile dopo essere tornati al Castello di Baron. Essa può volare liberamente ma può atterrare solo su determinati terreni: sul Pianeta Blu, il veicolo è in grado di posarsi esclusivamente sui prati mentre nel Sottosuolo può atterrare sulle zone pianeggianti e sugli altipiani. Dopo gli eventi della Torre di Babil, l'Enterprise viene dotata di un gancio, grazie al quale diventa possibile trasportare l'Hovercraft dove si vuole: premere il pulsante X in corrispondenza del gommone per afferrarlo oppure rilasciarlo.

#### FALCON

Questa nave volante si ottiene presso la Torre di Babil ed inizialmente non è in grado di muoversi sulla lava. Grazie alle modifiche realizzate da Cid,

in seguito il Falcon potrà sia volare liberamente, sia tornare sul Pianeta Blu, grazie ad una trivella. Il veicolo può atterrare solo su determinati terreni: sul Pianeta Blu, il Falcon è in grado di posarsi esclusivamente sui prati mentre nel Sottosuolo può atterrare sulle zone pianeggianti e sugli altipiani.

#### BALENA LUNARE

L'astronave della leggenda diviene disponibile dopo gli eventi della Grotta sigillata. Essa può volare liberamente ed è l'unico veicolo in grado di raggiungere la Luna. Il veicolo può atterrare solo su determinati terreni: sul Pianeta Blu, la Balena lunare è in grado di posarsi esclusivamente sui prati mentre sulla Luna può atterrare ovunque, tranne sui crateri e sulle rocce.

A differenza di tutti gli altri veicoli, è possibile esplorare gli interni della Balena lunare dove:

- esaminando il Cristallo, ci si sposta dal Pianeta Blu alla Luna, e viceversa
- esaminando la leva, il veicolo decolla e lo si può muovere liberamente
- è possibile riposare gratuitamente nelle capsule presenti nella zona centrale
- è possibile utilizzare il Chocobeso senza consumare l'Erba Ghisal

.....

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

[@03CV]

- Salvate spesso, anche perchè non potete sapere ciò che succederà dopo. Per farlo è necessario posizionarsi su un Punto di Salvataggio, composto in genere da un altare circolare di pietra oppure da una sfera luminosa. Stazionando su di esso, andate sul Menù Principale e scegliete la voce 'Salva'. Sulla Mappa del mondo invece potrete salvare in ogni momento. Nel caso in cui veniate sconfitti, tornerete automaticamente alla schermata del titolo.
- Parlate con tutte le persone che incontrate ed insistete più volte: alcuni personaggi forniranno utili informazioni se parlate ripetutamente con loro.
- Quando vi recate in un luogo sconosciuto, aumentate il Livello dei vostri personaggi, in modo tale da non farvi prendere alla sprovvista dai nemici che potreste incontrare. Se non possedete abbastanza Gil per acquistare il nuovo 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 rubargli qualche Oggetto utile.
- Ordinate le Magie e le Medicine nel modo che più preferite. In questa maniera non perderete tempo in battaglia a trovare la tecnica o l'oggetto che vi serve in quella situazione.
- Se possibile, durante le battaglie contro i boss activate sempre gli status Haste, Protect e Shell su tutto il gruppo, in modo tale da potenziare le vostre difese e da attaccare con maggiore frequenza rispetto ai nemici.





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

#### DIVISIONE DELL'ESPERIENZA

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

Note:

- 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 oppure in Status Pietra, non ricevono alcun Punto Esperienza e la loro parte viene ridistribuita equamente tra i personaggi rimasti in vita.
- i personaggi che hanno abbandonato temporaneamente il gruppo continuano nel frattempo a ricevere Punti Esperienza, come se fossero presenti a tutti gli effetti.
- 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.

#### CRESCITA DEL PERSONAGGIO

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

##### ••• HP & MP

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

(Esempio)

1. Una volta entrato nel gruppo, Cid possiede sempre il Livello 20 e 780 HP.
2. Raggiungendo il Livello 21, i suoi HP massimi aumentano di una quantità casuale compresa tra 64 e 72 unità, perciò oscilleranno tra 844 e 852 unità.

##### ••• PARAMETRI

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

(Esempio)

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

	A	B	C	D	E	F	G	H
Forza	2	2	3	1	2	-1	0	-1
Velocità	2	2	0	1	0	0	-1	-1
Vigore	2	0	3	1	2	0	0	0
Intelligenza	0	0	0	1	0	0	-1	0
Spirito	0	2	0	0	0	-1	0	-1
Totale	6	6	6	4	4	-2	-2	-3

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

Forza	77
Velocità	29
Vigore	75
Intelligenza	5
Spirito	5

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

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

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

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

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

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

La scheda di un personaggio possiede la seguente struttura:

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

Tra i parametri, la voce Crescita indica la velocità con la quale il

personaggio aumenta di Livello: più essa è alta, più rapidamente il personaggio raggiungerà il Livello successivo.

```
=====
CECIL HARVEY      (Cavaliere oscuro)                                [04CO]
=====
HP          5  .#####      .      |  Età      •  20 anni
MP          0  .              .      |  Altezza  • 178 cm
Forza       7  .#####      .      |  Peso     •  58 kg
Velocità    6  .#####      .      |  Mano     •  Destra
Vigore      6  .#####      .      |  Classe   •  Cavaliere oscuro
Intelligenza 3  .###          .      |  Abilità  •  Oscurità
Spirito     1  .#            .      |
Crescita    1  .#            .      |
-----
```

```
+-----+
|  ABILITÀ  |
+-----+
```

\_\_ OSCURITÀ \_\_ {Tempo: 2}

Cecil sacrifica 1/8 dei suoi HP massimi per scagliare un'ondata di energia che causa danni non elementali a tutti i nemici presenti. La tecnica mantiene la sua potenza offensiva anche se viene utilizzata dalla seconda fila.

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

Cecil può equipaggiare:

ARMI	PROTEZIONI TORSO
Calamità	Armatura demoniaca
Spada nera	Armatura di Ade
Spada oscura	Armatura nera
PROTEZIONI MANO	PROTEZIONI BRACCIA
Scudo demoniaco	Anello maledetto
Scudo nero	Guanti demoniaci
	Guanti di Ade
PROTEZIONI TESTA	Guanti neri
Elmo demoniaco	
Elmo di Ade	
Elmo nero	

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

Cecil inizia l'avventura a Livello 10 e, poichè non può utilizzare le tecniche magiche, i suoi MP rimangono sempre 0. Il parametro Spirito tenderà a diminuire gradualmente, sino a rimanere costantemente pari ad 1 unità.

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

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

10	2.403	(+ 931)	200	0	13	10	11	6	3
11	3.334	(+ 1.186)	20 ~ 22	0	14	11	12	6	3
12	4.520	(+ 1.486)	20 ~ 22	0	15	12	12	6	3
13	6.006	(+ 1.834)	20 ~ 22	0	16	12	13	7	3
14	7.840	(+ 2.233)	20 ~ 22	0	17	13	14	7	3
15	10.073	(+ 2.688)	20 ~ 22	0	17	13	14	7	2
16	12.761	(+ 3.203)	20 ~ 22	0	18	14	15	8	2
17	15.964	(+ 3.780)	20 ~ 22	0	19	14	15	8	2
18	19.744	(+ 4.424)	20 ~ 22	0	20	15	15	8	2
19	24.168	(+ 5.139)	20 ~ 22	0	21	16	16	9	2
20	29.307	(+ 5.927)	20 ~ 22	0	21	16	16	9	1
21	35.234	(+ 6.794)	30 ~ 33	0	22	17	17	9	1
22	42.028	(+ 7.741)	30 ~ 33	0	23	17	17	10	1
23	49.769	(+ 8.774)	30 ~ 33	0	24	18	18	10	1
24	58.543	(+ 9.896)	30 ~ 33	0	24	18	18	10	1
25	68.439	(+ 11.111)	30 ~ 33	0	25	19	19	10	1
26	79.550	(+ 12.422)	30 ~ 33	0	26	19	19	11	1
27	91.972	(+ 13.833)	30 ~ 33	0	27	20	20	11	1
28	105.805	(+ 15.347)	30 ~ 33	0	27	20	20	12	1
29	121.152	(+ 16.969)	30 ~ 33	0	28	21	21	12	1
30	138.121	(+ 18.702)	30 ~ 33	0	29	21	21	12	1
31	156.823	(+ 20.550)	40 ~ 45	0	30	22	22	12	1
32	177.373	(+ 22.517)	40 ~ 45	0	31	22	22	13	1
33	199.890	(+ 24.606)	40 ~ 45	0	31	23	23	13	1
34	224.496	(+ 26.821)	40 ~ 45	0	32	23	23	13	1
35	251.317	(+ 29.165)	40 ~ 45	0	33	24	24	13	1
36	280.482	(+ 31.643)	40 ~ 45	0	34	24	24	14	1
37	312.125	(+ 34.257)	40 ~ 45	0	34	25	25	14	1
38	346.382	(+ 37.013)	40 ~ 45	0	35	25	25	14	1
39	383.395	(+ 39.913)	40 ~ 45	0	36	26	26	14	1
40	423.308	(+ 42.916)	40 ~ 45	0	37	26	26	15	1
41	466.224	(+ 46.161)	50 ~ 56	0	38	27	27	15	1
42	512.385	(+ 49.517)	50 ~ 56	0	39	27	27	15	1
43	561.902	(+ 53.032)	50 ~ 56	0	39	28	28	15	1
44	614.934	(+ 56.710)	50 ~ 56	0	40	28	28	16	1
45	671.644	(+ 60.555)	50 ~ 56	0	41	29	29	16	1
46	732.199	(+ 64.570)	50 ~ 56	0	42	29	29	16	1
47	796.769	(+ 68.759)	50 ~ 56	0	43	30	30	16	1
48	865.528	(+ 73.126)	50 ~ 56	0	44	30	30	17	1
49	938.654	(+ 77.675)	50 ~ 56	0	44	31	31	17	1
50	1.016.329	(+ 82.408)	50 ~ 56	0	45	31	31	18	1
51	1.098.737	(+ 87.331)	60 ~ 67	0	46	32	32	18	1
52	1.186.068	(+ 92.446)	60 ~ 67	0	47	32	32	18	1
53	1.278.514	(+ 97.758)	60 ~ 67	0	47	33	33	19	1
54	1.376.272	(+ 103.269)	60 ~ 67	0	48	33	33	19	1
55	1.479.541	(+ 108.985)	60 ~ 67	0	49	34	34	19	1
56	1.588.526	(+ 114.908)	60 ~ 67	0	50	34	34	19	1
57	1.703.434	(+ 121.042)	60 ~ 67	0	50	35	35	20	1
58	1.824.476	(+ 127.390)	60 ~ 67	0	51	35	35	20	1
59	1.951.866	(+ 133.958)	60 ~ 67	0	52	36	36	20	1
60	2.085.824	(+ 140.748)	60 ~ 67	0	53	36	36	21	1
61	2.226.572	(+ 147.763)	70 ~ 78	0	54	37	37	21	1
62	2.374.335	(+ 155.009)	70 ~ 78	0	55	37	37	21	1
63	2.529.344	(+ 162.487)	70 ~ 78	0	55	38	38	22	1
64	2.691.831	(+ 170.203)	70 ~ 78	0	56	38	38	22	1
65	2.862.034	(+ 178.160)	70 ~ 78	0	57	39	39	22	1
66	3.040.194	(+ 186.361)	70 ~ 78	0	58	39	39	22	1
67	3.226.555	(+ 194.810)	70 ~ 78	0	58	40	40	23	1
68	3.421.365	(+ 203.511)	70 ~ 78	0	59	40	40	23	1
69	3.624.876	(+ 212.468)	70 ~ 78	0	60	41	41	23	1

70 3.837.344 (+ 212.468) 70 ~ 78 0 61 41 41 24 1

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

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

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

••• ESPERIENZA RICHIESTA DAL LIVELLO 71 IN POI

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
71	4.049.812	(+ 212.468)	70 ~ 78	0	var	var	var	var	1
72	4.262.280	(+ 212.468)	70 ~ 78	0	var	var	var	var	1
73	4.474.748	(+ 212.468)	70 ~ 78	0	var	var	var	var	1
74	4.687.216	(+ 212.468)	70 ~ 78	0	var	var	var	var	1
75	4.899.684	(+ 212.468)	70 ~ 78	0	var	var	var	var	1
76	5.112.152	(+ 212.468)	70 ~ 78	0	var	var	var	var	1
77	5.324.620	(+ 212.468)	70 ~ 78	0	var	var	var	var	1
78	5.537.088	(+ 212.468)	70 ~ 78	0	var	var	var	var	1
79	5.749.556	(+ 212.468)	70 ~ 78	0	var	var	var	var	1
80	5.962.024	(+ 212.468)	70 ~ 78	0	var	var	var	var	1
81	6.174.492	(+ 212.468)	70 ~ 78	0	var	var	var	var	1
82	6.386.960	(+ 212.468)	70 ~ 78	0	var	var	var	var	1
83	6.599.428	(+ 212.468)	70 ~ 78	0	var	var	var	var	1
84	6.811.896	(+ 212.468)	70 ~ 78	0	var	var	var	var	1
85	7.024.364	(+ 212.468)	70 ~ 78	0	var	var	var	var	1
86	7.236.832	(+ 212.468)	70 ~ 78	0	var	var	var	var	1
87	7.449.300	(+ 212.468)	70 ~ 78	0	var	var	var	var	1
88	7.661.768	(+ 212.468)	70 ~ 78	0	var	var	var	var	1
89	7.874.236	(+ 212.468)	70 ~ 78	0	var	var	var	var	1
90	8.086.704	(+ 212.468)	70 ~ 78	0	var	var	var	var	1
91	8.299.172	(+ 212.468)	70 ~ 78	0	var	var	var	var	1
92	8.511.640	(+ 212.468)	70 ~ 78	0	var	var	var	var	1
93	8.724.108	(+ 212.468)	70 ~ 78	0	var	var	var	var	1
94	8.936.576	(+ 212.468)	70 ~ 78	0	var	var	var	var	1
95	9.149.044	(+ 212.468)	70 ~ 78	0	var	var	var	var	1
96	9.361.512	(+ 212.468)	70 ~ 78	0	var	var	var	var	1
97	9.573.980	(+ 212.468)	70 ~ 78	0	var	var	var	var	1
98	9.786.448	(+ 212.468)	70 ~ 78	0	var	var	var	var	1
99	9.998.916	Lv massimo	70 ~ 78	0	var	var	var	var	1

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

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

	min	MAX
HP	4.930	5.472
MP	0	0
Forza	32	99
Velocità	12	99
Vigore	12	99
Intelligenza	1	53
Spirito	1	1

=====

CECIL HARVEY	(Paladino)	[@04CH]
--------------	------------	---------

=====

HP	9	.#####	.		Età	•	20 anni
MP	5	.#####	.		Altezza	•	178 cm
Forza	8	.#####	.		Peso	•	58 kg
Velocità	6	.#####	.		Mano	•	Destra
Vigore	9	.#####	.		Classe	•	Paladino
Intelligenza	4	.#####	.		Abilità	•	Magia bianca, Proteggi,
Spirito	6	.#####	.				Non proteggere
Crescita	10	.#####	.				

---+---

+-----+  
| ABILITÀ |  
+-----+

    MAGIA BIANCA     {Tempo: variabile}

Cecil ha la possibilità di utilizzare alcune Magie bianche, le quali consumano MP e vengono imparate man mano che si aumenta di Livello. Le uniche Magie bianche utilizzabili dal personaggio sono:

Cure	[Livello 1]
Belvedere	[Livello 3]
Scan	[Livello 8]
Cura	[Livello 15]
Teletrasporto	[Livello 19]
Esna	[Livello 24]

    PROTEGGI     {Tempo: 0}

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

\_\_ NON PROTEGGERE \_\_ {Tempo: 0}

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

+-----+

| EQUIPAGGIAMENTO |

+-----+

Cecil può equipaggiare:

#### ARMI

Ammazzagelatine	Daga danzante	Lama di Medusa
Ammazzaorchi	Difensore	Lama di Morfeo
Arco	Excalibur	Ragnarok
Arco di Artemide	Excaliburp	Ramo
Arco di Yoichi	Frecce	Ramo di mithril
Arco elfico	Frecce accecanti	Sacra luce
Arco letale	Frecce angeliche	Sgozzaporci
Arco lungo	Frecce avvelenate	Spada antica
Ascia gigante	Frecce di Artemide	Spada di mithril
Ascia nanica	Frecce di Medusa	Spada glaciale
Ascia runica	Frecce di Yoichi	Spada infuocata
Ascia tossica	Frecce fulminanti	Spada leggendaria
Balestra	Frecce glaciali	Spada lucente
Caducèo	Frecce infuocate	Spada sanguinaria
Coltello di mithril	Frecce sacre	Tritamago
Daga assassina	Frecce sigillanti	Vendicatore

#### PROTEZIONI MANO

Scudo dell'eroe	Scudo di ferro	Scudo glaciale
Scudo di Atena	Scudo di mithril	Scudo infuocato
Scudo di cristallo	Scudo draconico	Scudo lucente
Scudo di diamante	Scudo genji	

#### PROTEZIONI TESTA

Bandana	Elmo di cristallo	Elmo lucente
Basco di cuoio	Elmo di diamante	Fiocco
Basco piumato	Elmo di ferro	Maschera vitrea
Berretto verde	Elmo di mithril	Mitra del saggio
Cappello magico	Elmo draconico	
Cappuccio ninja	Elmo genji	

#### PROTEZIONI TORSO

Armatura di diamante	Cotta glaciale	Tunica del bardo
Armatura di ferro	Cotta infuocata	Uniforme
Armatura di mithril	Divisa d'assalto	Veste
Armatura genji	Divisa kenpo	Veste di cristallo
Armatura lucente	Giacca bianca	Veste di Gaia
Cintura nera	Giacca luminosa	Veste draconica
Corazza di Cesare	Maglia di cuoio	
Cotta d'adamantio	Tunica cerimoniale	

#### PROTEZIONI BRACCIA

Anello di cristallo	Guanti del gigante	Guanti draconici
Anello maledetto	Guanti di cristallo	Guanti genji
Anello protettivo	Guanti di diamante	Manopole

Bracciale d'assalto            Guanti di ferro  
 Bracciale di rubino            Guanti di mithril

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

Una volta diventato Paladino, Cecil perde tutti i Livelli ed i Punti Esperienza ottenuti sino a quel momento e ricomincerà la crescita dal Livello 1:

- sino al Livello 69 compreso, i suoi MP vengono incrementati costantemente di 4 unità ad ogni aumento di Livello.
- dal Livello 70 in poi, i suoi MP possono essere incrementati di 8 o di 9 unità ad ogni aumento di Livello.

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

LV	PUNTI ESP	Pros	Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
1	0	(+)	23)	600	10	10	13	10	5	8
2	23	(+)	42)	16 ~ 18	14	10	13	10	5	8
3	65	(+)	70)	16 ~ 18	18	10	13	10	6	8
4	135	(+)	109)	16 ~ 18	22	11	13	11	6	9
5	244	(+)	163)	16 ~ 18	26	11	14	11	6	9
6	407	(+)	233)	16 ~ 18	30	11	14	11	7	10
7	640	(+)	324)	16 ~ 18	34	12	14	12	7	11
8	964	(+)	438)	16 ~ 18	38	12	14	12	8	12
9	1.402	(+)	578)	16 ~ 18	42	13	14	13	8	12
10	1.980	(+)	746)	24 ~ 27	46	13	15	13	9	13
11	2.726	(+)	945)	24 ~ 27	50	14	15	14	9	13
12	3.671	(+)	1.180)	24 ~ 27	54	14	15	14	9	14
13	4.851	(+)	1.451)	24 ~ 27	58	15	15	15	10	14
14	6.302	(+)	1.763)	24 ~ 27	62	15	15	15	10	14
15	8.065	(+)	2.117)	24 ~ 27	66	16	15	16	10	15
16	10.182	(+)	2.518)	24 ~ 27	70	16	15	16	10	15
17	12.700	(+)	2.967)	24 ~ 27	74	17	15	17	10	16
18	15.667	(+)	3.468)	24 ~ 27	78	18	15	18	11	16
19	19.135	(+)	4.024)	24 ~ 27	82	19	15	19	11	16
20	23.159	(+)	4.636)	24 ~ 27	86	20	16	20	12	17
21	27.795	(+)	5.309)	32 ~ 36	90	21	16	21	12	17
22	33.104	(+)	6.045)	32 ~ 36	94	22	17	21	13	18
23	39.149	(+)	6.847)	32 ~ 36	98	24	17	23	13	18
24	45.996	(+)	7.718)	32 ~ 36	102	25	18	24	14	18
25	53.714	(+)	8.661)	32 ~ 36	106	26	18	25	14	19
26	62.375	(+)	9.678)	32 ~ 36	110	27	19	26	15	19
27	72.053	(+)	10.773)	32 ~ 36	114	28	19	27	15	20
28	82.826	(+)	11.947)	32 ~ 36	118	29	20	27	16	20
29	94.773	(+)	13.206)	32 ~ 36	122	31	20	29	16	20
30	107.979	(+)	14.550)	32 ~ 36	126	32	21	30	17	21
31	122.529	(+)	15.983)	40 ~ 45	130	33	21	31	17	21
32	138.512	(+)	17.507)	48 ~ 54	134	34	22	31	18	22
33	156.019	(+)	19.127)	56 ~ 63	138	36	22	33	18	22
34	175.146	(+)	20.844)	64 ~ 72	142	37	23	33	19	23
35	195.990	(+)	22.661)	72 ~ 81	146	39	23	35	19	23
36	218.651	(+)	24.582)	72 ~ 81	150	40	24	36	20	24
37	243.233	(+)	26.608)	80 ~ 90	154	41	24	37	20	24
38	269.841	(+)	28.744)	80 ~ 90	158	42	25	37	21	25
39	298.585	(+)	30.992)	88 ~ 99	162	44	25	39	21	25
40	329.577	(+)	33.354)	88 ~ 99	166	45	26	39	22	26
41	362.931	(+)	35.834)	96 ~ 108	170	47	26	41	22	26



42	398.765	(+ 38.434)	96 ~ 108	174	48	27	41	23	27
43	437.199	(+ 41.157)	96 ~ 108	178	50	27	43	23	27
44	478.356	(+ 44.007)	96 ~ 108	182	51	28	43	24	28
45	522.363	(+ 46.986)	96 ~ 108	186	53	28	45	24	28
46	569.349	(+ 50.097)	104 ~ 117	190	54	29	45	25	29
47	619.446	(+ 53.342)	104 ~ 117	194	56	29	47	25	29
48	672.788	(+ 56.726)	104 ~ 117	198	57	30	47	26	30
49	729.514	(+ 60.250)	104 ~ 117	202	59	30	49	26	30
50	789.764	(+ 63.917)	104 ~ 117	206	60	31	49	27	31
51	853.681	(+ 67.730)	104 ~ 117	210	62	31	51	27	31
52	921.411	(+ 71.693)	104 ~ 117	214	63	32	51	28	32
53	993.104	(+ 75.807)	104 ~ 117	218	65	32	53	28	32
54	1.068.911	(+ 80.077)	104 ~ 117	222	66	33	53	29	33
55	1.148.988	(+ 84.504)	104 ~ 117	226	68	33	55	29	33
56	1.233.492	(+ 89.092)	104 ~ 117	230	69	34	55	30	34
57	1.322.584	(+ 93.843)	104 ~ 117	234	71	34	57	30	34
58	1.416.427	(+ 98.761)	104 ~ 117	238	72	35	57	31	35
59	1.515.188	(+ 103.848)	104 ~ 117	242	74	35	59	31	35
60	1.619.036	(+ 109.106)	104 ~ 117	246	75	36	60	32	36
61	1.728.142	(+ 114.540)	112 ~ 126	250	76	36	61	32	36
62	1.842.682	(+ 120.152)	112 ~ 126	254	77	37	62	32	37
63	1.962.834	(+ 125.944)	112 ~ 126	258	78	37	63	33	37
64	2.088.778	(+ 131.920)	112 ~ 126	262	79	38	64	33	38
65	2.220.698	(+ 138.083)	112 ~ 126	266	80	38	65	34	38
66	2.358.781	(+ 144.434)	112 ~ 126	270	81	39	66	34	39
67	2.503.215	(+ 150.978)	112 ~ 126	274	82	39	67	35	39
68	2.654.193	(+ 157.717)	112 ~ 126	278	83	40	68	35	40
69	2.811.910	(+ 164.654)	112 ~ 126	282	84	40	69	36	40
70	2.976.564	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	85	41	70	36	41

---

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

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

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

••• ESPERIENZA RICHIESTA DAL LIVELLO 71 IN POI

---

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
71	3.141.218	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var

72	3.305.872	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
73	3.470.526	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
74	3.635.180	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
75	3.799.834	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
76	3.964.488	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
77	4.129.142	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
78	4.293.796	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
79	4.458.450	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
80	4.623.104	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
81	4.787.758	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
82	4.952.412	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
83	5.117.066	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
84	5.281.720	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
85	5.446.374	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
86	5.611.028	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
87	5.775.682	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
88	5.940.336	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
89	6.104.990	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
90	6.269.644	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
91	6.434.298	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
92	6.598.952	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
93	6.763.606	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
94	6.928.260	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
95	7.092.914	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
96	7.257.568	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
97	7.422.222	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
98	7.586.876	(+ 164.654)	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var
99	7.751.530	Lv massimo	128 ~ 144	8 ~ 9	var	var	var	var	var

---

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

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

	min	MAX
HP	8.888	9.924
MP	522	552
Forza	56	99
Velocità	12	99
Vigore	70	99
Intelligenza	7	65
Spirito	12	99

---

CID POLLENDINA

[@04CP]

---

HP	10	.#####.		Età	• 54 anni
MP	0	.		Altezza	• 159 cm
Forza	7	.#####.		Peso	• 67 kg
Velocità	4	.####.		Mano	• Destra
Vigore	10	.#####.		Classe	• Ingegnere
Intelligenza	2	.##.		Abilità	• Analisi
Spirito	3	.###.			
Crescita	5	.#####.			

--+--

+-----+  
| ABILITÀ |  
+-----+

ANALISI {Tempo: 0}

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

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

Cid può equipaggiare:

#### ARMI

Ammazzaorchi	Ascia tossica	Frecce glaciali
Arco	Balestra	Frecce infuocate
Arco di Artemide	Frecce	Frecce sacre
Arco di Yoichi	Frecce accecanti	Frecce sigillanti
Arco elfico	Frecce angeliche	Martello di Gaia
Arco letale	Frecce avvelenate	Martello di legno
Arco lungo	Frecce di Artemide	Martello di mithril
Ascia gigante	Frecce di Medusa	Martello esplosivo
Ascia nanica	Frecce di Yoichi	Mjollnir
Ascia runica	Frecce fulminanti	

#### PROTEZIONI MANO

Scudo dell'eroe	Scudo di ferro	Scudo genji
Scudo di Atena	Scudo di mithril	Scudo glaciale
Scudo di diamante	Scudo draconico	Scudo infuocato

#### PROTEZIONI TESTA

Bandana	Elmo di diamante	Elmo grandioso
Basco di cuoio	Elmo di ferro	Fiocco
Basco piumato	Elmo di mithril	Maschera vitrea
Berretto verde	Elmo draconico	
Cappuccio ninja	Elmo genji	

#### PROTEZIONI TORSO

Armatura del capomastro	Cotta d'adamantio	Maximillian
Armatura di diamante	Cotta glaciale	Tunica del bardo
Armatura di ferro	Cotta infuocata	Uniforme
Armatura di mithril	Divisa d'assalto	Veste
Armatura genji	Divisa kenpo	Veste draconica
Cintura nera	Maglia di cuoio	

#### PROTEZIONI BRACCIA

Anello di cristallo	Bracciale di rubino	Guanti di mithril
Anello maledetto	Guanti del gigante	Guanti draconici
Anello protettivo	Guanti di diamante	Guanti genji
Bracciale d'assalto	Guanti di ferro	

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

Cid inizia l'avventura a Livello 20 e, poichè non può utilizzare le tecniche

magiche, i suoi MP rimangono sempre 0.

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

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
20	26.754	(+ 5.345)	788	0	21	9	24	5	5
21	32.099	(+ 6.120)	64 ~ 72	0	22	10	25	5	5
22	38.219	(+ 6.967)	64 ~ 72	0	23	10	26	5	5
23	45.186	(+ 7.891)	72 ~ 81	0	24	10	27	5	5
24	53.077	(+ 8.893)	72 ~ 81	0	25	11	28	5	5
25	61.970	(+ 9.978)	72 ~ 81	0	27	11	30	5	5
26	71.948	(+ 11.149)	80 ~ 90	0	28	12	30	5	5
27	83.097	(+ 12.409)	80 ~ 90	0	29	12	31	5	5
28	95.506	(+ 13.761)	80 ~ 90	0	30	12	32	5	5
29	109.267	(+ 15.210)	80 ~ 90	0	31	13	33	5	5
30	124.477	(+ 16.757)	88 ~ 99	0	33	13	35	5	5
31	141.234	(+ 18.406)	88 ~ 99	0	34	13	35	5	5
32	159.640	(+ 20.161)	88 ~ 99	0	35	14	36	5	5
33	179.801	(+ 22.025)	96 ~ 108	0	36	14	37	5	5
34	201.826	(+ 24.001)	96 ~ 108	0	38	14	39	5	5
35	225.827	(+ 26.092)	96 ~ 108	0	39	15	39	5	5
36	251.919	(+ 28.303)	104 ~ 117	0	40	15	40	5	5
37	280.222	(+ 30.635)	104 ~ 117	0	42	15	42	5	5
38	310.857	(+ 33.093)	104 ~ 117	0	43	16	42	5	5
39	343.950	(+ 35.680)	112 ~ 126	0	44	16	43	5	5
40	379.630	(+ 38.398)	112 ~ 126	0	46	16	45	5	5
41	418.028	(+ 41.252)	112 ~ 126	0	47	17	45	5	5
42	459.280	(+ 44.244)	120 ~ 135	0	49	17	47	5	5
43	503.524	(+ 47.379)	120 ~ 135	0	50	18	47	5	5
44	550.903	(+ 50.658)	120 ~ 135	0	52	18	49	5	5
45	601.561	(+ 54.086)	120 ~ 135	0	53	19	49	5	5
46	655.647	(+ 57.666)	128 ~ 144	0	55	19	51	5	5
47	713.313	(+ 61.401)	128 ~ 144	0	56	20	51	5	5
48	774.714	(+ 65.294)	128 ~ 144	0	58	20	53	5	5
49	840.008	(+ 69.350)	136 ~ 153	0	59	21	53	5	5
50	909.358	(+ 73.570)	136 ~ 153	0	61	21	55	5	5
51	982.928	(+ 77.958)	136 ~ 153	0	62	21	56	5	5
52	1.060.886	(+ 82.518)	136 ~ 153	0	63	22	57	5	5
53	1.143.404	(+ 87.253)	136 ~ 153	0	64	22	58	5	5
54	1.230.657	(+ 92.166)	136 ~ 153	0	65	23	59	5	5
55	1.322.823	(+ 97.260)	136 ~ 153	0	66	23	60	5	5
56	1.420.083	(+ 102.540)	136 ~ 153	0	67	23	61	5	5
57	1.522.623	(+ 108.007)	136 ~ 153	0	68	24	62	5	5
58	1.630.630	(+ 113.666)	136 ~ 153	0	69	24	63	5	5
59	1.744.296	(+ 119.520)	136 ~ 153	0	70	25	64	5	5
60	1.863.816	(+ 125.571)	144 ~ 162	0	71	25	65	5	5
61	1.989.387	(+ 131.824)	144 ~ 162	0	71	25	66	5	5
62	2.121.211	(+ 138.281)	144 ~ 162	0	72	26	67	5	5
63	2.259.492	(+ 144.947)	144 ~ 162	0	73	26	68	5	5
64	2.404.439	(+ 151.823)	144 ~ 162	0	73	27	69	5	5
65	2.556.262	(+ 158.914)	144 ~ 162	0	74	27	70	5	5
66	2.715.176	(+ 166.223)	144 ~ 162	0	74	27	71	5	5
67	2.881.399	(+ 173.753)	144 ~ 162	0	75	28	72	5	5
68	3.055.152	(+ 181.507)	144 ~ 162	0	76	28	73	5	5
69	3.236.659	(+ 189.490)	144 ~ 162	0	76	29	74	5	5
70	3.426.149	(+ 189.490)	152 ~ 171	0	77	29	75	5	5

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

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

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

••• ESPERIENZA RICHIESTA DAL LIVELLO 71 IN POI

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

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

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

=====

EDGE GERALDINE [@04EG]

=====

HP	7	.#####	.		Età	•	26 anni
MP	4	.####	.		Altezza	•	175 cm
Forza	7	.#####	.		Peso	•	51 kg
Velocità	6	.#####	.		Mano	•	Ambidestro
Vigore	7	.#####	.		Classe	•	Ninja
Intelligenza	5	.####	.		Abilità	•	Lancia, Ruba, Ninjutsu
Spirito	3	.###	.				
Crescita	10	.#####	.				

---+---

+-----+  
 | ABILITÀ |  
 +-----+

    LANCIA     {Tempo: 0}

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

Edge può lanciare:

Coltello da cucina	[Arma da lancio]
Coltello di mithril	[Coltello]
Daga assassina	[Coltello]
Daga danzante	[Coltello]
Daga del tritone	[Coltello]
Difensore	[Spada]
Excalibur	[Spada sacra]
Excaliburp	[Spada]
Ferraglia	[Arma da lancio]
Fuma shuriken	[Arma da lancio]
Gungnir	[Lancia]
Katana di Sasuke	[Katana]
Kiku-ichimonji	[Katana]
Kunai	[Katana]
Lama di Medusa	[Spada]
Lama di Morfeo	[Spada]
Lancia draconica	[Lancia]
Lancia sacra	[Lancia]
Lancia sanguinaria	[Lancia]
Masamune	[Katana]

Murasame	[Katana]
Mutsunokami	[Katana]
Shuriken	[Arma da lancio]
Spada antica	[Spada]
Spada lucente	[Spada sacra]
Spada sanguinaria	[Spada]
Tritamago	[Coltello]
Vendicatore	[Spada]

    RUBA                {Tempo: 0}

Edge ha la possibilità di sottrarre un Oggetto posseduto dal bersaglio. Un nemico può avere con sé sino ad un massimo di quattro Oggetti diversi ed il ninja può rubare solamente quello che è più probabile da ricevere al termine della battaglia. Nel caso in cui il furto fallisca, può capitare che il ninja subisca danni tuttavia è sempre possibile tentarlo nuovamente. Dopo essere riusciti a sottrarre l'Oggetto, usando di nuovo il comando Ruba sullo stesso bersaglio, esso in genere non avrà alcun effetto. Più è alto il Livello di Edge rispetto a quello del bersaglio, più le possibilità di sottrarre l'Oggetto aumentano.

    NINJUTSU            {Tempo: variabile}

Edge ha la possibilità di utilizzare tutti i Ninjutsu, i quali consumano MP: alcuni di essi sono già disponibili sin dall'inizio dell'avventura mentre gli altri si imparano in automatico man mano che si aumenta di Livello. Essi sono:

Da imparare		Già disponibili
Kageshibari	[Livello 27]	Katon
Kemuridama	[Livello 33]	
Bunshin	[Livello 38]	
Raijin	[eventi della Torre di Babil]	
Suiton	[eventi della Torre di Babil]	

+-----+

| EQUIPAGGIAMENTO |

+-----+

Edge può equipaggiare:

#### ARMI

Artigli fatati	Boomerang	Luna piena
Artigli felini	Coltello di mithril	Masamune
Artigli fulminanti	Daga danzante	Murasame
Artigli glaciali	Katana di Sasuke	Mutsunokami
Artigli infernali	Kiku-ichimonji	Sole nascente
Artigli infuocati	Kotetsu	Tritamago
Asura	Kunai	

#### PROTEZIONI MANO

Scudo dell'eroe

#### PROTEZIONI TESTA

Bandana	Berretto verde	Fiocco
Basco di cuoio	Cappuccio ninja	Maschera vitrea
Basco piumato	Elmo genji	

#### PROTEZIONI TORSO

Armatura genji	Divisa kenpo	Uniforme
Cintura nera	Maglia di cuoio	Veste
Cotta d'adamantio	Mantello nero	Veste dell'assassino
Divisa d'assalto	Tunica del bardo	

PROTEZIONI BRACCIA

Anello di cristallo	Bracciale di diamante	Guanti di ferro
Anello maledetto	Bracciale di ferro	Guanti di Hanzo
Anello protettivo	Bracciale di rubino	Guanti di mithril
Bracciale d'argento	Bracciale runico	Guanti genji
Bracciale d'assalto	Guanti del gigante	

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

Edge inizia l'avventura a Livello 25 e, ad ogni aumento di Livello, i suoi MP crescono sempre di 4 unità.

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

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
25	64.777	(+ 9.384)	790	60	20	23	17	12	12
26	74.161	(+ 10.404)	50 ~ 56	64	21	24	18	12	13
27	84.565	(+ 11.497)	50 ~ 56	68	22	25	19	13	13
28	96.062	(+ 12.668)	58 ~ 65	72	23	25	19	13	13
29	108.730	(+ 13.920)	58 ~ 65	76	24	26	20	14	13
30	122.650	(+ 15.253)	58 ~ 65	80	25	27	21	14	14
31	137.903	(+ 16.673)	58 ~ 65	84	26	27	21	15	14
32	154.576	(+ 18.181)	58 ~ 65	88	27	28	22	15	14
33	172.757	(+ 19.779)	58 ~ 65	92	28	29	23	16	15
34	192.536	(+ 21.472)	58 ~ 65	96	29	30	23	16	15
35	214.008	(+ 23.261)	58 ~ 65	100	30	30	24	17	15
36	237.269	(+ 25.150)	58 ~ 65	104	31	31	25	17	16
37	262.419	(+ 27.141)	58 ~ 65	108	32	32	25	18	16
38	289.560	(+ 29.236)	58 ~ 65	112	33	32	26	18	16
39	318.796	(+ 31.440)	66 ~ 74	116	34	33	27	19	16
40	350.236	(+ 33.753)	66 ~ 74	120	35	34	27	19	17
41	383.989	(+ 36.180)	66 ~ 74	124	36	34	28	20	17
42	420.169	(+ 38.723)	66 ~ 74	128	37	35	29	20	17
43	458.892	(+ 41.384)	66 ~ 74	132	38	36	29	21	18
44	500.276	(+ 44.167)	66 ~ 74	136	39	36	30	21	18
45	544.443	(+ 47.074)	66 ~ 74	140	40	37	31	22	18
46	591.517	(+ 50.108)	74 ~ 83	144	41	38	31	22	19
47	641.625	(+ 53.272)	74 ~ 83	148	42	38	32	23	19
48	694.897	(+ 56.568)	74 ~ 83	152	43	39	33	23	19
49	751.465	(+ 60.000)	74 ~ 83	156	44	40	33	24	19
50	811.465	(+ 63.569)	74 ~ 83	160	45	41	34	24	20
51	875.034	(+ 67.279)	74 ~ 83	164	46	41	35	25	20
52	942.313	(+ 71.133)	74 ~ 83	168	47	42	35	25	20
53	1.013.446	(+ 75.133)	74 ~ 83	172	47	43	36	26	20
54	1.088.579	(+ 79.282)	74 ~ 83	176	48	43	37	26	21
55	1.167.861	(+ 83.583)	82 ~ 92	180	49	44	37	27	21
56	1.251.444	(+ 88.038)	82 ~ 92	184	49	45	38	27	21
57	1.339.482	(+ 92.651)	82 ~ 92	188	50	45	39	28	21
58	1.432.133	(+ 97.424)	82 ~ 92	192	51	46	39	28	22
59	1.529.557	(+ 102.360)	82 ~ 92	196	51	47	40	29	22
60	1.631.917	(+ 107.461)	90 ~ 101	200	52	47	41	29	22



61	1.739.378	(+ 112.730)	90 ~ 101	204	53	48	41	30	22
62	1.852.108	(+ 118.171)	90 ~ 101	208	53	49	42	30	23
63	1.970.279	(+ 123.786)	90 ~ 101	212	54	49	43	31	23
64	2.094.065	(+ 129.577)	90 ~ 101	216	55	50	43	31	23
65	2.223.642	(+ 135.548)	90 ~ 101	220	55	51	44	32	23
66	2.359.190	(+ 141.700)	98 ~ 110	224	56	51	45	32	24
67	2.500.890	(+ 148.038)	98 ~ 110	228	57	52	45	33	24
68	2.648.928	(+ 154.564)	98 ~ 110	232	57	53	46	33	24
69	2.803.492	(+ 161.280)	98 ~ 110	236	58	53	47	34	24
70	2.964.772	(+ 161.280)	98 ~ 110	240	59	54	47	34	25

-----

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

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

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

••• ESPERIENZA RICHIESTA DAL LIVELLO 71 IN POI

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
71	3.126.052	(+ 161.280)	98 ~ 110	256	var	var	var	var	var
72	3.287.332	(+ 161.280)	98 ~ 110	260	var	var	var	var	var
73	3.448.612	(+ 161.280)	98 ~ 110	264	var	var	var	var	var
74	3.609.892	(+ 161.280)	98 ~ 110	268	var	var	var	var	var
75	3.771.172	(+ 161.280)	98 ~ 110	272	var	var	var	var	var
76	3.932.452	(+ 161.280)	98 ~ 110	276	var	var	var	var	var
77	4.093.732	(+ 161.280)	98 ~ 110	280	var	var	var	var	var
78	4.255.012	(+ 161.280)	98 ~ 110	284	var	var	var	var	var
79	4.416.292	(+ 161.280)	98 ~ 110	288	var	var	var	var	var
80	4.577.572	(+ 161.280)	98 ~ 110	292	var	var	var	var	var
81	4.738.852	(+ 161.280)	98 ~ 110	296	var	var	var	var	var
82	4.900.132	(+ 161.280)	98 ~ 110	300	var	var	var	var	var
83	5.061.412	(+ 161.280)	98 ~ 110	304	var	var	var	var	var
84	5.222.692	(+ 161.280)	98 ~ 110	308	var	var	var	var	var
85	5.383.972	(+ 161.280)	98 ~ 110	312	var	var	var	var	var
86	5.545.252	(+ 161.280)	98 ~ 110	316	var	var	var	var	var
87	5.706.532	(+ 161.280)	98 ~ 110	320	var	var	var	var	var
88	5.867.812	(+ 161.280)	98 ~ 110	324	var	var	var	var	var
89	6.029.092	(+ 161.280)	98 ~ 110	328	var	var	var	var	var
90	6.190.372	(+ 161.280)	98 ~ 110	332	var	var	var	var	var

91	6.351.652	(+ 161.280)	98 ~ 110	336	var	var	var	var	var
92	6.512.932	(+ 161.280)	98 ~ 110	340	var	var	var	var	var
93	6.674.212	(+ 161.280)	98 ~ 110	344	var	var	var	var	var
94	6.835.492	(+ 161.280)	98 ~ 110	348	var	var	var	var	var
95	6.996.772	(+ 161.280)	98 ~ 110	352	var	var	var	var	var
96	7.158.052	(+ 161.280)	98 ~ 110	356	var	var	var	var	var
97	7.319.332	(+ 161.280)	98 ~ 110	360	var	var	var	var	var
98	7.480.612	(+ 161.280)	98 ~ 110	364	var	var	var	var	var
99	7.641.892	Lv massimo	98 ~ 110	368	var	var	var	var	var

-----

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

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

	min	MAX
HP	6.938	7.688
MP	356	356
Forza	30	99
Velocità	25	99
Vigore	47	99
Intelligenza	5	99
Spirito	25	25

=====

EDWARD CHRIS VON MUIR

[@04EV]

HP	6	.#####	.		Età	• 24 anni
MP	0	.	.		Altezza	• 174 cm
Forza	6	.#####	.		Peso	• 51 kg
Velocità	6	.#####	.		Mano	• Destra
Vigore	5	.#####	.		Classe	• Bardo
Intelligenza	5	.#####	.		Abilità	• Canzone, Guarire,
Spirito	5	.#####	.			Nasconditi, Ritorna
Crescita	9	.#####	.			

---+---

+-----+  
| ABILITÀ |  
+-----+

\_\_\_ CANZONE \_\_\_ {Tempo: 0}

Edward sfrutta le sue abilità musicali per infliggere uno status negativo ad un bersaglio. La tecnica possiede 1/4 possibilità di andare a segno e la canzone eseguita viene scelta casualmente dal gioco tra le seguenti: (per ognuna di esse viene indicato anche il Livello nel quale Edward la impara)

- Aria seducente ----- [Livello 9] --> causa Status Confusione
- Ninna nanna ----- [Livello 9] --> causa Status Sonno
- Ode del silenzio ----- [Livello 9] --> causa Status Mutismo
- Canto del ranocchio -- [Livello 20] --> causa Status Rana

Il Canto del ranocchio può essere eseguito esclusivamente quando Edward si trova in Status Rana. L'abilità Canzone non si attiva nel caso in cui il personaggio non stia equipaggiando un'Arpa.

\_\_\_ GUARIRE \_\_\_ {Tempo: 0}

Edward utilizza in automatico la medicina Pozione, i cui effetti curativi vengono divisi in maniera abbastanza equa tra tutto il gruppo. L'abilità non si attiva nel caso in cui non si possieda neanche un esemplare di Pozione nell'attuale inventario.

\_\_\_ NASCONDITI \_\_\_ {Tempo: 0}

Edward si rannicchia, 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 Edward tra i bersagli. Il comando Nasconditi viene disattivato automaticamente al termine della battaglia oppure manualmente selezionando il comando Ritorna. Edward utilizza in automatico questa abilità quando si trova in Status Critico.

\_\_\_ RITORNA \_\_\_ {Tempo: 0}

Questo comando diventa disponibile solo se durante l'attuale battaglia si è attivato il comando Nasconditi. Tramite il comando Ritorna, Edward smette di rannicchiarsi e torna ad essere un personaggio attivo durante la battaglia.

+-----+

| EQUIPAGGIAMENTO |

+-----+

Edward può equipaggiare:

#### ARMI

Arco	Balestra	Frecce di Yoichi
Arco di Artemide	Coltello di mithril	Frecce fulminanti
Arco di Yoichi	Daga assassina	Frecce glaciali
Arco elfico	Daga danzante	Frecce infuocate
Arco letale	Frecce	Frecce sacre
Arco lungo	Frecce accecanti	Frecce sigillanti
Arpa del requiem	Frecce angeliche	Liuto di Loki
Arpa di Apollo	Frecce avvelenate	Tritamago
Arpa di Lamia	Frecce di Artemide	
Arpa di Morfeo	Frecce di Medusa	

#### PROTEZIONI MANO

Scudo dell'eroe

#### PROTEZIONI TESTA

Bandana	Berretto verde	Fiocco
Basco di cuoio	Cappuccio ninja	Maschera vitrea
Basco piumato	Cappuccio rosso	

#### PROTEZIONI TORSO

Cintura nera	Giacca rossa	Veste
Cotta d'adamantio	Maglia di cuoio	Veste di Vishnu
Divisa d'assalto	Tunica del bardo	
Divisa kenpo	Uniforme	

#### PROTEZIONI BRACCIA

Anello armonico	Anello protettivo	Bracciale di ferro
Anello di cristallo	Bracciale d'argento	Bracciale di rubino
Anello maledetto	Bracciale di diamante	Bracciale runico

```

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

```

Edward inizia l'avventura a Livello 5 e, poichè non può utilizzare le tecniche magiche, i suoi MP rimangono sempre 0.

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

LV	PUNTI ESP	Pros	Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
5	388	(+)	225)	60	0	6	9	2	7	7
6	613	(+)	308)	10 ~ 11	0	6	10	2	7	7
7	921	(+)	410)	10 ~ 11	0	6	10	3	8	8
8	1.331	(+)	537)	10 ~ 11	0	7	11	3	8	8
9	1.868	(+)	690)	10 ~ 11	0	7	11	3	8	8
10	2.558	(+)	872)	10 ~ 11	0	8	12	4	9	9
11	3.430	(+)	1.086)	15 ~ 16	0	8	12	4	9	9
12	4.516	(+)	1.336)	15 ~ 16	0	9	13	5	9	9
13	5.852	(+)	1.624)	15 ~ 16	0	10	13	5	10	10
14	7.476	(+)	1.953)	15 ~ 16	0	10	14	5	10	10
15	9.429	(+)	2.327)	15 ~ 16	0	11	14	6	10	10
16	11.756	(+)	2.747)	15 ~ 16	0	11	15	6	11	11
17	14.503	(+)	3.217)	15 ~ 16	0	12	15	7	11	11
18	17.720	(+)	3.740)	15 ~ 16	0	13	16	7	11	11
19	21.460	(+)	4.320)	15 ~ 16	0	13	16	7	12	12
20	25.780	(+)	4.957)	20 ~ 22	0	14	17	8	12	12
21	30.737	(+)	5.657)	20 ~ 22	0	15	17	8	12	12
22	36.394	(+)	6.421)	20 ~ 22	0	15	18	9	13	13
23	42.815	(+)	7.253)	20 ~ 22	0	16	18	9	13	13
24	50.068	(+)	8.156)	20 ~ 22	0	17	19	9	13	13
25	58.224	(+)	9.132)	20 ~ 22	0	17	19	10	14	14
26	67.356	(+)	10.184)	20 ~ 22	0	18	20	10	14	14
27	77.540	(+)	11.316)	20 ~ 22	0	19	20	11	14	14
28	88.856	(+)	12.530)	20 ~ 22	0	19	21	11	15	15
29	101.386	(+)	13.830)	20 ~ 22	0	20	21	11	15	15
30	115.216	(+)	15.217)	25 ~ 28	0	21	22	12	15	15
31	130.433	(+)	16.696)	25 ~ 28	0	22	22	12	16	16
32	147.129	(+)	18.269)	25 ~ 28	0	22	23	13	16	16
33	165.398	(+)	19.938)	25 ~ 28	0	23	23	13	16	16
34	185.336	(+)	21.708)	25 ~ 28	0	24	24	13	17	17
35	207.044	(+)	23.581)	25 ~ 28	0	25	24	14	17	17
36	230.625	(+)	25.559)	25 ~ 28	0	26	25	14	17	17
37	256.184	(+)	27.647)	25 ~ 28	0	26	25	15	18	18
38	283.831	(+)	29.846)	25 ~ 28	0	27	26	15	18	18
39	313.677	(+)	32.160)	25 ~ 28	0	28	26	15	18	18
40	345.837	(+)	34.591)	30 ~ 33	0	29	27	16	19	19
41	380.428	(+)	37.143)	30 ~ 33	0	30	27	16	19	19
42	417.571	(+)	39.818)	30 ~ 33	0	31	28	17	19	19
43	457.389	(+)	42.620)	30 ~ 33	0	31	28	17	20	20
44	500.009	(+)	45.551)	30 ~ 33	0	32	29	17	20	20
45	545.560	(+)	48.614)	30 ~ 33	0	33	29	18	20	20
46	594.174	(+)	51.813)	30 ~ 33	0	34	30	18	21	21
47	645.987	(+)	55.150)	30 ~ 33	0	35	30	19	21	21
48	701.137	(+)	58.628)	30 ~ 33	0	36	31	19	21	21

49	759.765	(+ 62.250)	30 ~ 33	0	37	31	19	22	22
50	822.015	(+ 66.018)	35 ~ 39	0	38	32	20	22	22
51	888.033	(+ 69.937)	80 ~ 90	0	38	32	20	22	22
52	957.970	(+ 74.009)	80 ~ 90	0	38	33	21	23	23
53	1.031.979	(+ 78.237)	80 ~ 90	0	38	33	21	23	23
54	1.110.216	(+ 82.623)	80 ~ 90	0	39	34	21	23	23
55	1.192.839	(+ 87.171)	80 ~ 90	0	39	34	21	23	23
56	1.280.010	(+ 91.884)	80 ~ 90	0	39	35	21	23	23
57	1.371.894	(+ 96.764)	80 ~ 90	0	39	35	22	23	23
58	1.468.658	(+ 101.815)	80 ~ 90	0	39	36	22	24	24
59	1.570.473	(+ 107.040)	80 ~ 90	0	40	36	22	24	24
60	1.677.513	(+ 112.440)	80 ~ 90	0	40	37	23	24	24
61	1.789.953	(+ 118.020)	88 ~ 99	0	40	37	23	25	25
62	1.907.973	(+ 123.783)	88 ~ 99	0	40	38	24	25	25
63	2.031.756	(+ 129.730)	88 ~ 99	0	40	38	24	25	25
64	2.161.486	(+ 135.866)	88 ~ 99	0	41	39	24	26	26
65	2.297.352	(+ 142.193)	88 ~ 99	0	41	39	24	26	26
66	2.439.545	(+ 148.713)	88 ~ 99	0	41	39	24	26	26
67	2.588.258	(+ 155.431)	88 ~ 99	0	41	39	25	27	27
68	2.743.689	(+ 162.349)	88 ~ 99	0	41	40	25	27	27
69	2.906.038	(+ 169.470)	88 ~ 99	0	42	40	25	27	27
70	3.075.508	(+ 169.470)	88 ~ 99	0	42	41	26	28	28

---

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

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

	FOR	VEL	VIG	INT	SPI	TOT
A :	4	0	4	4	4	16
B :	3	3	0	0	3	9
C :	0	2	2	2	0	6
D :	1	1	0	1	1	4
E :	-1	0	-1	-1	-1	-4
F :	-1	0	-1	-1	-1	-4
G :	-1	-1	-1	-1	-1	-5
H :	-1	-1	-1	-1	-1	-5

••• ESPERIENZA RICHIESTA DAL LIVELLO 71 IN POI

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
71	3.244.978	(+ 169.470)	88 ~ 99	0	var	var	var	var	var
72	3.414.448	(+ 169.470)	88 ~ 99	0	var	var	var	var	var
73	3.583.918	(+ 169.470)	88 ~ 99	0	var	var	var	var	var
74	3.753.388	(+ 169.470)	88 ~ 99	0	var	var	var	var	var
75	3.922.858	(+ 169.470)	88 ~ 99	0	var	var	var	var	var
76	4.092.328	(+ 169.470)	88 ~ 99	0	var	var	var	var	var
77	4.261.798	(+ 169.470)	88 ~ 99	0	var	var	var	var	var
78	4.431.268	(+ 169.470)	88 ~ 99	0	var	var	var	var	var

79	4.600.738	(+ 169.470)	88 ~ 99	0	var	var	var	var	var
80	4.770.208	(+ 169.470)	88 ~ 99	0	var	var	var	var	var
81	4.939.678	(+ 169.470)	88 ~ 99	0	var	var	var	var	var
82	5.109.148	(+ 169.470)	88 ~ 99	0	var	var	var	var	var
83	5.278.618	(+ 169.470)	88 ~ 99	0	var	var	var	var	var
84	5.448.088	(+ 169.470)	88 ~ 99	0	var	var	var	var	var
85	5.617.558	(+ 169.470)	88 ~ 99	0	var	var	var	var	var
86	5.787.028	(+ 169.470)	88 ~ 99	0	var	var	var	var	var
87	5.956.498	(+ 169.470)	88 ~ 99	0	var	var	var	var	var
88	6.125.968	(+ 169.470)	88 ~ 99	0	var	var	var	var	var
89	6.295.438	(+ 169.470)	88 ~ 99	0	var	var	var	var	var
90	6.464.908	(+ 169.470)	88 ~ 99	0	var	var	var	var	var
91	6.634.378	(+ 169.470)	88 ~ 99	0	var	var	var	var	var
92	6.803.848	(+ 169.470)	88 ~ 99	0	var	var	var	var	var
93	6.973.318	(+ 169.470)	88 ~ 99	0	var	var	var	var	var
94	7.142.788	(+ 169.470)	88 ~ 99	0	var	var	var	var	var
95	7.312.258	(+ 169.470)	88 ~ 99	0	var	var	var	var	var
96	7.481.728	(+ 169.470)	88 ~ 99	0	var	var	var	var	var
97	7.651.198	(+ 169.470)	88 ~ 99	0	var	var	var	var	var
98	7.820.668	(+ 169.470)	88 ~ 99	0	var	var	var	var	var
99	7.990.138	Lv massimo	88 ~ 99	0	var	var	var	var	var

-----

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

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

	min	MAX
HP	5.262	5.889
MP	0	0
Forza	13	99
Velocità	12	99
Vigore	1	99
Intelligenza	1	99
Spirito	1	99

```

=====
FUSOYA                                     [@04FS]
=====
HP      3  .###  .      |  Età      • sconosciuta
MP      4  .####  .      |  Altezza  • sconosciuta
Forza   2  .##   .      |  Peso     • sconosciuto
Velocità 4  .####  .      |  Mano     • Destra
Vigore  2  .##   .      |  Classe   • Selenita
Intelligenza 4 .#### .      |  Abilità  • Benedizione, Magia bianca,
Spirito  4  .####  .      |              Magia nera
Crescita 1  .#    .      |
-----

```

```

+-----+
|  ABILITÀ  |
+-----+

```

\_\_\_ BENEDIZIONE \_\_\_ {Tempo: 0}

Fusoya è in grado di curare gradualmente tutto il gruppo, attivando su tutti i

membri lo Status Rigene, il quale ripristina 10 HP ad intervalli regolari.

\_\_ MAGIA BIANCA \_\_ {Tempo: variabile}

Fusoya ha la possibilità di utilizzare tutte le Magie bianche, le quali consumano MP e sono già tutte disponibili sin dall'inizio dell'avventura:

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

\_\_ MAGIA NERA \_\_ {Tempo: variabile}

Fusoya ha la possibilità di utilizzare tutte le Magie nere, le quali consumano MP e sono già tutte disponibili sin dall'inizio dell'avventura:

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

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

Fusoya può equipaggiare:

ARMI

Arco	Frecce di Artemide	Ramo runico
Arco di Artemide	Frecce di Medusa	Randello
Arco di Yoichi	Frecce di Yoichi	Verga
Arco elfico	Frecce fulminanti	Verga astrale
Arco letale	Frecce glaciali	Verga di Lilith
Arco lungo	Frecce infuocate	Verga fatata
Balestra	Frecce sacre	Verga fulminante
Caducèo	Frecce sigillanti	Verga glaciale
Frecce	Ramo	Verga infuocata
Frecce accecanti	Ramo del saggio	Verga polimorfica
Frecce angeliche	Ramo di mithril	
Frecce avvelenate	Ramo incantato	

PROTEZIONI MANO  
(nessuna)

PROTEZIONI TESTA

Bandana	Berretto verde	Fiocco
Basco di cuoio	Cappello magico	Maschera vitrea
Basco piumato	Cappuccio ninja	Mitra del saggio

PROTEZIONI TORSO

Cintura nera	Giacca luminosa	Uniforme
--------------	-----------------	----------

Cotta d'adamantio	Giacca nera	Veste
Divisa d'assalto	Maglia di cuoio	Veste di Gaia
Divisa kenpo	Tunica cerimoniale	
Giacca bianca	Tunica del bardo	

PROTEZIONI BRACCIA

Anello di cristallo	Bracciale d'argento	Bracciale di rubino
Anello maledetto	Bracciale di diamante	Bracciale runico
Anello protettivo	Bracciale di ferro	

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

Fusoya inizia l'avventura a Livello 50:

- sino al Livello 69 compreso, i suoi MP non aumentano mai, rimanendo fissi a 190 unità, così come i suoi parametri fisici.
- dal Livello 70 in poi, i suoi MP possono essere incrementati di 8 o di 9 unità ad ogni aumento di Livello.

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

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
50	1.007.865	(+ 82.243)	1.900	190	10	20	10	40	40
51	1.090.108	(+ 87.176)	20 ~ 22	190	10	20	10	40	40
52	1.177.284	(+ 92.303)	20 ~ 22	190	10	20	10	40	40
53	1.269.587	(+ 97.627)	20 ~ 22	190	10	20	10	40	40
54	1.367.214	(+ 103.152)	20 ~ 22	190	10	20	10	40	40
55	1.470.366	(+ 108.881)	20 ~ 22	190	10	20	10	40	40
56	1.579.247	(+ 114.819)	20 ~ 22	190	10	20	10	40	40
57	1.694.066	(+ 120.969)	20 ~ 22	190	10	20	10	40	40
58	1.815.035	(+ 127.334)	20 ~ 22	190	10	20	10	40	40
59	1.942.369	(+ 133.920)	20 ~ 22	190	10	20	10	40	40
60	2.076.289	(+ 140.728)	20 ~ 22	190	10	20	10	40	40
61	2.217.017	(+ 147.763)	20 ~ 22	190	10	20	10	40	40
62	2.364.780	(+ 155.029)	20 ~ 22	190	10	20	10	40	40
63	2.519.809	(+ 162.529)	20 ~ 22	190	10	20	10	40	40
64	2.682.338	(+ 170.267)	20 ~ 22	190	10	20	10	40	40
65	2.852.605	(+ 178.247)	20 ~ 22	190	10	20	10	40	40
66	3.030.852	(+ 186.473)	20 ~ 22	190	10	20	10	40	40
67	3.217.325	(+ 194.947)	20 ~ 22	190	10	20	10	40	40
68	3.412.272	(+ 203.675)	20 ~ 22	190	10	20	10	40	40
69	3.615.947	(+ 212.660)	20 ~ 22	190	10	20	10	40	40
70	3.828.607	(+ 212.660)	20 ~ 22	8 ~ 9	10	20	10	40	40

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

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

	FOR	VEL	VIG	INT	SPI	TOT
A :	0	1	0	1	1	3
B :	0	1	0	1	0	2
C :	0	1	0	0	1	2



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

••• ESPERIENZA RICHIESTA DAL LIVELLO 71 IN POI

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
71	4.041.267	(+ 212.660)	20 ~ 22	8 ~ 9	var	var	var	var	var
72	4.253.927	(+ 212.660)	20 ~ 22	8 ~ 9	var	var	var	var	var
73	4.466.587	(+ 212.660)	20 ~ 22	8 ~ 9	var	var	var	var	var
74	4.679.247	(+ 212.660)	20 ~ 22	8 ~ 9	var	var	var	var	var
75	4.891.907	(+ 212.660)	20 ~ 22	8 ~ 9	var	var	var	var	var
76	5.104.567	(+ 212.660)	20 ~ 22	8 ~ 9	var	var	var	var	var
77	5.317.227	(+ 212.660)	20 ~ 22	8 ~ 9	var	var	var	var	var
78	5.529.887	(+ 212.660)	20 ~ 22	8 ~ 9	var	var	var	var	var
79	5.742.547	(+ 212.660)	20 ~ 22	8 ~ 9	var	var	var	var	var
80	5.955.207	(+ 212.660)	20 ~ 22	8 ~ 9	var	var	var	var	var
81	6.167.867	(+ 212.660)	20 ~ 22	8 ~ 9	var	var	var	var	var
82	6.380.527	(+ 212.660)	20 ~ 22	8 ~ 9	var	var	var	var	var
83	6.593.187	(+ 212.660)	20 ~ 22	8 ~ 9	var	var	var	var	var
84	6.805.847	(+ 212.660)	20 ~ 22	8 ~ 9	var	var	var	var	var
85	7.018.507	(+ 212.660)	20 ~ 22	8 ~ 9	var	var	var	var	var
86	7.231.167	(+ 212.660)	20 ~ 22	8 ~ 9	var	var	var	var	var
87	7.443.827	(+ 212.660)	20 ~ 22	8 ~ 9	var	var	var	var	var
88	7.656.487	(+ 212.660)	20 ~ 22	8 ~ 9	var	var	var	var	var
89	7.869.147	(+ 212.660)	20 ~ 22	8 ~ 9	var	var	var	var	var
90	8.081.807	(+ 212.660)	20 ~ 22	8 ~ 9	var	var	var	var	var
91	8.294.467	(+ 212.660)	20 ~ 22	8 ~ 9	var	var	var	var	var
92	8.507.127	(+ 212.660)	20 ~ 22	8 ~ 9	var	var	var	var	var
93	8.719.787	(+ 212.660)	20 ~ 22	8 ~ 9	var	var	var	var	var
94	8.932.447	(+ 212.660)	20 ~ 22	8 ~ 9	var	var	var	var	var
95	9.145.107	(+ 212.660)	20 ~ 22	8 ~ 9	var	var	var	var	var
96	9.357.767	(+ 212.660)	20 ~ 22	8 ~ 9	var	var	var	var	var
97	9.570.427	(+ 212.660)	20 ~ 22	8 ~ 9	var	var	var	var	var
98	9.783.087	(+ 212.660)	20 ~ 22	8 ~ 9	var	var	var	var	var
99	9.995.747	Lv massimo	20 ~ 22	8 ~ 9	var	var	var	var	var

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

	min	MAX
HP	2.880	2.978
MP	430	460
Forza	1	39
Velocità	20	49
Vigore	1	39
Intelligenza	11	69

```
=====
KAIN HIGHWIND
```

```
[@04KH]
=====
```

```
HP          9 .##### . | Età      • 21 anni
MP          0 .          . | Altezza • 183 cm
Forza       7 .##### . | Peso     • 61 kg
Velocità    6 .##### . | Mano     • Sinistra
Vigore      7 .##### . | Classe  • Dragone
Intelligenza 4 .#### . | Abilità • Salto
Spirito     6 .##### . |
Crescita    10 .#####.
```

```
-----
```

```
+-----+
| ABILITÀ |
+-----+
```

```
___ SALTO ___ {Tempo: 5}
```

Kain compie un grande balzo per poi ricadere su un nemico, causandogli danni fisici. 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 considererà Kain 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 Kain non è visibile sullo schermo. Il Salto non può essere eseguito se il personaggio ha subito lo Status Mini oppure lo Status Rana. Questa abilità causa la stessa quantità di danni anche se viene eseguita dalla seconda fila.

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

Kain può equipaggiare:

#### ARMI

Ammazzaorchi	Lama di Medusa	Sgozzaporci
Ascia gigante	Lama di Morfeo	Spada antica
Ascia nanica	Lancia	Spada di mithril
Ascia runica	Lancia del vento	Spada glaciale
Ascia tossica	Lancia di Abele	Spada infuocata
Coltello di mithril	Lancia draconica	Spada sanguinaria
Daga assassina	Lancia glaciale	Tritamago
Daga danzante	Lancia infuocata	Vendicatore
Difensore	Lancia sacra	
Gungnir	Lancia sanguinaria	

#### PROTEZIONI MANO

Scudo dell'eroe	Scudo di ferro	Scudo genji
Scudo di Atena	Scudo di mithril	Scudo glaciale
Scudo di diamante	Scudo draconico	Scudo infuocato

#### PROTEZIONI TESTA

Bandana	Cappuccio ninja	Elmo draconico
Basco di cuoio	Elmo di diamante	Elmo genji

Basco piumato	Elmo di ferro	Fiocco
Berretto verde	Elmo di mithril	Maschera vitrea

PROTEZIONI TORSO

Armatura di diamante	Cotta d'adamantio	Tunica del bardo
Armatura di ferro	Cotta glaciale	Uniforme
Armatura di mithril	Cotta infuocata	Veste
Armatura genji	Divisa d'assalto	Veste draconica
Cintura nera	Divisa kenpo	
Corazza del drago	Maglia di cuoio	

PROTEZIONI BRACCIA

Anello di cristallo	Bracciale di rubino	Guanti di ferro
Anello maledetto	Guanti del drago	Guanti di mithril
Anello protettivo	Guanti del gigante	Guanti draconici
Bracciale d'assalto	Guanti di diamante	Guanti genji

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

Kain inizia l'avventura a Livello 10 e, poichè non può utilizzare le tecniche magiche, i suoi MP rimangono sempre 0.

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

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
10	2.256	(+ 803)	190	0	9	11	9	6	12
11	3.059	(+ 1.009)	24 ~ 27	0	10	12	10	6	12
12	4.068	(+ 1.249)	24 ~ 27	0	11	12	11	6	13
13	5.317	(+ 1.527)	32 ~ 36	0	12	13	12	6	13
14	6.844	(+ 1.845)	32 ~ 36	0	13	13	13	6	13
15	8.689	(+ 2.206)	32 ~ 36	0	13	14	13	6	14
16	10.895	(+ 2.613)	40 ~ 45	0	14	14	14	6	14
17	13.508	(+ 3.069)	40 ~ 45	0	15	15	15	6	15
18	16.577	(+ 3.577)	40 ~ 45	0	16	15	16	7	15
19	20.154	(+ 4.140)	48 ~ 54	0	17	16	17	7	15
20	24.294	(+ 4.760)	48 ~ 54	0	18	17	18	7	16
21	29.054	(+ 5.441)	48 ~ 54	0	19	17	19	7	16
22	34.495	(+ 6.185)	48 ~ 54	0	20	18	20	7	16
23	40.680	(+ 6.995)	48 ~ 54	0	21	18	21	7	17
24	47.675	(+ 7.875)	56 ~ 63	0	22	19	22	7	17
25	55.550	(+ 8.826)	56 ~ 63	0	24	21	22	7	17
26	64.376	(+ 9.852)	56 ~ 63	0	25	21	23	7	18
27	74.228	(+ 10.956)	56 ~ 63	0	26	22	24	7	18
28	85.184	(+ 12.141)	56 ~ 63	0	27	22	25	8	19
29	97.325	(+ 13.410)	64 ~ 72	0	28	23	26	8	19
30	110.735	(+ 14.764)	64 ~ 72	0	29	23	27	8	20
31	125.499	(+ 16.208)	64 ~ 72	0	31	25	27	8	20
32	141.707	(+ 17.744)	64 ~ 72	0	32	25	28	8	21
33	159.451	(+ 19.375)	72 ~ 81	0	33	26	29	8	21
34	178.826	(+ 21.105)	72 ~ 81	0	34	26	30	8	21
35	199.931	(+ 22.934)	72 ~ 81	0	35	27	30	8	22
36	222.865	(+ 24.868)	72 ~ 81	0	37	27	32	8	22
37	247.733	(+ 26.908)	72 ~ 81	0	38	28	33	8	22
38	274.641	(+ 29.058)	72 ~ 81	0	39	28	34	9	23
39	303.699	(+ 31.320)	72 ~ 81	0	40	29	35	9	23
40	335.019	(+ 33.697)	72 ~ 81	0	41	29	36	9	24

41	368.716	(+ 36.192)	96 ~ 108	0	43	31	36	9	24
42	404.908	(+ 38.808)	96 ~ 108	0	44	31	37	9	25
43	443.716	(+ 41.548)	96 ~ 108	0	45	32	37	9	25
44	485.264	(+ 44.415)	96 ~ 108	0	47	32	39	9	27
45	529.679	(+ 47.411)	96 ~ 108	0	48	33	40	9	27
46	577.090	(+ 50.540)	96 ~ 108	0	49	33	41	9	28
47	627.630	(+ 53.804)	104 ~ 117	0	51	35	41	9	28
48	681.434	(+ 57.206)	104 ~ 117	0	52	35	42	10	29
49	738.640	(+ 60.750)	104 ~ 117	0	53	36	43	10	29
50	799.390	(+ 64.437)	104 ~ 117	0	55	36	45	10	31
51	863.827	(+ 68.271)	104 ~ 117	0	56	37	45	10	31
52	932.098	(+ 72.255)	104 ~ 117	0	57	38	46	10	31
53	1.004.353	(+ 76.392)	104 ~ 117	0	58	38	47	10	32
54	1.080.745	(+ 80.685)	104 ~ 117	0	59	39	48	10	32
55	1.161.430	(+ 85.135)	104 ~ 117	0	59	39	49	10	33
56	1.246.565	(+ 89.747)	104 ~ 117	0	60	40	50	10	33
57	1.336.312	(+ 94.523)	104 ~ 117	0	61	41	51	10	33
58	1.430.835	(+ 99.466)	104 ~ 117	0	62	41	52	10	34
59	1.530.301	(+ 104.580)	104 ~ 117	0	63	42	53	11	34
60	1.634.881	(+ 109.865)	104 ~ 117	0	64	42	54	11	35
61	1.744.746	(+ 115.327)	104 ~ 117	0	64	43	54	11	35
62	1.860.073	(+ 120.967)	104 ~ 117	0	65	44	55	11	35
63	1.981.040	(+ 126.789)	104 ~ 117	0	66	44	56	11	36
64	2.107.829	(+ 132.795)	104 ~ 117	0	67	45	57	11	36
65	2.240.624	(+ 138.988)	104 ~ 117	0	68	45	58	11	37
66	2.379.612	(+ 145.371)	104 ~ 117	0	69	46	59	11	37
67	2.524.983	(+ 151.947)	104 ~ 117	0	70	47	60	11	37
68	2.676.930	(+ 158.719)	104 ~ 117	0	71	47	61	11	38
69	2.835.649	(+ 165.690)	104 ~ 117	0	72	48	62	12	38
70	3.001.339	(+ 165.690)	120 ~ 135	0	73	48	63	12	39

---

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

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

	FOR	VEL	VIG	INT	SPI	TOT
A :	3	3	0	0	3	9
B :	2	0	2	2	2	8
C :	0	2	2	0	0	4
D :	1	1	1	0	0	3
E :	1	0	1	0	1	3
F :	1	0	1	1	0	3
G :	0	-1	0	0	-1	-2
H :	-1	-1	-1	-1	-1	-5

••• ESPERIENZA RICHIESTA DAL LIVELLO 71 IN POI

---

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

---

71	3.167.029	(+ 165.690)	120 ~ 135	0	var	var	var	var	var
72	3.332.719	(+ 165.690)	120 ~ 135	0	var	var	var	var	var
73	3.498.409	(+ 165.690)	120 ~ 135	0	var	var	var	var	var
74	3.664.099	(+ 165.690)	120 ~ 135	0	var	var	var	var	var
75	3.829.789	(+ 165.690)	120 ~ 135	0	var	var	var	var	var
76	3.995.479	(+ 165.690)	120 ~ 135	0	var	var	var	var	var
77	4.161.169	(+ 165.690)	120 ~ 135	0	var	var	var	var	var
78	4.326.859	(+ 165.690)	120 ~ 135	0	var	var	var	var	var
79	4.492.549	(+ 165.690)	120 ~ 135	0	var	var	var	var	var
80	4.658.239	(+ 165.690)	120 ~ 135	0	var	var	var	var	var
81	4.823.929	(+ 165.690)	120 ~ 135	0	var	var	var	var	var
82	4.989.619	(+ 165.690)	120 ~ 135	0	var	var	var	var	var
83	5.155.309	(+ 165.690)	120 ~ 135	0	var	var	var	var	var
84	5.320.999	(+ 165.690)	120 ~ 135	0	var	var	var	var	var
85	5.486.689	(+ 165.690)	120 ~ 135	0	var	var	var	var	var
86	5.652.379	(+ 165.690)	120 ~ 135	0	var	var	var	var	var
87	5.818.069	(+ 165.690)	120 ~ 135	0	var	var	var	var	var
88	5.983.759	(+ 165.690)	120 ~ 135	0	var	var	var	var	var
89	6.149.449	(+ 165.690)	120 ~ 135	0	var	var	var	var	var
90	6.315.139	(+ 165.690)	120 ~ 135	0	var	var	var	var	var
91	6.480.829	(+ 165.690)	120 ~ 135	0	var	var	var	var	var
92	6.646.519	(+ 165.690)	120 ~ 135	0	var	var	var	var	var
93	6.812.209	(+ 165.690)	120 ~ 135	0	var	var	var	var	var
94	6.977.899	(+ 165.690)	120 ~ 135	0	var	var	var	var	var
95	7.143.589	(+ 165.690)	120 ~ 135	0	var	var	var	var	var
96	7.309.279	(+ 165.690)	120 ~ 135	0	var	var	var	var	var
97	7.474.969	(+ 165.690)	120 ~ 135	0	var	var	var	var	var
98	7.640.659	(+ 165.690)	120 ~ 135	0	var	var	var	var	var
99	7.806.349	Lv massimo	120 ~ 135	0	var	var	var	var	var

-----

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

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

	min	MAX
HP	8.374	9.397
MP	0	0
Forza	44	99
Velocità	19	99
Vigore	34	99
Intelligenza	1	70
Spirito	10	99

=====

PALOM

[@04PL]

HP	5	.#####	.		Età	• 5 anni
MP	8	.#####	.		Altezza	• 94 cm
Forza	5	.#####	.		Peso	• 22 kg
Velocità	5	.#####	.		Mano	• Sinistra
Vigore	6	.#####	.		Classe	• Mago nero
Intelligenza	9	.#####	.		Abilità	• Magia nera, Bluff,
Spirito	4	.####	.			Magia gemella
Crescita	10	.#####	.			

-----

+-----+  
| ABILITÀ |  
+-----+

\_\_\_ MAGIA NERA \_\_\_ {Tempo: variabile}

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

Esse sono:

Da imparare		Già disponibili
Blizzara	[Livello 11]	Blizzard
Maiale	[Livello 11]	Fire
Fira	[Livello 12]	Morfeo
Thundara	[Livello 13]	Thunder
Stop	[Livello 14]	Veleno
Bio	[Livello 19]	
Rana	[Livello 22]	
Quake	[Livello 23]	
Drain	[Livello 26]	
Warp	[Livello 29]	
Blizzaga	[Livello 32]	
Firaga	[Livello 33]	
Thundaga	[Livello 34]	
Medusa	[Livello 36]	
Aspir	[Livello 40]	
Ade	[Livello 46]	
Tornado	[Livello 48]	
Meteor	[Livello 50]	
Flare	[Livello 52]	

\_\_\_ BLUFF \_\_\_ {Tempo: 4}

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

\_\_\_ MAGIA GEMELLA \_\_\_ {Tempo: variabile}

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

Le Magie gemelle sono:

BiMeteor  
Comet  
Raffica di Fuoco

Per eseguire il BiMeteor è necessario che entrambi i personaggi equipaggino la

protezione per braccia Stelle gemelle.

+-----+

| EQUIPAGGIAMENTO |

+-----+

Palom può equipaggiare:

ARMI

Arco	Frecce	Frecce sigillanti
Arco di Artemide	Frecce accecanti	Tritamago
Arco di Yoichi	Frecce angeliche	Verga
Arco elfico	Frecce avvelenate	Verga astrale
Arco letale	Frecce di Artemide	Verga di Asura
Arco lungo	Frecce di Medusa	Verga di Lilith
Balestra	Frecce di Yoichi	Verga fatata
Coltello di mithril	Frecce fulminanti	Verga fulminante
Daga assassina	Frecce glaciali	Verga glaciale
Daga danzante	Frecce infuocate	Verga infuocata
Daga del tritone	Frecce sacre	Verga polimorfica

PROTEZIONI MANO

Scudo dell'eroe

PROTEZIONI TESTA

Bandana	Cappello magico	Maschera vitrea
Basco di cuoio	Cappuccio ninja	Mitra del saggio
Basco piumato	Fiocco	
Berretto verde	Ipnocorona	

PROTEZIONI TORSO

Cintura nera	Giacca nera	Veste
Cotta d'adamantio	Maglia di cuoio	Veste chocobo
Divisa d'assalto	Tunica cerimoniale	Veste del saggio
Divisa kenpo	Tunica del bardo	Veste di Gaia
Giacca luminosa	Uniforme	

PROTEZIONI BRACCIA

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

+-----+

| CRESCITA |

+-----+

Palom inizia l'avventura a Livello 10.

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

LV	PUNTI ESP	Pros	Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
10	1.957	(+)	735)	100	50	7	8	5	15	10
11	2.692	(+)	932)	16 ~ 18	8 ~ 9	8	8	6	16	10
12	3.624	(+)	1.162)	16 ~ 18	8 ~ 9	9	8	7	17	10
13	4.786	(+)	1.429)	16 ~ 18	8 ~ 9	10	9	7	18	10
14	6.215	(+)	1.736)	24 ~ 27	8 ~ 9	11	9	8	19	10
15	7.951	(+)	2.085)	24 ~ 27	8 ~ 9	11	9	8	20	11
16	10.036	(+)	2.479)	24 ~ 27	8 ~ 9	12	9	9	21	11

17	12.515	(+ 2.921)	24 ~ 27	8 ~ 9	13	10	10	22	11
18	15.436	(+ 3.413)	32 ~ 36	8 ~ 9	14	10	10	23	11
19	18.849	(+ 3.960)	32 ~ 36	8 ~ 9	15	10	11	24	11
20	22.809	(+ 4.562)	32 ~ 36	8 ~ 9	15	11	11	25	12
21	27.371	(+ 5.224)	32 ~ 36	8 ~ 9	16	11	12	26	12
22	32.595	(+ 5.948)	32 ~ 36	8 ~ 9	16	11	13	27	12
23	38.543	(+ 6.737)	32 ~ 36	8 ~ 9	17	12	13	28	12
24	45.280	(+ 7.593)	32 ~ 36	8 ~ 9	17	12	14	29	12
25	52.873	(+ 8.520)	32 ~ 36	8 ~ 9	18	12	14	30	13
26	61.393	(+ 9.521)	32 ~ 36	8 ~ 9	18	13	15	31	13
27	70.914	(+ 10.597)	32 ~ 36	8 ~ 9	19	13	16	32	13
28	81.511	(+ 11.752)	32 ~ 36	8 ~ 9	19	13	16	33	13
29	93.263	(+ 12.990)	32 ~ 36	8 ~ 9	20	14	17	34	13
30	106.253	(+ 14.331)	40 ~ 45	8 ~ 9	20	14	17	35	14
31	120.584	(+ 15.720)	40 ~ 45	8 ~ 9	20	14	18	36	14
32	136.304	(+ 17.220)	40 ~ 45	8 ~ 9	20	15	19	37	14
33	153.524	(+ 18.812)	40 ~ 45	8 ~ 9	20	15	19	38	14
34	172.336	(+ 20.501)	40 ~ 45	8 ~ 9	21	15	20	39	14
35	192.837	(+ 22.288)	48 ~ 54	8 ~ 9	21	16	20	40	15
36	215.125	(+ 24.176)	48 ~ 54	8 ~ 9	21	16	21	41	15
37	239.301	(+ 26.169)	48 ~ 54	8 ~ 9	21	16	22	42	15
38	265.470	(+ 28.269)	48 ~ 54	8 ~ 9	21	17	22	43	15
39	293.739	(+ 30.480)	48 ~ 54	8 ~ 9	22	17	23	44	15
40	324.219	(+ 32.802)	48 ~ 54	8 ~ 9	22	17	23	45	16
41	357.021	(+ 35.241)	48 ~ 54	8 ~ 9	22	18	24	46	16
42	392.262	(+ 37.798)	48 ~ 54	8 ~ 9	22	18	25	47	16
43	430.060	(+ 40.476)	56 ~ 63	8 ~ 9	22	18	25	48	16
44	470.536	(+ 43.278)	56 ~ 63	8 ~ 9	23	19	26	49	16
45	513.814	(+ 46.207)	56 ~ 63	8 ~ 9	23	19	26	50	17
46	560.021	(+ 49.266)	56 ~ 63	8 ~ 9	23	19	27	51	17
47	609.287	(+ 52.458)	56 ~ 63	8 ~ 9	23	20	28	52	17
48	661.745	(+ 55.785)	56 ~ 63	8 ~ 9	23	20	28	53	17
49	717.530	(+ 59.250)	56 ~ 63	8 ~ 9	24	20	29	54	17
50	776.780	(+ 62.855)	56 ~ 63	8 ~ 9	24	21	29	55	18
51	839.635	(+ 66.605)	56 ~ 63	8 ~ 9	24	22	29	56	19
52	906.240	(+ 70.502)	56 ~ 63	8 ~ 9	24	23	30	57	19
53	976.742	(+ 74.548)	56 ~ 63	8 ~ 9	25	23	30	58	19
54	1.051.290	(+ 78.746)	56 ~ 63	8 ~ 9	25	23	31	59	19
55	1.130.036	(+ 83.099)	64 ~ 72	8 ~ 9	26	24	31	60	20
56	1.213.135	(+ 87.610)	64 ~ 72	8 ~ 9	26	24	32	61	20
57	1.300.745	(+ 92.282)	64 ~ 72	8 ~ 9	27	25	33	62	20
58	1.393.027	(+ 97.118)	64 ~ 72	8 ~ 9	27	25	33	63	20
59	1.490.145	(+ 102.120)	64 ~ 72	8 ~ 9	28	25	34	64	20
60	1.592.265	(+ 107.291)	64 ~ 72	8 ~ 9	28	26	34	65	21
61	1.699.556	(+ 112.634)	64 ~ 72	8 ~ 9	29	26	35	66	21
62	1.812.190	(+ 118.152)	64 ~ 72	8 ~ 9	29	27	36	67	21
63	1.930.342	(+ 123.847)	64 ~ 72	8 ~ 9	30	27	36	68	21
64	2.054.189	(+ 129.723)	64 ~ 72	8 ~ 9	30	27	37	69	21
65	2.183.912	(+ 135.783)	64 ~ 72	8 ~ 9	31	28	37	70	22
66	2.319.695	(+ 142.028)	64 ~ 72	8 ~ 9	31	28	38	71	22
67	2.461.723	(+ 148.463)	64 ~ 72	8 ~ 9	32	29	39	72	22
68	2.610.186	(+ 155.089)	64 ~ 72	8 ~ 9	32	29	39	73	22
69	2.765.275	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	33	29	40	74	22
70	2.927.185	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	33	30	40	75	23

---

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

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



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

••• ESPERIENZA RICHIESTA DAL LIVELLO 71 IN POI

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
71	3.089.095	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
72	3.251.005	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
73	3.412.915	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
74	3.574.825	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
75	3.736.735	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
76	3.898.645	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
77	4.060.555	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
78	4.222.465	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
79	4.384.375	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
80	4.546.285	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
81	4.708.195	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
82	4.870.105	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
83	5.032.015	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
84	5.193.925	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
85	5.355.835	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
86	5.517.745	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
87	5.679.655	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
88	5.841.565	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
89	6.003.475	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
90	6.165.385	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
91	6.327.295	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
92	6.489.205	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
93	6.651.115	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
94	6.813.025	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
95	6.974.935	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
96	7.136.845	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
97	7.298.755	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
98	7.460.665	(+ 161.910)	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var
99	7.622.575	Lv massimo	72 ~ 81	8 ~ 9	var	var	var	var	var

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

	min	MAX
HP	5.004	5.617
MP	762	851
Forza	4	99
Velocità	30	59
Vigore	11	98
Intelligenza	75	99
Spirito	1	81

POROM

[@04PM]

HP	5	.#####	.		Età	•	5 anni
MP	8	.#####	.		Altezza	•	93 cm
Forza	4	.#####	.		Peso	•	19 kg
Velocità	5	.#####	.		Mano	•	Destra
Vigore	3	.###	.		Classe	•	Maga bianca
Intelligenza	4	.#####	.		Abilità	•	Magia bianca, Pianto,
Spirito	9	.#####	.				Magia gemella
Crescita	10	.#####	.				

---+---

+-----+  
| ABILITÀ |  
+-----+

MAGIA BIANCA {Tempo: variabile}

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

Da imparare		Già disponibili
Raise	[Livello 11]	Belvedere
Protect	[Livello 12]	Cure
Cura	[Livello 13]	Paralisi
Novox	[Livello 15]	Scan
Berserk	[Livello 18]	Slow
Teletrasporto	[Livello 19]	
Esna	[Livello 20]	
Immagine	[Livello 23]	
Confusione	[Livello 25]	
Shell	[Livello 29]	
Dispel	[Livello 31]	
Mini	[Livello 31]	
Curaga	[Livello 33]	
Haste	[Livello 38]	
Levita	[Livello 40]	
Reflex	[Livello 44]	
Curaja	[Livello 48]	
Sancta	[Livello 52]	
Arise	[Livello 56]	

PIANTO {Tempo: 4}

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

    MAGIA GEMELLA         {Tempo: variabile}

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

Le Magie gemelle sono:

BiMeteor  
Comet  
Raffica di Fuoco

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

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

Porom può equipaggiare:

#### ARMI

Arco	Frecce angeliche	Mazza del serafino
Arco di Artemide	Frecce avvelenate	Nirvana
Arco di Yoichi	Frecce di Artemide	Ramo
Arco elfico	Frecce di Medusa	Ramo del saggio
Arco letale	Frecce di Yoichi	Ramo di mithril
Arco lungo	Frecce fulminanti	Ramo incantato
Balestra	Frecce glaciali	Ramo runico
Caducèo	Frecce infuocate	Randello
Frecce	Frecce sacre	
Frecce accecanti	Frecce sigillanti	

#### PROTEZIONI MANO

Scudo dell'eroe

#### PROTEZIONI TESTA

Bandana	Berretto verde	Forcina dorata
Basco di cuoio	Cappello magico	Maschera vitrea
Basco felino	Cappuccio ninja	Mitra del saggio
Basco piumato	Fiocco	

#### PROTEZIONI TORSO

Busto di Minerva	Giacca bianca	Uniforme
Cintura nera	Giacca luminosa	Veste
Cotta d'adamantio	Maglia di cuoio	Veste di Gaia
Divisa d'assalto	Tunica cerimoniale	Veste felina
Divisa kenpo	Tunica del bardo	Veste signorile

PROTEZIONI BRACCIA

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

```

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

Porom inizia l'avventura a Livello 10.

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

LV	PUNTI ESP	Pros	Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
10	1.957	(+ 735)		110	50	8	7	6	10	15
11	2.692	(+ 932)		16 ~ 18	8 ~ 9	8	8	6	10	16
12	3.624	(+ 1.162)		16 ~ 18	8 ~ 9	9	8	7	10	17
13	4.786	(+ 1.429)		16 ~ 18	8 ~ 9	9	9	7	10	18
14	6.215	(+ 1.736)		16 ~ 18	8 ~ 9	9	9	7	10	19
15	7.951	(+ 2.085)		16 ~ 18	8 ~ 9	10	10	8	11	20
16	10.036	(+ 2.479)		24 ~ 27	8 ~ 9	10	10	8	11	21
17	12.515	(+ 2.921)		24 ~ 27	8 ~ 9	11	11	9	11	22
18	15.436	(+ 3.413)		24 ~ 27	8 ~ 9	11	11	9	11	23
19	18.849	(+ 3.960)		24 ~ 27	8 ~ 9	11	12	9	11	24
20	22.809	(+ 4.562)		24 ~ 27	8 ~ 9	12	12	10	12	25
21	27.371	(+ 5.224)		24 ~ 27	8 ~ 9	12	13	10	12	26
22	32.595	(+ 5.948)		24 ~ 27	8 ~ 9	13	13	11	12	27
23	38.543	(+ 6.737)		24 ~ 27	8 ~ 9	13	14	11	12	28
24	45.280	(+ 7.593)		32 ~ 36	8 ~ 9	13	14	11	12	29
25	52.873	(+ 8.520)		32 ~ 36	8 ~ 9	14	15	12	13	30
26	61.393	(+ 9.521)		32 ~ 36	8 ~ 9	14	15	12	13	31
27	70.914	(+ 10.597)		32 ~ 36	8 ~ 9	14	16	13	13	32
28	81.511	(+ 11.752)		32 ~ 36	8 ~ 9	15	16	13	13	33
29	93.263	(+ 12.990)		32 ~ 36	8 ~ 9	15	17	13	13	34
30	106.253	(+ 14.311)		32 ~ 36	8 ~ 9	15	17	14	14	35
31	120.564	(+ 15.720)		32 ~ 36	8 ~ 9	15	18	14	14	36
32	136.284	(+ 17.220)		40 ~ 45	8 ~ 9	16	18	15	14	37
33	153.504	(+ 18.812)		40 ~ 45	8 ~ 9	16	18	15	14	38
34	172.316	(+ 20.501)		40 ~ 45	8 ~ 9	16	19	15	14	39
35	192.817	(+ 22.288)		40 ~ 45	8 ~ 9	16	19	16	15	40
36	215.105	(+ 24.176)		40 ~ 45	8 ~ 9	16	19	16	15	41
37	239.281	(+ 26.169)		40 ~ 45	8 ~ 9	17	20	17	15	42
38	265.450	(+ 28.269)		40 ~ 45	8 ~ 9	17	20	17	15	43
39	293.719	(+ 30.480)		40 ~ 45	8 ~ 9	17	20	17	15	44
40	324.199	(+ 32.802)		48 ~ 54	8 ~ 9	17	21	18	16	45
41	357.001	(+ 35.241)		48 ~ 54	8 ~ 9	17	21	18	16	46
42	392.242	(+ 37.798)		48 ~ 54	8 ~ 9	17	22	19	16	47
43	430.040	(+ 40.476)		48 ~ 54	8 ~ 9	17	22	19	16	48
44	470.516	(+ 43.278)		48 ~ 54	8 ~ 9	18	22	19	16	49
45	513.794	(+ 46.207)		48 ~ 54	8 ~ 9	18	23	20	17	50
46	560.001	(+ 49.266)		48 ~ 54	8 ~ 9	18	23	20	17	51
47	609.267	(+ 52.458)		48 ~ 54	8 ~ 9	18	24	21	17	52
48	661.725	(+ 55.785)		56 ~ 63	8 ~ 9	18	24	21	17	53
49	717.510	(+ 59.250)		56 ~ 63	8 ~ 9	18	24	21	17	54
50	776.760	(+ 62.855)		56 ~ 63	8 ~ 9	19	25	22	18	55
51	839.615	(+ 66.605)		56 ~ 63	8 ~ 9	19	25	22	18	56
52	906.220	(+ 70.502)		56 ~ 63	8 ~ 9	19	26	22	18	57
53	976.722	(+ 74.548)		56 ~ 63	8 ~ 9	19	26	23	18	58

54	1.051.270	(+ 78.746)	56 ~ 63	8 ~ 9	19	26	23	18	59
55	1.130.016	(+ 83.099)	56 ~ 63	8 ~ 9	20	27	23	19	60
56	1.213.115	(+ 83.099)	56 ~ 63	8 ~ 9	20	27	24	19	61
57	1.296.214	(+ 92.282)	56 ~ 63	8 ~ 9	20	28	24	19	62
58	1.388.496	(+ 97.118)	56 ~ 63	8 ~ 9	20	28	24	19	63
59	1.485.614	(+ 102.120)	56 ~ 63	8 ~ 9	20	28	25	19	64
60	1.587.734	(+ 107.291)	56 ~ 63	8 ~ 9	21	29	25	20	65
61	1.695.025	(+ 112.634)	56 ~ 63	8 ~ 9	21	29	25	20	66
62	1.807.659	(+ 118.152)	56 ~ 63	8 ~ 9	21	30	26	20	67
63	1.925.811	(+ 123.847)	56 ~ 63	8 ~ 9	21	30	26	20	68
64	2.049.658	(+ 129.723)	56 ~ 63	8 ~ 9	21	30	26	20	69
65	2.179.381	(+ 135.783)	64 ~ 72	8 ~ 9	22	31	27	21	70
66	2.315.164	(+ 142.028)	64 ~ 72	8 ~ 9	22	31	27	21	71
67	2.457.192	(+ 148.463)	64 ~ 72	8 ~ 9	22	32	27	21	72
68	2.605.655	(+ 155.089)	64 ~ 72	8 ~ 9	22	32	28	21	73
69	2.760.744	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	22	32	28	21	74
70	2.922.654	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	23	33	28	22	75

---

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

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

	FOR	VEL	VIG	INT	SPI	TOT
A :	2	0	0	2	2	6
B :	1	1	1	1	1	5
C :	0	1	1	1	1	4
D :	1	1	0	0	1	3
E :	0	1	1	0	1	3
F :	0	0	0	0	3	3
G :	-1	0	0	-1	0	-2
H :	-1	0	-1	-1	0	-3

••• ESPERIENZA RICHIESTA DAL LIVELLO 71 IN POI

---

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
71	3.084.564	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
72	3.246.474	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
73	3.408.384	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
74	3.570.294	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
75	3.732.204	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
76	3.894.114	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
77	4.056.024	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
78	4.217.934	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
79	4.379.844	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
80	4.541.754	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
81	4.703.664	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
82	4.865.574	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
83	5.027.484	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var

84	5.189.394	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
85	5.351.304	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
86	5.513.214	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
87	5.675.124	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
88	5.837.034	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
89	5.998.944	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
90	6.160.854	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
91	6.322.764	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
92	6.484.674	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
93	6.646.584	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
94	6.808.494	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
95	6.970.404	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
96	7.132.314	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
97	7.294.224	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
98	7.456.134	(+ 161.910)	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var
99	7.618.044	Lv massimo	64 ~ 72	8 ~ 9	var	var	var	var	var

---

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

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

	min	MAX
HP	4.534	5.087
MP	762	851
Forza	1	81
Velocità	33	62
Vigore	1	57
Intelligenza	1	80
Spirito	75	99

=====

ROSA JOANNA FARRELL

[@04RF]

HP	7	.#####	.		Età	• 19 anni
MP	8	.#####	.		Altezza	• 162 cm
Forza	6	.#####	.		Peso	• 47 kg
Velocità	5	.#####	.		Mano	• Destra
Vigore	4	.#####	.		Classe	• Maga bianca
Intelligenza	3	.###	.		Abilità	• Magia bianca, Preghiera,
Spirito	9	.#####	.			Mira
Crescita	6	.#####	.			

--+--

+-----+  
| ABILITÀ |  
+-----+

\_\_\_ MAGIA BIANCA \_\_\_ {Tempo: variabile}

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

Esse sono:

Da imparare

Già disponibili

Raise	[Livello 11]	Belvedere
Protect	[Livello 12]	Cure
Cura	[Livello 13]	Paralisi
Novox	[Livello 15]	Scan
Esna	[Livello 18]	Slow
Berserk	[Livello 20]	
Immagine	[Livello 23]	
Confusione	[Livello 24]	
Shell	[Livello 29]	
Curaga	[Livello 30]	
Mini	[Livello 30]	
Dispel	[Livello 31]	
Haste	[Livello 33]	
Levita	[Livello 35]	
Reflex	[Livello 36]	
Curaja	[Livello 38]	
Arise	[Livello 45]	
Sancta	[Livello 55]	
Teletrasporto	[eventi della Torre di Zot]	

PREGHIERA {Tempo: 2}

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

MIRA {Tempo: 1}

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

+-----+

| EQUIPAGGIAMENTO |

+-----+

Rosa può equipaggiare:

#### ARMI

Arco	Frece accecanti	Frece sacre
Arco di Artemide	Frece angeliche	Frece sigillanti
Arco di Perseo	Frece avvelenate	Ramo
Arco di Yoichi	Frece di Artemide	Ramo del saggio
Arco elfico	Frece di Medusa	Ramo di mithril
Arco letale	Frece di Perseo	Ramo incantato
Arco lungo	Frece di Yoichi	Ramo runico
Balestra	Frece fulminanti	Randello
Caducèo	Frece glaciali	
Frece	Frece infuocate	

#### PROTEZIONI MANO

Scudo dell'eroe

#### PROTEZIONI TESTA

Basco di cuoio	Cappello magico	Forcina dorata
Basco piumato	Cappuccio ninja	Maschera vitrea

Berretto verde                      Fiocco                                      Mitra del saggio

PROTEZIONI TORSO

Busto di Minerva	Giacca bianca	Uniforme
Cintura nera	Giacca luminosa	Veste
Cotta d'adamantio	Maglia di cuoio	Veste bianca
Divisa d'assalto	Tunica cerimoniale	Veste di Gaia
Divisa kenpo	Tunica del bardo	

PROTEZIONI BRACCIA

Anello bianco	Anello protettivo	Bracciale di ferro
Anello di cristallo	Bracciale d'argento	Bracciale di rubino
Anello maledetto	Bracciale di diamante	Bracciale runico

+-----+

| CRESCITA |

+-----+

Rosa inizia l'avventura a Livello 10.

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

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
10	2.139	(+ 815)	150	80	8	8	6	10	18
11	2.954	(+ 1.035)	24 ~ 27	8 ~ 9	9	9	7	10	19
12	3.989	(+ 1.294)	24 ~ 27	8 ~ 9	10	9	8	10	20
13	5.283	(+ 1.594)	24 ~ 27	8 ~ 9	11	10	8	10	21
14	6.877	(+ 1.938)	32 ~ 36	8 ~ 9	11	10	9	11	22
15	8.815	(+ 2.330)	32 ~ 36	8 ~ 9	12	11	9	11	22
16	11.145	(+ 2.773)	32 ~ 36	8 ~ 9	13	11	10	11	23
17	13.918	(+ 3.270)	32 ~ 36	8 ~ 9	14	11	11	11	24
18	17.188	(+ 3.825)	32 ~ 36	8 ~ 9	15	12	11	11	25
19	21.013	(+ 4.440)	32 ~ 36	8 ~ 9	15	12	12	12	26
20	25.453	(+ 5.118)	40 ~ 45	8 ~ 9	16	13	12	12	27
21	30.571	(+ 5.863)	40 ~ 45	8 ~ 9	17	13	13	12	28
22	36.434	(+ 6.678)	40 ~ 45	8 ~ 9	18	13	14	12	29
23	43.112	(+ 7.566)	40 ~ 45	8 ~ 9	19	14	14	12	30
24	50.678	(+ 8.531)	40 ~ 45	8 ~ 9	19	14	15	13	31
25	59.209	(+ 9.575)	48 ~ 54	8 ~ 9	20	15	15	13	32
26	68.784	(+ 10.701)	48 ~ 54	8 ~ 9	21	15	16	13	33
27	79.485	(+ 11.914)	48 ~ 54	8 ~ 9	22	15	17	13	34
28	91.399	(+ 13.216)	48 ~ 54	8 ~ 9	23	16	17	13	35
29	104.615	(+ 14.610)	48 ~ 54	8 ~ 9	23	16	18	14	36
30	119.225	(+ 16.099)	48 ~ 54	8 ~ 9	24	17	18	14	37
31	135.324	(+ 17.687)	48 ~ 54	8 ~ 9	25	17	19	14	38
32	153.011	(+ 19.376)	48 ~ 54	8 ~ 9	26	17	20	14	39
33	172.387	(+ 21.171)	56 ~ 63	8 ~ 9	27	18	20	14	40
34	193.558	(+ 23.073)	56 ~ 63	8 ~ 9	27	18	21	15	41
35	216.631	(+ 25.087)	56 ~ 63	8 ~ 9	28	19	21	15	42
36	241.718	(+ 27.216)	64 ~ 72	8 ~ 9	29	19	22	15	43
37	268.934	(+ 29.462)	64 ~ 72	8 ~ 9	30	19	23	15	44
38	298.396	(+ 31.829)	64 ~ 72	8 ~ 9	31	20	23	15	45
39	330.225	(+ 34.320)	72 ~ 81	8 ~ 9	32	20	24	16	46
40	364.545	(+ 36.938)	72 ~ 81	8 ~ 9	32	20	24	16	48
41	401.483	(+ 39.686)	72 ~ 81	8 ~ 9	33	21	25	16	49
42	441.169	(+ 42.568)	72 ~ 81	8 ~ 9	34	21	26	16	50
43	483.737	(+ 45.587)	72 ~ 81	8 ~ 9	35	22	26	16	51
44	529.324	(+ 48.746)	72 ~ 81	8 ~ 9	36	22	27	17	52



45	578.070	(+ 52.048)	72 ~ 81	8 ~ 9	36	22	27	17	54
46	630.118	(+ 55.496)	72 ~ 81	8 ~ 9	37	23	28	17	55
47	685.614	(+ 59.093)	80 ~ 90	8 ~ 9	38	23	29	17	56
48	744.707	(+ 62.843)	80 ~ 90	8 ~ 9	39	24	29	17	57
49	807.550	(+ 66.750)	80 ~ 90	8 ~ 9	40	24	30	18	58
50	874.300	(+ 70.815)	80 ~ 90	8 ~ 9	40	24	30	18	60
51	945.115	(+ 75.042)	80 ~ 90	8 ~ 9	40	25	31	18	61
52	1.020.157	(+ 79.434)	80 ~ 90	8 ~ 9	41	25	32	18	61
53	1.099.591	(+ 83.995)	80 ~ 90	8 ~ 9	41	26	32	18	62
54	1.183.586	(+ 88.728)	80 ~ 90	8 ~ 9	42	26	33	19	63
55	1.272.314	(+ 93.636)	80 ~ 90	8 ~ 9	42	26	33	19	63
56	1.365.950	(+ 98.722)	80 ~ 90	8 ~ 9	42	27	34	19	64
57	1.464.672	(+ 103.989)	80 ~ 90	8 ~ 9	43	27	35	19	64
58	1.568.661	(+ 109.440)	80 ~ 90	8 ~ 9	43	28	35	19	65
59	1.678.101	(+ 115.080)	80 ~ 90	8 ~ 9	44	28	36	20	65
60	1.793.181	(+ 120.909)	88 ~ 99	8 ~ 9	44	28	36	20	66
61	1.914.090	(+ 126.933)	88 ~ 99	8 ~ 9	44	29	37	20	66
62	2.041.023	(+ 133.154)	88 ~ 99	8 ~ 9	45	29	38	20	67
63	2.174.177	(+ 139.576)	88 ~ 99	8 ~ 9	45	30	38	20	67
64	2.313.753	(+ 146.201)	88 ~ 99	8 ~ 9	46	30	39	21	68
65	2.459.954	(+ 153.032)	88 ~ 99	8 ~ 9	46	30	39	21	68
66	2.612.986	(+ 160.074)	88 ~ 99	8 ~ 9	46	31	40	21	69
67	2.773.060	(+ 167.328)	88 ~ 99	8 ~ 9	47	31	41	21	69
68	2.940.388	(+ 174.799)	88 ~ 99	8 ~ 9	47	32	41	21	70
69	3.115.187	(+ 182.490)	88 ~ 99	8 ~ 9	47	32	42	22	70
70	3.297.677	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	48	32	42	22	71

---

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

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

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

••• ESPERIENZA RICHIESTA DAL LIVELLO 71 IN POI

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
71	3.480.167	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
72	3.662.657	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
73	3.845.147	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
74	4.027.637	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var

75	4.210.127	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
76	4.392.617	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
77	4.575.107	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
78	4.757.597	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
79	4.940.087	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
80	5.122.577	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
81	5.305.067	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
82	5.487.557	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
83	5.670.047	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
84	5.852.537	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
85	6.035.027	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
86	6.217.517	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
87	6.400.007	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
88	6.582.497	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
89	6.764.987	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
90	6.947.477	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
91	7.129.967	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
92	7.312.457	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
93	7.494.947	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
94	7.677.437	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
95	7.859.927	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
96	8.042.417	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
97	8.224.907	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
98	8.407.397	(+ 182.490)	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var
99	8.589.887	Lv massimo	96 ~ 108	8 ~ 9	var	var	var	var	var

-----

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

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

	min	MAX
HP	6.734	7.557
MP	792	881
Forza	19	99
Velocità	32	61
Vigore	13	71
Intelligenza	1	51
Spirito	71	99

=====  
 RYDIA (Adulta) [@04RA]  
 =====

HP	6	.#####	.		Età	•	7 anni
MP	10	.#####	.#		Altezza	•	107 cm
Forza	5	.#####	.		Peso	•	18 kg
Velocità	5	.#####	.		Mano	•	Destra
Vigore	5	.#####	.		Classe	•	Evocatrice
Intelligenza	7	.#####	.		Abilità	•	Magia nera, Evoca
Spirito	6	.#####	.				
Crescita	1	.#	.				

---+---

+-----+  
 | ABILITÀ |  
 +-----+

\_\_ MAGIA NERA \_\_ {Tempo: variabile}

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

Già disponibili	Da imparare	
Bio	Aspir	[Livello 32]
Blizzara	Drain	[Livello 36]
Blizzard	Blizzaga	[Livello 39]
Fira	Firaga	[Livello 42]
Fire	Thundaga	[Livello 45]
Maiale	Quake	[Livello 47]
Morfeo	Medusa	[Livello 49]
Rana	Tornado	[Livello 51]
Stop	Ade	[Livello 52]
Thundara	Flare	[Livello 55]
Thunder	Meteor	[Livello 60]
Veleno		
Warp		

\_\_ EVOCA \_\_ {Tempo: variabile}

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

Già disponibili	Da ottenere	
Chocobo	Cockatrice	[reliquia Cockatrice]
Drago	Goblin	[reliquia Goblin]
Ifrit	Mindflayer	[reliquia Mindflayer]
Ramuh	Pyros	[reliquia Pyros]
Shiva	Asura	[sconfiggendo Asura]
Titano	Bahamut	[sconfiggendo Bahamut]
	Leviathan	[sconfiggendo Leviathan]
	Odino	[sconfiggendo Odino]
	Silfidi	[presso la Grotta delle silfidi]

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

Rydia può equipaggiare:

ARMI

Arco	Frecce angeliche	Frusta infuocata
Arco di Artemide	Frecce avvelenate	Frusta mistica
Arco di Yoichi	Frecce di Artemide	Tritamago
Arco elfico	Frecce di Medusa	Verga
Arco letale	Frecce di Yoichi	Verga astrale
Arco lungo	Frecce fulminanti	Verga di Lilith
Baffo di drago	Frecce glaciali	Verga fatata
Balestra	Frecce infuocate	Verga fulminante
Coltello di mithril	Frecce sacre	Verga glaciale

Daga assassina	Frecce sigillanti	Verga infuocata
Daga danzante	Frusta	Verga polimorfica
Frecce	Frusta d'acciaio	
Frecce accecanti	Frusta fulminante	

PROTEZIONI MANO

Scudo dell'eroe

PROTEZIONI TESTA

Bandana	Cappello magico	Maschera vitrea
Basco di cuoio	Cappuccio ninja	Mitra del saggio
Basco piumato	Fiocco	
Berretto verde	Forcina dorata	

PROTEZIONI TORSO

Busto di Minerva	Giacca luminosa	Uniforme
Cintura nera	Giacca nera	Veste
Cotta d'adamantio	Maglia di cuoio	Veste arcobaleno
Divisa d'assalto	Tunica cerimoniale	Veste di Gaia
Divisa kenpo	Tunica del bardo	

PROTEZIONI BRACCIA

Anello della bruma	Bracciale d'argento	Bracciale di rubino
Anello di cristallo	Bracciale d'assalto	Bracciale runico
Anello maledetto	Bracciale di diamante	
Anello protettivo	Bracciale di ferro	

+-----+

| CRESCITA |

+-----+

Il Livello iniziale di Rydia (Adulta) dipenderà da quello posseduto da Rydia (Bambina), una volta abbandonato il gruppo:

- se la Bambina si trovava ad un Livello inferiore o pari a 30, l'Adulta tornerà poi nel gruppo possedendo il Livello 30.
- se la Bambina si trovava ad un Livello superiore a 30, l'Adulta tornerà poi nel gruppo mantenendo tale Livello.

Per questo motivo, a Livello 30, l'Adulta potrà possedere tra 614 e 687 HP e tra 218 e 239 MP.

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

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
30	139.003	(+ 18.494)	614/687	218/239	16	17	15	31	27
31	157.497	(+ 20.300)	40 ~ 45	10 ~ 11	17	17	15	31	28
32	177.797	(+ 22.222)	40 ~ 45	10 ~ 11	17	17	16	32	29
33	200.019	(+ 24.262)	40 ~ 45	10 ~ 11	18	18	16	33	30
34	224.281	(+ 26.425)	40 ~ 45	10 ~ 11	18	18	17	34	31
35	250.706	(+ 28.713)	40 ~ 45	10 ~ 11	19	19	17	35	32
36	279.419	(+ 31.131)	40 ~ 45	10 ~ 11	19	19	18	35	33
37	310.550	(+ 33.683)	40 ~ 45	10 ~ 11	20	19	18	36	33
38	344.233	(+ 36.371)	40 ~ 45	10 ~ 11	20	20	19	37	34
39	380.604	(+ 39.200)	40 ~ 45	10 ~ 11	21	20	19	38	35
40	419.804	(+ 42.172)	40 ~ 45	10 ~ 11	21	21	20	39	36
41	461.976	(+ 45.292)	48 ~ 54	10 ~ 11	22	21	20	39	37
42	507.268	(+ 48.564)	48 ~ 54	10 ~ 11	22	21	21	40	38
43	555.832	(+ 51.990)	48 ~ 54	10 ~ 11	23	22	21	41	39

44	607.822	(+ 55.575)	48 ~ 54	10 ~ 11	23	22	22	42	40
45	663.397	(+ 59.321)	56 ~ 63	10 ~ 11	24	23	22	43	41
46	722.718	(+ 63.233)	56 ~ 63	10 ~ 11	24	23	23	43	42
47	785.951	(+ 67.315)	56 ~ 63	10 ~ 11	25	23	23	44	42
48	853.266	(+ 71.569)	56 ~ 63	10 ~ 11	25	24	24	45	43
49	924.835	(+ 76.000)	56 ~ 63	10 ~ 11	26	24	24	46	44
50	1.000.835	(+ 80.610)	56 ~ 63	10 ~ 11	26	25	25	47	45
51	1.081.445	(+ 85.404)	64 ~ 72	10 ~ 11	26	25	25	47	46
52	1.166.849	(+ 90.386)	64 ~ 72	10 ~ 11	27	25	25	48	47
53	1.257.235	(+ 95.558)	64 ~ 72	10 ~ 11	27	26	26	49	47
54	1.352.793	(+ 100.925)	64 ~ 72	10 ~ 11	28	26	26	50	48
55	1.453.718	(+ 106.489)	64 ~ 72	10 ~ 11	28	27	27	51	48
56	1.560.207	(+ 112.255)	64 ~ 72	10 ~ 11	29	27	27	51	49
57	1.672.462	(+ 118.227)	64 ~ 72	10 ~ 11	29	27	28	52	49
58	1.790.689	(+ 124.407)	64 ~ 72	10 ~ 11	30	28	28	53	49
59	1.915.096	(+ 130.800)	64 ~ 72	10 ~ 11	30	28	29	54	50
60	2.045.896	(+ 137.408)	64 ~ 72	10 ~ 11	31	29	29	55	50
61	2.183.304	(+ 144.236)	72 ~ 81	10 ~ 11	31	29	30	55	51
62	2.327.540	(+ 151.288)	72 ~ 81	10 ~ 11	32	29	30	56	51
63	2.478.828	(+ 158.566)	72 ~ 81	10 ~ 11	32	30	31	57	51
64	2.637.394	(+ 166.075)	72 ~ 81	10 ~ 11	33	30	31	58	52
65	2.803.469	(+ 173.817)	72 ~ 81	10 ~ 11	33	31	32	59	52
66	2.977.286	(+ 181.797)	72 ~ 81	10 ~ 11	34	31	32	59	53
67	3.159.083	(+ 190.019)	72 ~ 81	10 ~ 11	34	31	33	60	53
68	3.349.102	(+ 198.485)	72 ~ 81	10 ~ 11	35	32	33	61	53
69	3.547.587	(+ 207.200)	72 ~ 81	10 ~ 11	35	32	34	62	54
70	3.754.787	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	36	33	34	63	54

---

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

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

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

••• ESPERIENZA RICHIESTA DAL LIVELLO 71 IN POI

---

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
71	3.961.987	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
72	4.169.187	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
73	4.376.387	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var

74	4.583.587	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
75	4.790.787	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
76	4.997.987	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
77	5.205.187	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
78	5.412.387	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
79	5.619.587	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
80	5.826.787	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
81	6.033.987	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
82	6.241.187	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
83	6.448.387	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
84	6.655.587	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
85	6.862.787	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
86	7.069.987	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
87	7.277.187	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
88	7.484.387	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
89	7.691.587	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
90	7.898.787	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
91	8.105.987	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
92	8.313.187	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
93	8.520.387	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
94	8.727.587	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
95	8.934.787	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
96	9.141.987	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
97	9.349.187	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
98	9.556.387	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
99	9.763.587	Lv massimo	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var

---

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

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

	min	MAX
HP	5.230	5.880
MP	908	998
Forza	7	99
Velocità	4	99
Vigore	5	92
Intelligenza	34	99
Spirito	25	99

---

RYDIA (Bambina)		[@04RB]
HP	6 .##### .	Età • 7 anni
MP	10 .#####.	Altezza • 107 cm
Forza	5 .##### .	Peso • 18 kg
Velocità	5 .##### .	Mano • Destra
Vigore	5 .##### .	Classe • Evocatrice
Intelligenza	7 .##### .	Abilità • Magia bianca, Magia nera,
Spirito	6 .##### .	Evoca
Crescita	1 .# .	

+-----+  
| ABILITÀ |

+-----+

   MAGIA BIANCA             {Tempo: variabile}

Rydia ha la possibilità di utilizzare alcune Magie bianche, le quali consumano MP e che vengono imparate in automatico man mano che si aumenta di Livello. Le uniche Magie bianche utilizzabili dal personaggio sono:

Cure          [Livello 3]  
Belvedere     [Livello 4]  
Paralisi      [Livello 7]

   MAGIA NERA             {Tempo: variabile}

Rydia ha la possibilità di utilizzare alcune Magie nere, le quali consumano MP e che vengono imparate in automatico man mano che si aumenta di Livello:

Da imparare		Non utilizzabili
Blizzard	[Livello 2]	Blizzara
Thunder	[Livello 5]	Fira
Morfeo	[Livello 8]	Thundara
Veleno	[Livello 10]	
Warp	[Livello 12]	
Rana	[Livello 13]	
Stop	[Livello 15]	
Maiale	[Livello 20]	
Bio	[Livello 26]	
Aspir	[Livello 32]	
Drain	[Livello 36]	
Blizzaga	[Livello 39]	
Firaga	[Livello 42]	
Thundaga	[Livello 45]	
Quake	[Livello 47]	
Medusa	[Livello 49]	
Tornado	[Livello 51]	
Ade	[Livello 52]	
Flare	[Livello 55]	
Meteor	[Livello 60]	
Fire	[eventi del Monte Hobs]	

   EVOCA             {Tempo: variabile}

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

Da ottenere		Già disponibili
Cockatrice	[reliquia Cockatrice]	Chocobo
Goblin	[reliquia Goblin]	

+-----+

| EQUIPAGGIAMENTO |

+-----+

Rydia può equipaggiare:

ARMI

Arco	Frecce avvelenate	Ramo del saggio
Arco di Artemide	Frecce di Artemide	Ramo di mithril
Arco di Yoichi	Frecce di Medusa	Ramo incantato
Arco elfico	Frecce di Yoichi	Ramo runico
Arco letale	Frecce fulminanti	Randello
Arco lungo	Frecce glaciali	Tritamago
Baffo di drago	Frecce infuocate	Verga
Balestra	Frecce sacre	Verga astrale
Caducèo	Frecce sigillanti	Verga di Lilith
Coltello di mithril	Frusta	Verga fatata
Daga assassina	Frusta d'acciaio	Verga fulminante
Daga danzante	Frusta fulminante	Verga glaciale
Frecce	Frusta infuocata	Verga infuocata
Frecce accecanti	Frusta mistica	Verga polimorfica
Frecce angeliche	Ramo	

PROTEZIONI MANO

Scudo dell'eroe

PROTEZIONI TESTA

Bandana	Cappello magico	Maschera vitrea
Basco di cuoio	Cappuccio ninja	Mitra del saggio
Basco piumato	Fiocco	
Berretto verde	Forcina dorata	

PROTEZIONI TORSO

Busto di Minerva	Giacca bianca	Tunica del bardo
Cintura nera	Giacca luminosa	Uniforme
Cotta d'adamantio	Giacca nera	Veste
Divisa d'assalto	Maglia di cuoio	Veste arcobaleno
Divisa kenpo	Tunica cerimoniale	Veste di Gaia

PROTEZIONI BRACCIA

Anello della bruma	Bracciale d'argento	Bracciale di rubino
Anello di cristallo	Bracciale d'assalto	Bracciale runico
Anello maledetto	Bracciale di diamante	
Anello protettivo	Bracciale di ferro	

+-----+

| CRESCITA |

+-----+

Rydia inizia l'avventura a Livello 1.

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

LV	PUNTI ESP	Pros	Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
1	0	(+	44)	30	10	3	4	2	8	5
2	44	(+	76)	8 ~ 9	5 ~ 5	3	5	2	9	5
3	120	(+	118)	8 ~ 9	5 ~ 5	3	5	3	9	6
4	238	(+	175)	8 ~ 9	5 ~ 5	4	6	3	10	6
5	413	(+	249)	8 ~ 9	5 ~ 5	4	6	3	10	7
6	662	(+	345)	8 ~ 9	5 ~ 5	4	7	4	11	7
7	1.007	(+	467)	8 ~ 9	5 ~ 5	5	7	4	12	8
8	1.474	(+	617)	8 ~ 9	5 ~ 5	5	8	4	13	8
9	2.091	(+	800)	8 ~ 9	5 ~ 5	5	8	5	14	9
10	2.891	(+	1.018)	16 ~ 18	8 ~ 9	6	9	5	15	9
11	3.909	(+	1.276)	16 ~ 18	8 ~ 9	6	9	5	15	10



12	5.185	(+ 1.578)	16 ~ 18	8 ~ 9	7	9	6	16	11
13	6.763	(+ 1.926)	16 ~ 18	8 ~ 9	7	10	6	17	12
14	8.689	(+ 2.325)	16 ~ 18	8 ~ 9	8	10	7	18	13
15	11.014	(+ 2.777)	16 ~ 18	8 ~ 9	8	11	7	19	14
16	13.791	(+ 3.287)	24 ~ 27	8 ~ 9	9	11	8	19	15
17	17.078	(+ 3.859)	24 ~ 27	8 ~ 9	9	11	8	20	15
18	20.937	(+ 4.495)	24 ~ 27	8 ~ 9	10	12	9	21	16
19	25.432	(+ 5.200)	24 ~ 27	8 ~ 9	10	12	9	22	17
20	30.632	(+ 5.976)	24 ~ 27	8 ~ 9	11	13	10	23	18
21	36.608	(+ 6.828)	24 ~ 27	8 ~ 9	11	13	10	23	19
22	43.436	(+ 7.760)	24 ~ 27	8 ~ 9	12	13	11	24	20
23	51.196	(+ 8.774)	32 ~ 36	8 ~ 9	13	14	11	25	21
24	59.970	(+ 9.875)	32 ~ 36	8 ~ 9	13	14	12	26	22
25	69.845	(+ 11.065)	32 ~ 36	8 ~ 9	14	15	12	27	23
26	80.910	(+ 12.349)	32 ~ 36	8 ~ 9	14	15	13	27	24
27	93.259	(+ 13.731)	32 ~ 36	8 ~ 9	15	15	13	28	24
28	106.990	(+ 15.213)	32 ~ 36	8 ~ 9	15	16	14	29	25
29	122.203	(+ 16.800)	32 ~ 36	8 ~ 9	16	16	14	30	26
30	139.003	(+ 18.494)	32 ~ 36	8 ~ 9	16	17	15	31	27
31	157.497	(+ 20.300)	40 ~ 45	10 ~ 11	17	17	15	31	28
32	177.797	(+ 22.222)	40 ~ 45	10 ~ 11	17	17	16	32	29
33	200.019	(+ 24.262)	40 ~ 45	10 ~ 11	18	18	16	33	30
34	224.281	(+ 26.425)	40 ~ 45	10 ~ 11	18	18	17	34	31
35	250.706	(+ 28.713)	40 ~ 45	10 ~ 11	19	19	17	35	32
36	279.419	(+ 31.131)	40 ~ 45	10 ~ 11	19	19	18	35	33
37	310.550	(+ 33.683)	40 ~ 45	10 ~ 11	20	19	18	36	33
38	344.233	(+ 36.371)	40 ~ 45	10 ~ 11	20	20	19	37	34
39	380.604	(+ 39.200)	40 ~ 45	10 ~ 11	21	20	19	38	35
40	419.804	(+ 42.172)	40 ~ 45	10 ~ 11	21	21	20	39	36
41	461.976	(+ 45.292)	48 ~ 54	10 ~ 11	22	21	20	39	37
42	507.268	(+ 48.564)	48 ~ 54	10 ~ 11	22	21	21	40	38
43	555.832	(+ 51.990)	48 ~ 54	10 ~ 11	23	22	21	41	39
44	607.822	(+ 55.575)	48 ~ 54	10 ~ 11	23	22	22	42	40
45	663.397	(+ 59.321)	56 ~ 63	10 ~ 11	24	23	22	43	41
46	722.718	(+ 63.233)	56 ~ 63	10 ~ 11	24	23	23	43	42
47	785.951	(+ 67.315)	56 ~ 63	10 ~ 11	25	23	23	44	42
48	853.266	(+ 71.569)	56 ~ 63	10 ~ 11	25	24	24	45	43
49	924.835	(+ 76.000)	56 ~ 63	10 ~ 11	26	24	24	46	44
50	1.000.835	(+ 80.610)	56 ~ 63	10 ~ 11	26	25	25	47	45
51	1.081.445	(+ 85.404)	64 ~ 72	10 ~ 11	26	25	25	47	46
52	1.166.849	(+ 90.386)	64 ~ 72	10 ~ 11	27	25	25	48	47
53	1.257.235	(+ 95.558)	64 ~ 72	10 ~ 11	27	26	26	49	47
54	1.352.793	(+ 100.925)	64 ~ 72	10 ~ 11	28	26	26	50	48
55	1.453.718	(+ 106.489)	64 ~ 72	10 ~ 11	28	27	27	51	48
56	1.560.207	(+ 112.255)	64 ~ 72	10 ~ 11	29	27	27	51	49
57	1.672.462	(+ 118.227)	64 ~ 72	10 ~ 11	29	27	28	52	49
58	1.790.689	(+ 124.407)	64 ~ 72	10 ~ 11	30	28	28	53	49
59	1.915.096	(+ 130.800)	64 ~ 72	10 ~ 11	30	28	29	54	50
60	2.045.896	(+ 137.408)	64 ~ 72	10 ~ 11	31	29	29	55	50
61	2.183.304	(+ 144.236)	72 ~ 81	10 ~ 11	31	29	30	55	51
62	2.327.540	(+ 151.288)	72 ~ 81	10 ~ 11	32	29	30	56	51
63	2.478.828	(+ 158.566)	72 ~ 81	10 ~ 11	32	30	31	57	51
64	2.637.394	(+ 166.075)	72 ~ 81	10 ~ 11	33	30	31	58	52
65	2.803.469	(+ 173.817)	72 ~ 81	10 ~ 11	33	31	32	59	52
66	2.977.286	(+ 181.797)	72 ~ 81	10 ~ 11	34	31	32	59	53
67	3.159.083	(+ 190.019)	72 ~ 81	10 ~ 11	34	31	33	60	53
68	3.349.102	(+ 198.485)	72 ~ 81	10 ~ 11	35	32	33	61	53
69	3.547.587	(+ 207.200)	72 ~ 81	10 ~ 11	35	32	34	62	54
70	3.754.787	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	36	33	34	63	54

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

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

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

••• ESPERIENZA RICHIESTA DAL LIVELLO 71 IN POI

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
71	3.961.987	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
72	4.169.187	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
73	4.376.387	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
74	4.583.587	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
75	4.790.787	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
76	4.997.987	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
77	5.205.187	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
78	5.412.387	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
79	5.619.587	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
80	5.826.787	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
81	6.033.987	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
82	6.241.187	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
83	6.448.387	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
84	6.655.587	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
85	6.862.787	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
86	7.069.987	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
87	7.277.187	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
88	7.484.387	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
89	7.691.587	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
90	7.898.787	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
91	8.105.987	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
92	8.313.187	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
93	8.520.387	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
94	8.727.587	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
95	8.934.787	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
96	9.141.987	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
97	9.349.187	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
98	9.556.387	(+ 207.200)	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var
99	9.763.587	Lv massimo	80 ~ 90	10 ~ 11	var	var	var	var	var

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

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

	min	MAX
HP	5.230	5.880
MP	908	998
Forza	7	99
Velocità	4	99
Vigore	5	92
Intelligenza	34	99
Spirito	25	99

=====

TELLAH [@04TL]

=====

HP	2	.##	.		Età	•	60 anni
MP	1	.#	.		Altezza	•	177 cm
Forza	2	.##	.		Peso	•	48 kg
Velocità	3	.###	.		Mano	•	Destra
Vigore	2	.##	.		Classe	•	Saggio
Intelligenza	3	.###	.		Abilità	•	Magia bianca, Magia nera,
Spirito	3	.###	.				Ricorda
Crescita	1	.#	.				

---+---

+-----+  
 | ABILITÀ |  
 +-----+

    MAGIA BIANCA     {Tempo: variabile}

Tellah ha la possibilità di utilizzare alcune Magie bianche, le quali consumano MP: alcune di esse sono già disponibili sin dall'inizio dell'avventura mentre le altre si imparano in automatico con lo svolgersi della trama. Esse sono:

Da ottenere		Già disponibili
Arise	[eventi del Monte Ordalia]	Confusione
Belvedere	[eventi del Monte Ordalia]	Cura
Berserk	[eventi del Monte Ordalia]	Esna
Curaga	[eventi del Monte Ordalia]	Immagine
Curaja	[eventi del Monte Ordalia]	Raise
Cure	[eventi del Monte Ordalia]	Teletrasporto
Dispel	[eventi del Monte Ordalia]	
Haste	[eventi del Monte Ordalia]	
Levita	[eventi del Monte Ordalia]	Non utilizzabili
Mini	[eventi del Monte Ordalia]	Sancta
Novox	[eventi del Monte Ordalia]	
Paralisi	[eventi del Monte Ordalia]	
Protect	[eventi del Monte Ordalia]	
Reflex	[eventi del Monte Ordalia]	
Scan	[eventi del Monte Ordalia]	
Shell	[eventi del Monte Ordalia]	
Slow	[eventi del Monte Ordalia]	

MAGIA NERA              {Tempo: variabile}

Tellah ha la possibilità di utilizzare alcune Magie nere, le quali consumano MP: alcune di esse sono già disponibili sin dall'inizio dell'avventura mentre le altre si imparano in automatico con lo svolgersi della trama. Esse sono:

Da ottenere		Già disponibili
Bio	[eventi del Monte Ordalia]	Aspir
Blizzaga	[eventi del Monte Ordalia]	Blizzard
Blizzara	[eventi del Monte Ordalia]	Fire
Drain	[eventi del Monte Ordalia]	Stop
Fira	[eventi del Monte Ordalia]	Thunder
Firaga	[eventi del Monte Ordalia]	
Maiale	[eventi del Monte Ordalia]	
Medusa	[eventi del Monte Ordalia]	Non utilizzabili
Meteor	[eventi del Monte Ordalia]	Ade
Morfeo	[eventi del Monte Ordalia]	Flare
Rana	[eventi del Monte Ordalia]	Quake
Thundaga	[eventi del Monte Ordalia]	
Thundara	[eventi del Monte Ordalia]	
Tornado	[eventi del Monte Ordalia]	
Veleno	[eventi del Monte Ordalia]	
Warp	[eventi del Monte Ordalia]	

   RICORDA              {Tempo: 1}

Tellah ha la possibilità di utilizzare una Magia nera, scelta a caso dal gioco, tra alcune di quelle non in suo possesso: la quantità di MP consumati dipende dalla tecnica lanciata. Tuttavia in alcuni casi l'abilità Ricorda fallirà e Tellah non utilizzerà alcuna Magia nera, terminando così il suo turno.

Le possibili tecniche che possono essere scagliate sono:

(fallimento)	20% di possibilità
Fire	15% di possibilità
Blizzard	15% di possibilità
Rana	15% di possibilità
Thunder	15% di possibilità
Ade	5% di possibilità
Bio	5% di possibilità
Medusa	5% di possibilità
Tornado	5% di possibilità

Durante gli eventi del Monte Ordalia, Tellah imparerà automaticamente le Magie nere rimanenti e non potrà più utilizzare l'abilità Ricorda per il resto dell'avventura.

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

Tellah può equipaggiare:

ARMI

Caducèo	Ramo runico	Verga fatata
Ramo	Randello	Verga fulminante
Ramo del saggio	Verga	Verga glaciale
Ramo di mithril	Verga astrale	Verga infuocata
Ramo incantato	Verga di Lilith	Verga polimorfica

PROTEZIONI MANO

Scudo dell'eroe

PROTEZIONI TESTA

Bandana	Berretto verde	Fiocco
Basco di cuoio	Cappello magico	Maschera vitrea
Basco piumato	Cappuccio ninja	Mitra del saggio

PROTEZIONI TORSO

Cintura nera	Giacca luminosa	Uniforme
Cotta d'adamantio	Giacca nera	Veste
Divisa d'assalto	Maglia di cuoio	Veste di Gaia
Divisa kenpo	Tunica cerimoniale	
Giacca bianca	Tunica del bardo	

PROTEZIONI BRACCIA

Anello di cristallo	Bracciale d'argento	Bracciale di rubino
Anello maledetto	Bracciale di diamante	Bracciale runico
Anello protettivo	Bracciale di ferro	

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

Tellah inizia l'avventura a Livello 20 ed i suoi MP non aumentano mai, rimanendo fissi a 90 unità. Il parametro Vigore tenderà a diminuire gradualmente, sino a rimanere costantemente pari ad 1 unità.

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

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
20	54.873	(+ 8.320)	340	90	5	8	7	16	16
21	63.193	(+ 9.266)	24 ~ 27	90	4	8	6	16	16
22	72.459	(+ 10.289)	24 ~ 27	90	4	9	6	16	16
23	82.748	(+ 11.391)	24 ~ 27	90	3	9	5	16	16
24	94.139	(+ 12.578)	24 ~ 27	90	3	9	5	16	16
25	106.717	(+ 13.851)	24 ~ 27	90	2	9	4	16	16
26	120.568	(+ 15.215)	24 ~ 27	90	1	9	3	16	16
27	135.783	(+ 16.647)	24 ~ 27	90	1	10	3	16	16
28	152.430	(+ 18.230)	24 ~ 27	90	1	10	2	16	16
29	170.660	(+ 19.887)	24 ~ 27	90	1	10	1	16	16
30	190.547	(+ 21.648)	24 ~ 27	90	1	11	1	16	16
31	212.195	(+ 23.518)	24 ~ 27	90	1	11	1	16	16
32	235.713	(+ 25.499)	24 ~ 27	90	1	12	1	16	16
33	261.212	(+ 27.595)	24 ~ 27	90	1	12	1	16	16
34	288.807	(+ 29.810)	24 ~ 27	90	1	13	1	16	16
35	318.617	(+ 32.147)	24 ~ 27	90	1	13	1	16	16
36	350.764	(+ 34.609)	24 ~ 27	90	1	14	1	16	16
37	385.373	(+ 37.200)	24 ~ 27	90	1	14	1	16	16
38	422.573	(+ 39.924)	24 ~ 27	90	1	15	1	16	16
39	462.497	(+ 42.784)	24 ~ 27	90	1	15	1	16	16
40	505.281	(+ 45.783)	24 ~ 27	90	1	16	1	16	16
41	551.064	(+ 48.925)	24 ~ 27	90	1	16	1	16	16
42	599.989	(+ 52.213)	24 ~ 27	90	1	17	1	16	16
43	652.202	(+ 55.651)	24 ~ 27	90	1	17	1	17	17
44	707.853	(+ 59.243)	24 ~ 27	90	1	18	1	17	17
45	767.096	(+ 62.992)	24 ~ 27	90	1	18	1	18	18
46	830.088	(+ 66.901)	24 ~ 27	90	1	19	1	18	18
47	896.989	(+ 70.973)	24 ~ 27	90	1	19	1	19	19

48	967.962	(+ 75.214)	24 ~ 27	90	1	20	1	19	19
49	1.043.176	(+ 79.625)	24 ~ 27	90	1	20	1	19	19
50	1.122.801	(+ 84.210)	24 ~ 27	90	1	21	1	20	20
51	1.207.011	(+ 88.973)	24 ~ 27	90	1	21	1	20	20
52	1.295.984	(+ 93.917)	24 ~ 27	90	1	22	1	20	20
53	1.389.901	(+ 99.046)	24 ~ 27	90	1	22	1	20	20
54	1.488.947	(+ 104.363)	24 ~ 27	90	1	22	1	21	21
55	1.593.310	(+ 109.872)	24 ~ 27	90	1	22	1	21	21
56	1.703.182	(+ 115.577)	24 ~ 27	90	1	23	1	21	21
57	1.818.759	(+ 121.480)	24 ~ 27	90	1	23	1	21	21
58	1.940.239	(+ 127.585)	24 ~ 27	90	1	23	1	22	22
59	2.067.824	(+ 133.896)	24 ~ 27	90	1	23	1	22	22
60	2.201.720	(+ 140.415)	24 ~ 27	90	1	24	1	22	22
61	2.342.135	(+ 147.148)	24 ~ 27	90	1	24	1	22	22
62	2.489.283	(+ 154.097)	24 ~ 27	90	1	24	1	23	23
63	2.643.380	(+ 161.265)	24 ~ 27	90	1	24	1	23	23
64	2.804.645	(+ 168.657)	24 ~ 27	90	1	25	1	23	23
65	2.973.302	(+ 176.275)	24 ~ 27	90	1	25	1	23	23
66	3.149.577	(+ 184.123)	24 ~ 27	90	1	25	1	24	24
67	3.333.700	(+ 192.204)	24 ~ 27	90	1	25	1	24	24
68	3.525.904	(+ 200.523)	24 ~ 27	90	1	26	1	24	24
69	3.726.427	(+ 209.083)	24 ~ 27	90	1	26	1	24	24
70	3.935.510	(+ 209.083)	24 ~ 27	90	1	26	1	24	24

---

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

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

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

••• ESPERIENZA RICHIESTA DAL LIVELLO 71 IN POI

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
71	4.144.593	(+ 209.083)	24 ~ 27	90	var	var	var	var	var
72	4.353.676	(+ 209.083)	24 ~ 27	90	var	var	var	var	var
73	4.562.759	(+ 209.083)	24 ~ 27	90	var	var	var	var	var
74	4.771.842	(+ 209.083)	24 ~ 27	90	var	var	var	var	var
75	4.980.925	(+ 209.083)	24 ~ 27	90	var	var	var	var	var
76	5.190.008	(+ 209.083)	24 ~ 27	90	var	var	var	var	var
77	5.399.091	(+ 209.083)	24 ~ 27	90	var	var	var	var	var

78	5.608.174	(+ 209.083)	24 ~ 27	90	var	var	var	var	var
79	5.817.257	(+ 209.083)	24 ~ 27	90	var	var	var	var	var
80	6.026.340	(+ 209.083)	24 ~ 27	90	var	var	var	var	var
81	6.235.423	(+ 209.083)	24 ~ 27	90	var	var	var	var	var
82	6.444.506	(+ 209.083)	24 ~ 27	90	var	var	var	var	var
83	6.653.589	(+ 209.083)	24 ~ 27	90	var	var	var	var	var
84	6.862.672	(+ 209.083)	24 ~ 27	90	var	var	var	var	var
85	7.071.755	(+ 209.083)	24 ~ 27	90	var	var	var	var	var
86	7.280.838	(+ 209.083)	24 ~ 27	90	var	var	var	var	var
87	7.489.921	(+ 209.083)	24 ~ 27	90	var	var	var	var	var
88	7.699.004	(+ 209.083)	24 ~ 27	90	var	var	var	var	var
89	7.908.087	(+ 209.083)	24 ~ 27	90	var	var	var	var	var
90	8.117.170	(+ 209.083)	24 ~ 27	90	var	var	var	var	var
91	8.326.253	(+ 209.083)	24 ~ 27	90	var	var	var	var	var
92	8.535.336	(+ 209.083)	24 ~ 27	90	var	var	var	var	var
93	8.744.419	(+ 209.083)	24 ~ 27	90	var	var	var	var	var
94	8.953.502	(+ 209.083)	24 ~ 27	90	var	var	var	var	var
95	9.162.585	(+ 209.083)	24 ~ 27	90	var	var	var	var	var
96	9.371.668	(+ 209.083)	24 ~ 27	90	var	var	var	var	var
97	9.580.751	(+ 209.083)	24 ~ 27	90	var	var	var	var	var
98	9.789.834	(+ 209.083)	24 ~ 27	90	var	var	var	var	var
99	9.998.917	Lv massimo	24 ~ 27	90	var	var	var	var	var

-----

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

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

	min	MAX
HP	2.236	2.473
MP	90	90
Forza	1	30
Velocità	1	55
Vigore	1	30
Intelligenza	1	53
Spirito	1	53

=====

YANG FANG LEIDEN

[@04YL]

HP	10	.#####.		Età	•	35 anni
MP	0	.		Altezza	•	182 cm
Forza	8	.#####.		Peso	•	76 kg
Velocità	5	.#####.		Mano	•	Ambidestro
Vigore	9	.#####.		Classe	•	Monaco
Intelligenza	2	.##.		Abilità	•	Focus, Calcio, Rafforza
Spirito	2	.##.				
Crescita	6	.#####.				

-----

+-----+

| ABILITÀ |

+-----+

\_\_\_ FOCUS \_\_\_ {Tempo: 4}

Durante la battaglia, dopo aver scelto il comando Focus, Yang rimane immobile per un turno, durante il quale il suo parametro Evasione Magica viene azzerato. All'inizio del turno successivo, Yang esegue un attacco fisico che causa il doppio dei danni. Questa tecnica non si può utilizzare se il personaggio si trova in Status Veleno.

\_\_\_ CALCIO \_\_\_ {Tempo: 1}

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

\_\_\_ RAFFORZA \_\_\_ {Tempo: 1}

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

+-----+

| EQUIPAGGIAMENTO |

+-----+

Yang può equipaggiare:

#### ARMI

Artigli di drago	Artigli fulminanti	Artigli infuocati
Artigli fatati	Artigli glaciali	Mano di Dio
Artigli felini	Artigli infernali	Zanne di tigre

#### PROTEZIONI MANO

Scudo dell'eroe

#### PROTEZIONI TESTA

Bandana	Berretto verde	Maschera della tigre
Basco di cuoio	Cappuccio ninja	Maschera vitrea
Basco piumato	Fiocco	

#### PROTEZIONI TORSO

Brigantina	Divisa kenpo	Veste
Cintura nera	Maglia di cuoio	Veste eroica
Cotta d'adamantio	Tunica del bardo	
Divisa d'assalto	Uniforme	

#### PROTEZIONI BRACCIA

Anello di cristallo	Bracciale d'assalto	Bracciale runico
Anello maledetto	Bracciale di diamante	Fascia marziale
Anello protettivo	Bracciale di ferro	Guanti del gigante
Bracciale d'argento	Bracciale di rubino	

+-----+

| CRESCITA |

+-----+

Yang inizia l'avventura a Livello 10 e, poichè non può utilizzare le tecniche magiche, i suoi MP rimangono sempre 0.



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

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
10	2.061	(+ 806)	300	0	12	8	15	2	3
11	2.867	(+ 1.029)	40 ~ 45	0	13	9	16	2	3
12	3.896	(+ 1.290)	40 ~ 45	0	14	9	17	2	3
13	5.186	(+ 1.593)	48 ~ 54	0	15	10	18	2	3
14	6.779	(+ 1.942)	48 ~ 54	0	16	10	19	2	3
15	8.721	(+ 2.339)	56 ~ 63	0	17	11	20	2	3
16	11.060	(+ 2.789)	56 ~ 63	0	18	11	21	2	3
17	13.849	(+ 3.293)	64 ~ 72	0	19	12	22	2	3
18	17.142	(+ 3.855)	64 ~ 72	0	20	12	23	2	3
19	20.997	(+ 4.480)	72 ~ 81	0	21	13	24	2	3
20	25.477	(+ 5.168)	72 ~ 81	0	23	13	26	2	3
21	30.645	(+ 5.925)	72 ~ 81	0	24	14	26	2	3
22	36.570	(+ 6.754)	80 ~ 90	0	25	14	27	2	3
23	43.324	(+ 7.656)	80 ~ 90	0	26	15	28	2	3
24	50.980	(+ 8.637)	80 ~ 90	0	28	15	30	2	3
25	59.617	(+ 9.699)	88 ~ 99	0	29	16	30	2	3
26	69.316	(+ 10.844)	88 ~ 99	0	30	16	31	2	3
27	80.160	(+ 12.078)	88 ~ 99	0	31	17	32	2	3
28	92.238	(+ 13.402)	88 ~ 99	0	33	17	34	2	3
29	105.640	(+ 14.820)	88 ~ 99	0	34	18	34	2	3
30	120.460	(+ 16.335)	88 ~ 99	0	36	18	36	2	3
31	136.795	(+ 17.950)	96 ~ 108	0	37	19	36	2	3
32	154.745	(+ 19.669)	96 ~ 108	0	38	19	37	2	3
33	174.414	(+ 21.496)	104 ~ 117	0	40	19	39	2	3
34	195.910	(+ 23.432)	104 ~ 117	0	41	20	39	2	3
35	219.342	(+ 25.482)	112 ~ 126	0	43	20	41	2	3
36	244.824	(+ 27.648)	112 ~ 126	0	44	21	41	2	3
37	272.472	(+ 29.934)	120 ~ 135	0	45	21	42	2	3
38	302.406	(+ 32.344)	120 ~ 135	0	47	21	44	2	3
39	334.750	(+ 34.880)	128 ~ 144	0	48	22	44	2	3
40	369.630	(+ 37.545)	128 ~ 144	0	50	22	46	2	3
41	407.175	(+ 40.343)	128 ~ 144	0	51	23	46	2	3
42	447.518	(+ 43.277)	136 ~ 153	0	53	23	48	2	3
43	490.795	(+ 46.351)	136 ~ 153	0	54	24	48	2	3
44	537.146	(+ 49.567)	136 ~ 153	0	56	24	50	2	3
45	586.713	(+ 52.929)	144 ~ 162	0	57	25	50	2	3
46	639.642	(+ 56.440)	144 ~ 162	0	59	25	52	2	3
47	696.082	(+ 60.103)	144 ~ 162	0	60	26	52	2	3
48	756.185	(+ 63.922)	144 ~ 162	0	62	26	54	2	3
49	820.107	(+ 67.900)	144 ~ 162	0	63	27	54	2	3
50	888.007	(+ 72.039)	144 ~ 162	0	65	27	56	2	3
51	960.046	(+ 76.344)	144 ~ 162	0	66	28	56	2	3
52	1.036.390	(+ 80.817)	144 ~ 162	0	68	28	58	2	3
53	1.117.207	(+ 85.462)	144 ~ 162	0	69	29	58	2	3
54	1.202.669	(+ 90.282)	144 ~ 162	0	71	29	60	2	3
55	1.292.951	(+ 95.280)	144 ~ 162	0	72	30	60	2	3
56	1.388.231	(+ 100.460)	144 ~ 162	0	74	30	62	2	3
57	1.488.691	(+ 105.824)	144 ~ 162	0	75	31	62	2	3
58	1.594.515	(+ 111.376)	144 ~ 162	0	77	31	64	2	3
59	1.705.891	(+ 117.120)	144 ~ 162	0	78	32	64	2	3
60	1.823.011	(+ 123.057)	152 ~ 171	0	80	32	66	2	3
61	1.946.068	(+ 129.193)	152 ~ 171	0	81	33	67	2	3
62	2.075.261	(+ 135.529)	152 ~ 171	0	82	33	68	2	3
63	2.210.790	(+ 142.069)	152 ~ 171	0	83	34	69	2	3
64	2.352.859	(+ 148.817)	152 ~ 171	0	84	34	70	2	3

65	2.501.676	(+ 155.775)	152 ~ 171	0	85	35	71	2	3
66	2.657.451	(+ 162.948)	152 ~ 171	0	86	35	72	2	3
67	2.820.399	(+ 170.337)	152 ~ 171	0	87	36	73	2	3
68	2.990.736	(+ 177.947)	152 ~ 171	0	88	36	74	2	3
69	3.168.683	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	89	37	75	2	3
70	3.354.463	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	90	37	76	2	3

---

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

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

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

••• ESPERIENZA RICHIESTA DAL LIVELLO 71 IN POI

LV	PUNTI ESP	Pros Lv.	HP	MP	FOR	VEL	VIG	INT	SPI
71	3.540.243	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
72	3.726.023	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
73	3.911.803	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
74	4.097.583	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
75	4.283.363	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
76	4.469.143	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
77	4.654.923	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
78	4.840.703	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
79	5.026.483	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
80	5.212.263	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
81	5.398.043	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
82	5.583.823	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
83	5.769.603	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
84	5.955.383	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
85	6.141.163	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
86	6.326.943	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
87	6.512.723	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
88	6.698.503	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
89	6.884.283	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
90	7.070.063	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
91	7.255.843	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
92	7.441.623	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
93	7.627.403	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var
94	7.813.183	(+ 185.780)	152 ~ 171	0	var	var	var	var	var



curative, che possono essere lanciate su un solo personaggio oppure su tutto il gruppo.

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

#### EFFICACIA

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

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

#### REFLEX

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

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

#### OGGETTO

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

#### OTTENIMENTO

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

Le tecniche magiche presenti nel gioco sono divise in:

- Magia bianca
- Magia nera
- Evocazioni
- Magia gemella
- Ninjutsu
- Magia di Oggetto

=====

MAGIA BIANCA

[@05MB]

=====

Le Magie Bianche servono generalmente per curare i personaggi e per rimuovere gli status negativi. Esse possono essere utilizzate da Cecil (Paladino), Fusoya, Porom, Rosa, Rydia (Bambina) e Tellah.

Le Magie Bianche sono:

- Arise
- Levita

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

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

-----  
 ARISE

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

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

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

OTTENIMENTO

- Cecil P • non può imparare questa Magia Bianca
- Fusoya • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
- Porom • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 56
- Rosa • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 45
- Rydia B • non può imparare questa Magia Bianca
- Tellah • la impara automaticamente durante gli eventi del Monte Ordalia

-----  
 BELVEDERE

----- Sight ---  
 "Apre la mappa del mondo."

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

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

Le località non ancora esplorate saranno ugualmente visibili sul mappamondo ma non compariranno nell'elenco. Selezionando la destinazione dal lato destro dello schermo, si tornerà sulla Mappa del mondo dove ora, sullo sfondo,

comparirà il mappamondo:

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

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

#### OTTENIMENTO

- Cecil P • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 3
- Fusoya • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
- Porom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
- Rosa • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
- Rydia B • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 4
- Tellah • la impara automaticamente durante gli eventi del Monte Ordalia

---

#### BERSERK

----- Berserk ----

"Infligge lo stato Berserk."

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

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

#### OTTENIMENTO

- Cecil P • non può imparare questa Magia Bianca
- Fusoya • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
- Porom • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 18
- Rosa • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 20
- Rydia B • non può imparare questa Magia Bianca
- Tellah • la impara automaticamente durante gli eventi del Monte Ordalia

---

#### CONFUSIONE

----- Confuse ----

"Infligge lo stato Confusione"

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

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

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

#### OTTENIMENTO

Cecil P • non può imparare questa Magia Bianca  
Fusoya • la possiede sin dall'inizio dell'avventura  
Porom • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 25  
Rosa • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 24  
Rydia B • non può imparare questa Magia Bianca  
Tellah • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

---

#### CURA

----- Cura -----

"Ripristina una quantità moderata di HP."

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

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

#### OTTENIMENTO

Cecil P • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 15  
Fusoya • la possiede sin dall'inizio dell'avventura  
Porom • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 13  
Rosa • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 13  
Rydia B • non può imparare questa Magia Bianca  
Tellah • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

---

#### CURAGA

----- Curaga -----

"Ripristina una buona quantità di HP."

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

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

#### OTTENIMENTO

Cecil P • non può imparare questa Magia Bianca  
Fusoya • la possiede sin dall'inizio dell'avventura  
Porom • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 33  
Rosa • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 30  
Rydia B • non può imparare questa Magia Bianca  
Tellah • la impara automaticamente durante gli eventi del Monte Ordalia

-----  
CURAJA

----- Curaja ---

"Ripristina un'elevata quantità di HP."

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

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

OTTENIMENTO

Cecil P • non può imparare questa Magia Bianca  
Fusoya • la possiede sin dall'inizio dell'avventura  
Porom • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 48  
Rosa • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 38  
Rydia B • non può imparare questa Magia Bianca  
Tellah • la impara automaticamente durante gli eventi del Monte Ordalia

-----  
CURE

----- Cure ---

"Ripristina una piccola quantità di HP."

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

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

OTTENIMENTO

Cecil P • la impara automaticamente durante gli eventi del Monte Ordalia  
Fusoya • la possiede sin dall'inizio dell'avventura  
Porom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura  
Rosa • la possiede sin dall'inizio dell'avventura  
Rydia B • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 3  
Tellah • la impara automaticamente durante gli eventi del Monte Ordalia



-----  
DISPEL

----- Dispel ----

"Rimuove tutti gli effetti magici."

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

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

OTTENIMENTO

Cecil P • non può imparare questa Magia Bianca  
Fusoya • la possiede sin dall'inizio dell'avventura  
Porom • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 31  
Rosa • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 31  
Rydia B • non può imparare questa Magia Bianca  
Tellah • la impara automaticamente durante gli eventi del Monte Ordalia

-----  
ESNA

----- Esuna ----

"Cura tutti gli effetti di stato tranne Incosciente."

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

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

OTTENIMENTO

Cecil P • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 24  
Fusoya • la possiede sin dall'inizio dell'avventura  
Porom • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 20  
Rosa • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 18  
Rydia B • non può imparare questa Magia Bianca  
Tellah • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

-----  
HASTE

----- Haste ----

"Velocizza un bersaglio."

Il bersaglio viene avvolto da un quadrante di orologio che ruota rapidamente in senso antiorario. La tecnica dona lo Status Haste, che fa caricare in modo più rapido la barra del turno del personaggio, il quale attaccherà con maggiore

frequenza rispetto ai nemici. Si può colpire lo stesso bersaglio con questa magia sino ad un massimo di due volte, aumentando così del 25% la velocità di caricamento della barra del turno.

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

#### OTTENIMENTO

Cecil P • non può imparare questa Magia Bianca  
Fusoya • la possiede sin dall'inizio dell'avventura  
Porom • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 38  
Rosa • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 33  
Rydia B • non può imparare questa Magia Bianca  
Tellah • la impara automaticamente durante gli eventi del Monte Ordalia

---

#### IMMAGINE

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

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

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

#### OTTENIMENTO

Cecil P • non può imparare questa Magia Bianca  
Fusoya • la possiede sin dall'inizio dell'avventura  
Porom • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 23  
Rosa • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 23  
Rydia B • non può imparare questa Magia Bianca  
Tellah • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

---

#### LEVITA

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

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

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

Precisione • 100%

#### OTTENIMENTO

Cecil P • non può imparare questa Magia Bianca  
Fusoya • la possiede sin dall'inizio dell'avventura  
Porom • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 40  
Rosa • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 35  
Rydia B • non può imparare questa Magia Bianca  
Tellah • la impara automaticamente durante gli eventi del Monte Ordalia

---

#### MINI

----- Mini -----

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

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

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

#### OTTENIMENTO

Cecil P • non può imparare questa Magia Bianca  
Fusoya • la possiede sin dall'inizio dell'avventura  
Porom • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 31  
Rosa • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 30  
Rydia B • non può imparare questa Magia Bianca  
Tellah • la impara automaticamente durante gli eventi del Monte Ordalia

---

#### NOVOX

----- Silence -----

"Infligge lo stato Mutismo."

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

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

#### OTTENIMENTO

Cecil P • non può imparare questa Magia Bianca  
Fusoya • la possiede sin dall'inizio dell'avventura  
Porom • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 15  
Rosa • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 15  
Rydia B • non può imparare questa Magia Bianca

Tellah • la impara automaticamente durante gli eventi del Monte Ordalia

---

PARALISI

----- Hold -----

"Infligge lo stato Paralisi."

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

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

OTTENIMENTO

Cecil P • non può imparare questa Magia Bianca  
Fusoya • la possiede sin dall'inizio dell'avventura  
Porom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura  
Rosa • la possiede sin dall'inizio dell'avventura  
Rydia B • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 7  
Tellah • la impara automaticamente durante gli eventi del Monte Ordalia

---

PROTECT

----- Protect -----

"Riduce il danno fisico ricevuto."

Il bersaglio viene avvolto da onde concentriche viola, seguite da un alveare celeste. La tecnica dona lo Status Protect, che innalza temporaneamente il parametro Difesa del personaggio di 5 unità, diminuendo così i danni fisici subiti. L'incremento è cumulabile durante la battaglia tuttavia al termine dello scontro il parametro Difesa torna al suo valore originale.

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

OTTENIMENTO

Cecil P • non può imparare questa Magia Bianca  
Fusoya • la possiede sin dall'inizio dell'avventura  
Porom • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 12  
Rosa • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 12  
Rydia B • non può imparare questa Magia Bianca  
Tellah • la impara automaticamente durante gli eventi del Monte Ordalia

---

RAISE

----- Raise -----

"Fa riprendere conoscenza."

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

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

#### OTTENIMENTO

Cecil P • non può imparare questa Magia Bianca  
Fusoya • la possiede sin dall'inizio dell'avventura  
Porom • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 11  
Rosa • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 11  
Rydia B • non può imparare questa Magia Bianca  
Tellah • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

---

#### REFLEX

----- Reflect ----

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

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

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

Ade	Esna	Paralisi
Arise	Fira	Protect
Aspir	Firaga	Raise
Berserk	Fire	Rana
Bio	Flare	Reflex
Blizzaga	Frecce Magiche	Risana
Blizzara	Haste	Sancta
Blizzard	Immagine	Shell
Confusione	Levita	Slow
Cura	Maiale	Stop
Curaga	Medusa	Thundaga
Curaja	Mini	Thundara
Cure	Morfeo	Thunder
Dispel	Novox	Tornado
Drain	Panacea	Veleno

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

#### OTTENIMENTO

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

- Porom • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 44
- Rosa • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 36
- Rydia B • non può imparare questa Magia Bianca
- Tellah • la impara automaticamente durante gli eventi del Monte Ordalia

---

### SANCTA

----- Holy ----

"Causa danni ingenti di elemento sacro."

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

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

### OTTENIMENTO

- Cecil P • non può imparare questa Magia Bianca
- Fusoya • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
- Porom • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 52
- Rosa • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 55
- Rydia B • non può imparare questa Magia Bianca
- Tellah • non può imparare questa Magia Bianca

---

### SCAN

----- Libra ----

"Mostra gli HP e le debolezze del bersaglio."

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

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

### OTTENIMENTO

- Cecil P • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 8
- Fusoya • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
- Porom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
- Rosa • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
- Rydia B • non può imparare questa Magia Bianca
- Tellah • la impara automaticamente durante gli eventi del Monte Ordalia

---

### SHELL

----- Shell ----

"Riduce il danno magico ricevuto."

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

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

#### OTTENIMENTO

Cecil P • non può imparare questa Magia Bianca  
Fusoya • la possiede sin dall'inizio dell'avventura  
Porom • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 29  
Rosa • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 29  
Rydia B • non può imparare questa Magia Bianca  
Tellah • la impara automaticamente durante gli eventi del Monte Ordalia

-----  
SLOW

----- Slow ----

"Rallenta uno o più bersagli."

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

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

#### OTTENIMENTO

Cecil P • non può imparare questa Magia Bianca  
Fusoya • la possiede sin dall'inizio dell'avventura  
Porom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura  
Rosa • la possiede sin dall'inizio dell'avventura  
Rydia B • non può imparare questa Magia Bianca  
Tellah • la impara automaticamente durante gli eventi del Monte Ordalia

-----  
TELETRASPORTO

----- Teleport ----

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

Lo schermo si illumina di viola, diminuisce la definizione e diventa nero. Se la magia viene usata al di fuori della battaglia, il Capogruppo ruota su sé stesso mentre lo schermo brilla di giallo per poi diventare nero. La tecnica

consente di fuggire dagli scontri, tranne quelli con i boss, senza perdere alcun Gil; se utilizzata dal Menù Magia, quando non ci si trova sulla Mappa del mondo, essa riporta l'intero gruppo sulla Mappa del mondo, all'ingresso della località che si stava esplorando.

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

#### OTTENIMENTO

Cecil P • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 19  
Fusoya • la possiede sin dall'inizio dell'avventura  
Porom • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 19  
Rosa • la impara automaticamente durante gli eventi della Torre di Zot  
Rydia B • non può imparare questa Magia Bianca  
Tellah • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

---

#### MAGIA NERA

[@05MN]

---

Le Magie Nere servono generalmente per causare danni ai nemici e per infliggere loro gli status negativi. Esse possono essere utilizzate da Fusoya, Palom, Rydia (Adulta e Bambina) e Tellah.

Le Magie Nere sono:

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

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

---

#### ADE

----- Death ---

"Infligge lo stato Ade."

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

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



Potenza • -- Reflex • si  
Precisione • 60%

#### OTTENIMENTO

Fusoya • la possiede sin dall'inizio dell'avventura  
Palom • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 46  
Rydia A • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 52  
Rydia B • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 52  
Tellah • può utilizzare questa Magia Nera solo tramite il comando Ricorda

---

#### ASPIR

---

----- Osmose ----  
"Assorbe MP."

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

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 0	Bersaglio • singolo	Bacio di Lilith
Caricamento • 5	Efficacia • --	Verga di Lilith
Potenza • 20	Reflex • si	
Precisione • 100%		

#### OTTENIMENTO

Fusoya • la possiede sin dall'inizio dell'avventura  
Palom • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 40  
Rydia A • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 32  
Rydia B • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 32  
Tellah • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

---

#### BIO

---

----- Bio ----  
"Libera un virus che infligge dei danni."

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

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

#### OTTENIMENTO

Fusoya • la possiede sin dall'inizio dell'avventura  
Palom • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 19  
Rydia A • la possiede sin dall'inizio dell'avventura  
Rydia B • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 26  
Tellah • la impara automaticamente durante gli eventi del Monte Ordalia

-----  
BLIZZAGA

----- Blizzaga ----

"Causa danni elevati di elemento ghiaccio."

Il bersaglio viene colpito dalla generazione di cristalli di ghiaccio.  
La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Ghiaccio.

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

OTTENIMENTO

Fusoya • la possiede sin dall'inizio dell'avventura  
Palom • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 32  
Rydia A • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 39  
Rydia B • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 39  
Tellah • la impara automaticamente durante gli eventi del Monte Ordalia

-----  
BLIZZARA

----- Blizzara ----

"Causa danni moderati di elemento ghiaccio."

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

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

OTTENIMENTO

Fusoya • la possiede sin dall'inizio dell'avventura  
Palom • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 11  
Rydia A • la possiede sin dall'inizio dell'avventura  
Rydia B • non può imparare questa Magia Nera  
Tellah • la impara automaticamente durante gli eventi del Monte Ordalia

-----  
BLIZZARD

----- Blizzard ----

"Causa danni di elemento ghiaccio."

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

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

OTTENIMENTO

- Fusoya • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
- Palom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
- Rydia A • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
- Rydia B • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 2
- Tellah • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

-----  
DRAIN

----- Drain ---

"Assorbe HP."

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

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

OTTENIMENTO

- Fusoya • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
- Palom • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 26
- Rydia A • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 36
- Rydia B • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 36
- Tellah • la impara automaticamente durante gli eventi del Monte Ordalia

-----  
FIRA

----- Fira ---

"Causa danni moderati di elemento fuoco."

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

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

OTTENIMENTO

- Fusoya • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
- Palom • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 12
- Rydia A • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
- Rydia B • non può imparare questa Magia Nera
- Tellah • la impara automaticamente durante gli eventi del Monte Ordalia

-----  
FIRAGA

"Causa danni elevati di elemento fuoco."

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

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

#### OTTENIMENTO

Fusoya • la possiede sin dall'inizio dell'avventura  
 Palom • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 33  
 Rydia A • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 42  
 Rydia B • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 42  
 Tellah • la impara automaticamente durante gli eventi del Monte Ordalia

#### FIRE

"Causa danni di elemento fuoco."

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

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

#### OTTENIMENTO

Fusoya • la possiede sin dall'inizio dell'avventura  
 Palom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura  
 Rydia A • la possiede sin dall'inizio dell'avventura  
 Rydia B • la impara automaticamente durante gli eventi del Monte Hobs  
 Tellah • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

#### FLARE

"Provoca un'esplosione che infligge danni ingenti."

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

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

#### OTTENIMENTO

- Fusoya • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
- Palom • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 52
- Rydia A • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 55
- Rydia B • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 55
- Tellah • non può imparare questa Magia Nera

-----  
 MAIALE

----- Pig ---

"Trasforma in Maiale o riporta allo stato normale."

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

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

OTTENIMENTO

- Fusoya • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
- Palom • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 11
- Rydia A • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
- Rydia B • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 20
- Tellah • la impara automaticamente durante gli eventi del Monte Ordalia

-----  
 MEDUSA

----- Break ---

"Infligge lo stato Pietra."

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

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

OTTENIMENTO

- Fusoya • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
- Palom • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 36
- Rydia A • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 49
- Rydia B • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 49
- Tellah • la impara automaticamente durante gli eventi del Monte Ordalia

-----  
 METEOR

----- Meteor ---

"Evoca una pioggia di meteore."

Il bersaglio viene colpito da una pioggia di meteore. La tecnica causa gravi

danni magici di Elemento Sacro.

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

#### OTTENIMENTO

Fusoya • la possiede sin dall'inizio dell'avventura  
Palom • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 50  
Rydia A • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 60  
Rydia B • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 60  
Tellah • la impara automaticamente durante gli eventi del Monte Ordalia

---

#### MORFEO

---

----- Sleep ---  
"Infligge lo stato Sonno."

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

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

#### OTTENIMENTO

Fusoya • la possiede sin dall'inizio dell'avventura  
Palom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura  
Rydia A • la possiede sin dall'inizio dell'avventura  
Rydia B • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 8  
Tellah • la impara automaticamente durante gli eventi del Monte Ordalia

---

#### QUAKE

---

----- Quake ---  
"Scatena un terremoto che infligge gravi danni."

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

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

OTTENIMENTO

- Fusoya • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
- Palom • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 23
- Rydia A • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 47
- Rydia B • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 47
- Tellah • non può imparare questa Magia Nera

-----  
RANA

----- Toad ----

"Trasforma in Rana o riporta allo stato normale."

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

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

OTTENIMENTO

- Fusoya • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
- Palom • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 22
- Rydia A • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
- Rydia B • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 13
- Tellah • la impara automaticamente durante gli eventi del Monte Ordalia

-----  
STOP

----- Stop ----

"Blocca le azioni del bersaglio."

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

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

OTTENIMENTO

- Fusoya • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
- Palom • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 14
- Rydia A • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
- Rydia B • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 15
- Tellah • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

-----  
THUNDAGA

----- Thundaga ----

"Causa danni elevati di elemento fulmine."

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

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

#### OTTENIMENTO

Fusoya • la possiede sin dall'inizio dell'avventura  
Palom • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 34  
Rydia A • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 45  
Rydia B • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 45  
Tellah • la impara automaticamente durante gli eventi del Monte Ordalia

-----  
THUNDARA

----- Thundara -----

"Causa danni moderati di elemento fulmine."

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

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

#### OTTENIMENTO

Fusoya • la possiede sin dall'inizio dell'avventura  
Palom • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 13  
Rydia A • la possiede sin dall'inizio dell'avventura  
Rydia B • non può imparare questa Magia Nera  
Tellah • la impara automaticamente durante gli eventi del Monte Ordalia

-----  
THUNDER

----- Thunder -----

"Causa danni di elemento fulmine."

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

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

#### OTTENIMENTO

Fusoya • la possiede sin dall'inizio dell'avventura



- Palom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
- Rydia A • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
- Rydia B • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 5
- Tellah • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

---

#### TORNADO

----- Tornado ----

"Crea un tornado che infligge danni critici."

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

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

#### OTTENIMENTO

- Fusoya • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
- Palom • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 48
- Rydia A • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 51
- Rydia B • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 51
- Tellah • la impara automaticamente durante gli eventi del Monte Ordalia

---

#### VELENO

----- Poison ----

"Infligge lo stato Veleno."

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

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 2	Bersaglio • variabile	Ascia tossica
Caricamento • 1	Efficacia • costante	
Potenza • --	Reflex • si	
Precisione • 90%		

#### OTTENIMENTO

- Fusoya • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
- Palom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
- Rydia A • la possiede sin dall'inizio dell'avventura
- Rydia B • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 10
- Tellah • la impara automaticamente durante gli eventi del Monte Ordalia

---

#### WARP

----- Warp ----

"Trasporta il gruppo al piano precedente."

Lo schermo si annerisce per qualche istante. La tecnica può essere utilizzata

solo dal Menù Magia e solo quando si sta esplorando una località di battaglia, ad esempio una grotta. Essa riporta l'intero gruppo al piano precedente di tale località oppure sulla Mappa del mondo, se la località è composta da un singolo piano. Se questa magia nera viene usata durante la battaglia, non si ottiene alcun effetto.

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

#### OTTENIMENTO

Fusoya • la possiede sin dall'inizio dell'avventura  
Palom • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 29  
Rydia A • la possiede sin dall'inizio dell'avventura  
Rydia B • la impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 12  
Tellah • la impara automaticamente durante gli eventi del Monte Ordalia

---

#### EVOCAZIONI

[@05EV]

---

Le Evocazioni richiamano sul campo di battaglia alcuni esseri mistici, gli Eidolon, i quali sono in grado di eseguire potenti attacchi. Esse possono essere utilizzate solo da Rydia (Adulta & Bambina).

Le Evocazioni sono:

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

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

---

ASURA (Dono di Asura)

---

----- Asura -----

"Evoca Asura."

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

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

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

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

Precisione • 100%

OTTENIMENTO

Rydia B • non può ottenere questa Evocazione

Rydia A • recarsi presso [RE.aL] Reame degli eidolon - Sala del re degli eidolon, parlare con Asura e sconfiggerla

-----  
BAHAMUT (Megaflare)

----- Bahamut -----

"Evoca Bahamut."

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

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

OTTENIMENTO

Rydia B • non può ottenere questa Evocazione

Rydia A • dopo aver battuto Leviathan nel Reame degli eidolon, recarsi presso [AP.aC] Antro del Progenitore - S3, parlare con Bahamut e sconfiggerlo

-----  
CHOCOBO (Chococalcio)

----- Chocobo -----

"Evoca Chocobo."

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

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

OTTENIMENTO

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

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

-----  
COCKATRICE (Becco di Pietra)

----- Cockatrice -----

"Evoca Cockatrice."

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

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

#### OTTENIMENTO

Rydia B • la ottiene utilizzando la reliquia Cockatrice

Rydia A • la ottiene utilizzando la reliquia Cockatrice

-----  
 DRAGO (Soffio Dirompente)

----- Dragon ---

"Evoca Drago."

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

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

#### OTTENIMENTO

Rydia B • non può ottenere questa Evocazione

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

-----  
 GOBLIN (Pugno Goblin)

----- Goblin ---

"Evoca Goblin."

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

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

#### OTTENIMENTO

Rydia B • la ottiene utilizzando la reliquia Goblin

Rydia A • la ottiene utilizzando la reliquia Goblin

-----  
 IFRIT (Fiamme Infernali)

----- Ifrit ---

"Evoca Ifrit."

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

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

#### OTTENIMENTO

Rydia B • non può ottenere questa Evocazione  
 Rydia A • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

-----  
 LEVIATHAN (Tsunami)

----- Leviathan ----

"Evoca Leviathan."

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

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

#### OTTENIMENTO

Rydia B • non può ottenere questa Evocazione  
 Rydia A • recarsi presso [RE.aL] Reame degli eidolon - Sala del re degli eidolon, parlare con Asura e sconfiggerla. Dopo averlo fatto, parlare con Leviathan e sconfiggerlo.

-----  
 MINDFLAYER (Risucchiamente)

----- Mindflayer ----

"Evoca Mindflayer."

Sullo schermo compare un uomo calamaro che genera tre anelli di luce dorata attorno al bersaglio. La tecnica causa moderati danni magici non elementali ed infligge lo Status Paralisi, il quale impedisce per diversi secondi al nemico di svolgere qualsiasi azione, e lo Status Perdita, che gli fa perdere costantemente 2 HP al secondo..

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • 18	Bersaglio • singolo	Grimorio
Caricamento • 0	Efficacia • --	
Potenza • 48	Reflex • no	
Precisione • 100%		

#### OTTENIMENTO

Rydia B • non può ottenere questa Evocazione  
 Rydia A • la ottiene utilizzando la reliquia Mindflayer

-----  
 ODINO (Zantetsuken)

----- Odin ----

"Evoca Odino."

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

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

#### OTTENIMENTO

Rydia B • non può ottenere questa Evocazione

Rydia A • dopo aver sconfitto Cagnazzo, recarsi nel Reame degli eidolon e poi entrare in [CB.aT] Castello di Baron - Torre est, sotterraneo 2.

Al suo interno parlare con lo spirito del sovrano di Baron e sconfiggerlo.

-----  
PYROS (Autodistruzione)

----- Bomb -----

"Evoca Pyros."

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

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

#### OTTENIMENTO

Rydia B • non può ottenere questa Evocazione

Rydia A • la ottiene utilizzando la reliquia Pyros

-----  
RAMUH (Folgore del Giudizio)

----- Ramuh -----

"Evoca Ramuh."

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

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

#### OTTENIMENTO

Rydia B • non può ottenere questa Evocazione

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

-----  
SHIVA (Polvere di Diamante)

----- Shiva -----

"Evoca Shiva."

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

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

#### OTTENIMENTO

Rydia B • non può ottenere questa Evocazione

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

-----  
SILFIDI (Sussurro del Vento)

----- Sylph -----

"Evoca le Silfidi."

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

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

#### OTTENIMENTO

Rydia B • non può ottenere questa Evocazione

Rydia A • recarsi in [GF.aE] Grotta delle silfidi - Casa delle silfidi per trovare Yang e parlare con tutte le Silfidi. In seguito andare al [CF.aL] Castello di Fabul - Torre ovest, 3° piano e parlare con Sheila per ricevere da lei la Padella. Successivamente tornare in [GF.aE] Grotta delle silfidi - Casa delle silfidi ed usare la Padella su Yang per svegliarlo ed ottenere questa evocazione. Bisogna svolgere questa operazione prima di completare il Gigante di Babil.

-----  
TITANO (Ira della Terra)

----- Titan -----

"Evoca Titano."

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

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

#### OTTENIMENTO

Rydia B • non può ottenere questa Evocazione

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

---

#### MAGIA GEMELLA

[@05MG]

---

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

- BiMeteor
- Comet
- Raffica di esplosioni

---

#### BiMETEOR

----- Twin Meteor -----

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

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

#### OTTENIMENTO

Palom • equipaggiando la protezione per braccia Stelle gemelle

Porom • equipaggiando la protezione per braccia Stelle gemelle

---

#### COMET

----- Comet -----

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

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

#### OTTENIMENTO

Palom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura



Porom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

---

### RAFFICA DI ESPLOSIONI

---

----- Pyroblast ----

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

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

### OTTENIMENTO

Palom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

Porom • la possiede sin dall'inizio dell'avventura

---

### NINJUTSU

---

[@05NJ]

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

I Ninjutsu sono:

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

---

### BUNSHIN

---

----- Mirage ----

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

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

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

### OTTENIMENTO

Edge lo impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 38

---

### KAGESHIBARI

"Blocca temporaneamente il nemico impedendogli di agire."

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

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

#### OTTENIMENTO

Edge lo impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 27

#### ----- KATON

----- Flame -----

"Tecnica ninja con il potere del fuoco."

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

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

#### OTTENIMENTO

Edge lo possiede sin dall'inizio dell'avventura

#### ----- KEMURIDAMA

----- Smoke -----

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

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

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

#### OTTENIMENTO

Edge lo impara automaticamente una volta raggiunto il Livello 33

#### ----- RAIJIN

----- Blitz -----

"Tecnica ninja che fulmina i nemici."

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

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

#### OTTENIMENTO

Edge lo impara automaticamente durante gli eventi della Torre di Babil

-----  
SUITON

----- Flood ----

"Tecnica ninja che crea uno tsunami."

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

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

#### OTTENIMENTO

Edge lo impara automaticamente durante gli eventi della Torre di Babil

=====  
MAGIA D'OGGETTO

[@05MT]

=====  
Le seguenti abilità sono legate strettamente ad alcune Armi e possono essere utilizzate solo dai personaggi in grado di equipaggiarle. Tali tecniche non consumano MP, possono essere scagliate anche se si subisce lo Status Mutismo. Per eseguire una Magia d'oggetto, 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 non consuma l'Arma corrispondente.

Le tecniche magiche che possono essere scagliate in questa maniera sono:

- Aspir [Verga di Lilith]
- Blizzara [Lancia glaciale]
- Blizzard [Verga glaciale]
- Comet [Verga astrale]
- Confusione [Verga fatata]
- Dispel [Ramo incantato]
- Esna [Mazza del serafino]
- Fira [Lancia infuocata]
- Fire [Verga infuocata]
- Haste [Masamune]
- Immagine [Mutsunokami]
- Maiale [Verga polimorfica]

- Morfeo [Lama di Morfeo]
- Novox [Ramo runico]
- Protect [Difensore & Murasame]
- Quake [Martello di Gaia]
- Raijin [Mjollnir]
- Raise [Ramo del saggio]
- Reflex [Nirvana]
- Sancta [Lancia sacra & Verga di Asura]
- Shell [Arco elfico]
- Suito[n] [Daga del tritone]
- Thunder [Verga fulminante]
- Veleno [Ascia tossica]

Esistono poi Magie d'Oggetto uniche:

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

---

#### ANTIDOTO

---

----- Poisonsa ----

Il bersaglio viene avvolto da sfere porpora. La tecnica cura lo Status Veleno.

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

CHI LA PUÒ UTILIZZARE

- Cecil Paladino • Rosa
- Fusoya • Rydia Bambina
- Porom • Tellah

---

#### DAGA DANZANTE

---

----- Dancing Dagger ----

Il bersaglio viene colpito da una serie di velocissimi fendenti. La tecnica causa moderati danni magici non elementali.

PARAMETRI	PROPRIETÀ	OGGETTO
MP richiesti • --	Bersaglio • singolo	Daga danzante
Caricamento • 0	Efficacia • --	
Potenza • 40	Reflex • no	
Precisione • 90%		

CHI LA PUÒ UTILIZZARE

- Cecil Paladino • Palom
- Edge • Rydia Adulta
- Edward • Rydia Bambina
- Kain

---

#### FRECCE MAGICHE

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

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

#### CHI LA PUÒ UTILIZZARE

- Fusoya
- Palom
- Rydia Adulta
- Rydia Bambina
- Tellah

#### PANACEA

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

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

#### CHI LA PUÒ UTILIZZARE

- |                  |                 |
|------------------|-----------------|
| • Cecil Paladino | • Rosa          |
| • Fusoya         | • Rydia Bambina |
| • Porom          | • Tellah        |

#### RISANA

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

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

#### CHI LA PUÒ UTILIZZARE

- |                  |                 |
|------------------|-----------------|
| • Cecil Paladino | • Rosa          |
| • Fusoya         | • Rydia Bambina |
| • Porom          | • Tellah        |

.....

+-----+

| TABELLE RIASSUNTIVE |

[@05TR]

+-----+

LEGENDA

CR --> Caricamento

PT --> Potenza

PR --> Precisione

MAGIA BIANCA \

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

MAGIA NERA \

	\ MP	\ CR	\ PT	\ PR	\ BERSAGLIO	\ EFFICACIA	\ REFLEX
Ade	35	5	..	60%	Singolo	..	SI
Aspir	0	5	16	100%	Singolo	..	SI
Bio	20	0	128	100%	Variabile	Divisa	SI
Blizzaga	30	4	256	100%	Variabile	Divisa	SI
Blizzara	15	3	64	100%	Variabile	Divisa	SI
Blizzard	5	1	16	100%	Variabile	Divisa	SI
Drain	18	3	20	100%	Singolo	..	SI
Fira	15	3	64	100%	Variabile	Divisa	SI
Firaga	30	4	256	100%	Variabile	Divisa	SI
Fire	5	1	16	100%	Variabile	Divisa	SI
Flare	50	0	400	100%	Singolo	..	SI
Maiale	1	6	..	10%	Variabile	Costante	SI
Medusa	15	2	..	30%	Variabile	Costante	SI
Meteor	99	10	800	100%	Multiplo	Costante	..
Morfeo	12	3	..	50%	Multiplo	Costante	SI
Quake	30	2	200	100%	Multiplo	Costante	..
Rana	7	3	..	50%	Variabile	Costante	SI
Stop	15	2	..	80%	Singolo	..	SI
Thundaga	30	4	256	100%	Variabile	Divisa	SI
Thundara	15	3	64	100%	Variabile	Divisa	SI



Dopo aver scelto 'Final Fantasy IV' dal menù iniziale comparirà la schermata principale di questo 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 venti avventure diverse.

BESTIARIO

si consulterà il Bestiario del gioco. Esso è in comune tra tutti i salvataggi presenti perciò sarà possibile completarlo anche ricominciando più volte l'avventura.

INDIETRO

si tornerà alla schermata di selezione del gioco.

Per ogni località sono elencati i nemici presenti:

- --> il nemico si incontra per la prima volta
- f --> il nemico compare solo nei filmati
- m --> il nemico è un mini boss
- B --> il nemico è un boss

=====  
-- Capitolo 01 --

CASTELLO DI BARON >> I dubbi di Cecil

[@6C01]  
=====

( Nemici (>)

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
004 f	Occhio volante 2	1	Fuoco
040 f	Zu 2	1	Fulmine

( Oggetti (>)

480 Gil  
x1. Etere  
x1. Sigillo di corniola  
x1. Tenda

=====  
=====  
|| Il regno di Baron ha iniziato una campagna militare molto aggressiva, con lo  
|| scopo di impadronirsi dei quattro Cristalli, potenti gemme mistiche in grado  
|| di controllare gli elementi della natura: Acqua, Fuoco, Terra e Vento.

||  
|| Il capitano Cecil è il comandante delle Ali rosse, l'inarrestabile flotta di  
|| navi volanti di Baron, ed è di ritorno dalla sua ultima missione, che ha  
|| permesso al suo regno di impadronirsi del Cristallo dell'Acqua, custodito a  
|| Mysidia. Nonostante abbiano svolto l'incarico assegnatogli e siano fedeli al  
|| loro re, Cecil ed i soldati non sono soddisfatti e non approvano questo uso  
|| brutale della forza militare.



```

||
|| << Ora verrete attaccate da alcuni mostri, tre Occhi volanti 2 ed uno Zu 2,
||   i quali verranno sconfitti automaticamente da Cecil. >>
||
|| Una volta tornato al Castello di Baron, il capitano viene accolto da Baigan,
|| uno dei consiglieri del re, al quale esprime i suoi dubbi sulla politica
|| militare del regno. Insospettito dal comportamento di Cecil, Baigan informa
|| privatamente il sovrano che non ci si può più fidare del comandante delle
|| Ali rosse. Giunto finalmente al cospetto del re, il capitano consegna il
|| Cristallo dell'Acqua e chiede al sovrano quale sia il vero obiettivo del
|| regno di Baron.
||
|| Tale domanda però scatena le ire del monarca che prima rimuove Cecil dal
|| comando delle Ali rosse e poi gli affida un nuovo incarico: il ragazzo dovrà
|| portare il Sigillo di corniola nel villaggio di Mist ed eliminare l'Eidolon
|| che infesta quei territori. Cecil prova invano a convincere il suo sovrano,
|| venendo però ostacolato dalle guardie, quando in sua difesa interviene Kain,
|| comandante del corpo dei Dragoni e migliore amico di Cecil. Tuttavia ciò non
|| ha l'effetto sperato ed anche a Kain viene ordinato di recarsi a Mist,
|| assieme a Cecil.
||
|| Dopo essere stati scacciati dalla sala del trono, l'ex comandante delle Ali
|| rosse chiede perdono al suo amico per averlo coinvolto ma Kain non si
|| scompone, fiducioso del fatto che, una volta completata la missione, i due
|| verranno perdonati dal re e tutto tornerà com'era prima.
||
||
|| Situazione iniziale di CECIL
|| +-----+
|| PARAMETRI                                EQUIPAGGIAMENTO
|| Lv    10      Forza      13      Mano destra  Spada nera
|| HP    200     Velocità   10      Mano sinistra Scudo nero
|| MP     0      Vigore     11      Testa        Elmo nero
|| C. oscuro  Intelligenza  6      Torso        Armatura nera
|| Mano destra Spirito      3      Braccia      Guanti neri
||
|| Inventario: SIGILLO DI CORNIOLA
|| 0 Gil

```

Una volta iniziata l'avventura vi ritroverete in una delle sale del Castello di Baron [CB.aE - 2° piano /A] e nel gruppo sarà presente solo Cecil. Sulla destra troverete Kain e, parlando con lui, il Dragone vi racconterà un po' del suo passato. Successivamente attraversate l'uscita sud e nella camera seguente [CB.aB - 1° piano /A] noterete alcuni scrigni sulla destra: per raggiungerli premete il pulsante situato sulla parete ed essa si aprirà. I tre forzieri contengono, da sinistra, 480 Gil, un ETERE ed una TENDA. In seguito uscite da nord ovest per ritrovarvi all'esterno [CB.aA - Cortile] e poi rientrate dalle scale a sinistra. Procedete verso sud [CB.aH - 1° piano /B] e verrete raggiunti da Rosa.

```

|| La ragazza è felice di rivedere il ragazzo ed anche a lei Cecil esprime la
|| sua disapprovazione per ciò che è stato costretto a fare a Mysidia per
|| ordine del re. Vedendo il turbamento nel ragazzo, Rosa gli risponde che si
|| rivedranno più tardi per poi allontanarsi.

```

Tornati nel piazzale [CB.aA - Cortile] procedete verso nord, per accedere nella torre, e verrete fermati da Cid.

```

|| L'ingegnere del castello raggiunge Cecil, comunicandogli come fosse in
|| pensiero per Rosa e per le sue navi volanti. Cid rimane piuttosto stupito

```

|| della decisione del re di rimuovere Cecil dal comando delle Ali rosse ed  
|| anche lui non approva che le sue invenzioni vengano utilizzate per uccidere  
|| gli innocenti. Infine l'ingegnere decide di tornare a casa poichè si è fatto  
|| molto tardi.

Entrate nella torre [CB.aM - Torre ovest, 1° piano] e salite le scale per  
rearvi al piano superiore. Qui [CB.aN - Torre ovest, 2° piano] parlate con  
l'insergente per accedere infine nell'ultima stanza. Una volta al suo interno  
[CB.aO - Camera da letto di Cecil] raggiungete il letto per dormire.

|| Cecil continua a pensare al comportamento del re e non trova pace per quanto  
|| è successo a Mysidia. Improvvisamente arriva Rosa, che si stupisce del fatto  
|| che Cecil debba subito ripartire per una nuova missione. Il ragazzo le  
|| confessa la profonda amarezza provata durante l'ultimo incarico svolto e di  
|| come non sia capace di disobbedire ad ordini ingiusti, considerandosi quindi  
|| un codardo. Rosa gli risponde che lei non si è innamorata di un codardo e  
|| gli augura buona fortuna per la sua incombente missione. La mattina dopo,  
|| Cecil e Kain si riuniscono, pronti a partire per Mist.

||

|| "E fu così che il Cavaliere nero  
|| Cecil, sollevato dal comando delle  
|| Ali rosse, si diresse alla volta del  
|| villaggio di Mist. Insieme a Kain,  
|| comandante dei Dragoni, andò in  
|| cerca sia di una preda sconosciuta,  
|| sia della possibilità di redimersi.

||

|| Con l'avvento delle aeronavi, il più  
|| antico sogno dell'umanità era  
|| divenuto realtà. Ma l'uomo è una  
|| creatura raramente soddisfatta, e  
|| ben presto ricominciò a sognare.

||

|| Grazie all'ineguagliabile potenza  
|| delle Ali rosse, in poco tempo  
|| Baron dominò incontrastata.  
|| Perchè, allora, il suo re va cercando  
|| i Cristalli? E perchè i mostri hanno  
|| cominciato a invadere la terra,  
|| un tempo pacifica?

||

|| Se anche sanno qualcosa, i Cristalli  
|| non concedono alcuna risposta.  
|| Solo la loro luce pura e silenziosa..."

||

|| Situazione iniziale di KAIN

|| +-----+

PARAMETRI		EQUIPAGGIAMENTO			
Lv	10	Forza	9	Mano destra	Scudo di ferro
HP	190	Velocità	11	Mano sinistra	Lancia
MP	0	Vigore	9	Testa	Elmo di ferro
Dragone		Intelligenza	6	Torso	Armatura di ferro
Mano sinistra		Spirito	12	Braccia	Guanti di ferro

Ora vi ritroverete sulla Mappa del mondo, non potrete rientrare nel Castello di  
Baron tuttavia potrete accedere alla città di Baron, ai piedi della fortezza.

=====

-----  
( Informazioni (>)  
-----

- un edificio è collegato ad un canale che conduce al castello di Baron
- la Valle delle nebbie si trova oltre la grotta a nord ovest di Baron
- il Passaggio demoniaco collega Baron a Mysidia
- è consigliato non attaccare la nebbia

-----  
( Negozi (>)  
-----

MEDICINE	GIL	LOCANDA: 50 Gil
Ago dorato	400	
Antidoto	40	
Bacio di dama	60	
Coda di fenice	100	
Collirio	30	
Erba Ghisal	50	
Pozione	30	
Tenda	100	

-----  
( Oggetti (>)  
-----

x1. Ago dorato	x1. Pane degli gnomi
x1. Clessidra di bronzo	x3. Pozione
x3. Coda di fenice	x2. Tenda
x1. Collirio	

=====

Una volta entrati nella località [BR.aA - Città] andate subito verso destra ed esaminate il vaso posto accanto alle mura per trovare una POZIONE. Entrate poi nella Locanda [BR.aC - Locanda] e controllate il vaso situato a sud ovest del bancone per ottenere un'altra POZIONE. Procedete poi lungo il corridoio orientale e noterete tre forzieri oltre le mura: esaminate la coppia di spade appese alla parete per aprire un passaggio che vi condurrà da loro, dove sono presenti, da sinistra, un PANE DEGLI GNOMI, una TENDA ed un COLLIRIO.

Tornate all'esterno [BR.aA - Città] ed andate verso nord, passando tra due piccoli edifici. Lungo quello orientale sono situati due vasi: esaminate quello più basso per ottenere una POZIONE. Recatevi nella zona più a nord della città, dove è presente il bacino d'acqua, e scendete attraverso le cascate; seguite il torrente e, subito dopo aver oltrepassato le mura, esaminate il suolo per trovare una TENDA, poi controllate il terreno a sud est per ottenere una CLESSIDRA DI BRONZO.

Ritornate sulle strade e superate il ponticello sulla destra per giungere alle mura orientali. Procedete attraverso l'apertura a nord, dove è presente un bosco: al suo interno percorrete il passaggio segreto che vi condurrà nella zona occidentale della città. In questa area cespugliosa sono presenti un AGO DORATO nella parte nord, una CODA DI FENICE nell'angolo di sud ovest ed un'altra CODA DI FENICE nella rientranza a sud est.

Entrate nel piccolo edificio a sud ovest del negozio di Armi & Protezioni e qui

[BR.aE - Passaggio demoniaco] scendete le scale per entrare in una stanza  
[BR.aF - Sala d'allenamento] dove potrete ricevere diversi consigli sul gioco.  
Infine uscite dalla città.

+-----+  
| AREA TRA BARON E LA GROTTA DELLE NEBBIE |  
+-----+

Tornati sulla Mappa del mondo, procedete verso ovest e, dopo aver superato le montagne, entrate nella foresta a sud per trovare i chocobo.

+-----+  
| FORESTA DEI CHOCOBO (Baron) |  
+-----+

#### Oggetti

x1. Erba Ghisal

In questa foresta [FC.aA - Spiazzo] sono presenti diversi chocobo gialli, che potrete sfruttare per muovervi molto più rapidamente sulla Mappa del mondo. Esaminate la zona centrale dell'area con i cespugli per trovare un'ERBA GHISAL. Nella parte superiore è presente un nido dove richiamare il Chocobeso. Infine tornate sulla Mappa del mondo.

+-----+  
| AREA TRA BARON E LA GROTTA DELLE NEBBIE |  
+-----+

#### Nemici

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
001	• Goblin	6	.. (a)
002	• Aquila	18	Armi da lancio (b)
003	• Occhio volante 1	20	Armi da lancio
005	• Porcospino	30	..

#### Note

- il Goblin è il nemico più debole tra quelli che rilasciano la reliquia Goblin, necessaria per imparare l'omonima Evocazione.
- l'Aquila è il nemico più debole tra quelli che rilasciano la reliquia Cockatrice, necessaria per imparare l'omonima Evocazione.

Procedete verso nord e poi verso ovest, oltrepassando la foresta ed entrando nella pianura tra le montagne. Seguite il percorso verso l'alto, sino a trovare l'ingresso di una caverna.

=====  
-- Capitolo 03 --

GROTTA DELLE NEBBIE >> Lo spirito guardiano [06C03]  
=====

( Nemici (>)

n° NOME HP DEBOLEZZE

001	Goblin	6	..
005	Porcospino	30	..
006 •	Larva	28	..
008 •	Falena ocellata	40	Armi da lancio
241 B	Drago di nebbia	465	..

( Oggetti (>)

- x1. Collirio
- x2. Pozione
- x1. Tenda

Una volta entrati [GN.aA - Caverna] seguite il percorso prima verso destra e poi gradualmente verso l'alto. Lungo il cammino sarete minacciati da una voce misteriosa, che vi ordinerà di andarcene. Giunti nell'angolo di nord ovest, aprite lo scrigno per trovare una POZIONE e poi avanzate verso destra. Mantenetevi sempre nella parte più alta dello schermo, dove è situato il baule contenente un COLLIRIO.

Ora tornate indietro, scendete le scale e procedete verso sud, superando altre due rampe di scale. Seguite il percorso verso nord ovest ed all'interno del forziere è presente una TENDA. Ritornate alle due rampe di scale e questa volta andate in direzione sud est, dove è visibile il baule che contiene un'altra POZIONE. Infine procedete verso l'alto, scegliete 'Si' quando richiesto e preparatevi allo scontro con il boss.

|| La voce misteriosa ordina nuovamente ai due guerrieri di andarsene ma essi  
 || scelgono di ignorare l'avvertimento. Improvvisamente tutta la nebbia  
 || presente nella caverna si concentra davanti a loro, dando vita all'Eidolon.

\ \_\_\_\_\_ /  
 < DRAGO DI NEBBIA >  
 / \_\_\_\_\_ \

Liv >> 10	N° 241	TIPO
HP >> 465	----+----	--
MP >> 29	Forza 16	
-----+-----	Difesa 5	ASPETTO
Esp >> 700	Magia 10	Drago gassoso bianco
Gil >> 200	D-Magica 31	
ELEMENTI STATUS		
A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • assorbe	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune
ABILITÀ		

```

| 1. Nebbia congelante
|   il Drago di nebbia genera un turbine di neve. La tecnica provoca
|   moderati danni di Elemento Ghiaccio a tutti i personaggi. Il nemico
|   usa questa abilità ogni volta che viene colpito da un attacco fisico,
|   mentre ha assunto l'aspetto di un banco di nebbia.
|
| .. Attacco fisico
|   il Drago di nebbia causa danni fisici ad un personaggio.
|
| Il Drago di nebbia è un dragone gassoso di colore viola chiaro.
| Durante la prima fase dello scontro usate l'attacco fisico con Cecil ed
| eseguite il Salto con Kain. Dopo aver subito diversi danni, il boss si
| tramuterà in nebbia: in questo caso smettete subito di attaccare poichè
| il nemico contrattaccherà sempre con la Nebbia congelante e rimanete in
| posizione di Difesa. Una volta che il boss assumerà di nuovo l'aspetto
| di dragone, riprendete l'offensiva sino ad eliminarlo.
|
|-----|

```

Dopo aver sconfitto il Drago di nebbia, uscite dall'apertura a nord per tornare sulla Mappa del mondo.

```

+-----+
| AREA TRA LA GROTTA DELLE NEBBIE E MIST |
+-----+

```

Nemici

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
001	Goblin	6	..
006	Larva	28	..
007 •	Sahagin del deserto	20	Ghiaccio
008	Falena ocellata	40	Armi da lancio
009 •	Centipede	60	.. (a)
010 •	Verme delle sabbie	75	.. (b)

Note

- a. il Centipede è in grado di eseguire l'attacco Terremoto, in grado di causare danni magici non elementali a tutti i personaggi, perciò fate in modo di eliminarlo il prima possibile.
- b. il Verme delle sabbie è in grado di eseguire l'attacco Aeromoto, in grado di causare danni magici non elementali a tutti i personaggi, perciò fate in modo di eliminarlo il prima possibile.

Procedete verso est e, prima di entrare nel villaggio di Mist, rimuovete tutto l'equipaggiamento di Kain.

```

=====
-- Capitolo 04 --
MIST >> Carnefici involontari [6C04]
=====

```

( Nemici (>)

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
-----			

=====  
 =====  
 Una volta arrivati a destinazione [MS.aA - Città] superate il viale alberato.

|| Cecil e Kain si accorgono che il Sigillo di corniola sta brillando:  
 || improvvisamente da esso fuoriescono una serie di creature fiammeggianti che  
 || scatenano un violento incendio in tutto il villaggio. I due guerrieri  
 || comprendono finalmente quale fosse il vero scopo del re di Baron:  
 || la distruzione di Mist e l'eliminazione di tutti gli evocatori. Lo sdegno  
 || per quanto appena fatto viene interrotto dalle grida di una ragazzina,  
 || causate dalla morte di sua madre.

||  
 || La piccola rivela che il decesso è stato provocato dalla scomparsa della  
 || creatura mistica legata allo spirito della madre: Cecil e Kain capiscono  
 || quindi che l'uccisione del Drago di nebbia ha provocato anche la morte della  
 || donna. Obbedendo agli ordini del re, Kain vorrebbe eliminare anche la  
 || ragazzina ma Cecil gli si oppone fermamente: il cavaliere nero non intende  
 || più uccidere innocenti per ordine del suo sovrano. Vedendo le intenzioni del  
 || suo amico e non volendo infangare ulteriormente il nome dei Dragoni,  
 || anche Kain decide allora di disertare.

||  
 || I due decidono di allontanarsi da Mist e di portare con loro la ragazzina,  
 || la quale però si ribella.

||  
 || << Ora affronterete uno scontro che non potrete vincere perciò attendete  
 || fino a quando la Ragazzina non evocherà la sua creatura in battaglia. >>

||  
 || Pur di non seguire gli assassini della madre, la piccola evoca Titano che,  
 || con il suo potere, genera un'enorme frattura nel terreno, stravolgendo così  
 || la geografia del luogo. Quando la situazione si è stabilizzata, Cecil non  
 || trova più tracce di Kain e non gli rimane altro da fare che allontanarsi  
 || da quella zona, portando con sè la ragazzina, svenuta.

+-----+  
 | AREA TRA L'OASI DI KAIPO ED IL CANALE SOTTERRANEO |  
 +-----+

Nemici

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
001	Goblin	6	..
006	Larva	28	..
007	Sahagin del deserto	20	Ghiaccio
008	Falena ocellata	40	Armi da lancio
009	Centipede	60	..
010	Verme delle sabbie	75	..

Ora vi ritroverete sulla Mappa del mondo e Kain non sarà più presente nel gruppo. Non potrete tornare a Mist poichè la creatura evocata dalla Ragazzina ha creato una catena montuosa che ha bloccato irrimediabilmente il passaggio. Procedete in direzione nord est per arrivare in un immenso deserto, al centro del quale è presente un'oasi.

=====  
 =====

( Informazioni (>)

- Anna è la figlia del saggio Tellah e si è allontanata dal padre perchè quest'ultimo non approvava la sua relazione sentimentale
- la Tana del formileone si trova ad est di Damcyan e solo i membri della famiglia reale possono accedervi
- una ragazza di Baron è svenuta nei pressi di Kaipo ed è stata soccorsa
- un anziano blocca il passaggio nel Canale sotterraneo
- il Canale sotterraneo si trova a nord est di Kaipo
- il Castello di Damcyan si trova a nord di Kaipo
- Fabul si trova ad est di Damcyan

( Negozi (>)

MEDICINE	GIL	PROTEZIONI	GIL	ARMI	GIL
Ago dorato	400	Basco di cuoio	100	Arco	220
Antidoto	40	Bracciale di ferro	100	Frecce	10
Bacio di dama	60	Maglia di cuoio	200	Ramo	160
Coda di fenice	100	Veste	50	Verga	100
Collirio	30				
Erba Ghisal	50				
Pozione	30	LOCANDA: 50 Gil			
Tenda	100				

( Nemici (>)

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
022	• Soldato di Baron	27	..
023	• Generale	221	.. (a)

NOTE

a. questa è l'unica occasione per affrontare il Generale.

( Oggetti (>)

x1. Etere

=====  
 =====

|| Giunto nell'oasi, Cecil si preoccupa di trovare subito un luogo dove far  
 || riposare la ragazzina e si reca alla locanda. Qui la piccola riprende  
 || conoscenza ma rimane comunque diffidente nei confronti del cavaliere nero.  
 || Stremato dalla fatica, anche il ragazzo alla fine decide di riposarsi.  
 || Improvvisamente nella locanda irrompono i soldati di Baron, intenzionati ad  
 || eliminare la ragazzina per ordine del re. Cecil decide allora di opporsi a  
 || loro.

Adesso dovrete affrontare una semplice battaglia contro un Generale e tre Soldati di Baron. Se volete completare il Bestiario, sconfiggete prima il Generale poichè questi fuggirà, nel caso in cui rimanga da solo ad affrontarvi.



Per questo motivo non eseguite il comando Oscurità, con il quale potreste eliminare involontariamente i Soldati di Baron, bensì usate il semplice attacco fisico.

|| Al termine dello scontro, Cecil promette alla ragazzina di proteggerla in  
|| ogni situazione ed ella, comprendendo la bontà d'animo del guerriero,  
|| gli rivela il suo nome: Rydia.

Situazione iniziale di RYDIA

+-----+

PARAMETRI			EQUIPAGGIAMENTO		
Lv	1	Forza	3	Mano destra	Verga
HP	30	Velocità	4	Mano sinistra	--
MP	10	Vigore	2	Testa	Basco di cuoio
Evocatrice		Intelligenza	8	Torso	Maglia di cuoio
Mano destra		Spirito	5	Braccia	Bracciale di ferro

Ora Rydia si unirà al gruppo e potrete esplorare liberamente la località. Uscite dalla Locanda e qui [OK.aA - Città] oltrepassate il ponte più orientale. Dopo averlo fatto, esaminate il vaso più a nord, tra quelli situati accanto al piccolo edificio, per trovare un ETERE. Successivamente andate al negozio di Armi ed acquistate un Ramo per Rydia. In aggiunta comprate anche un Basco di cuoio, che sarà utile in seguito, dal negozio di Protezioni. Entrate poi nell'edificio più a nord est [OK.aF - Casa] dove ritroverete Rosa.

|| La ragazza, preoccupata per la sorte del suo innamorato, ha voluto seguire  
|| Cecil ma è rimasta vittima della febbre gialla ed è stata soccorsa dagli  
|| abitanti di Kaipo. Ora Rosa giace incosciente in un letto e l'unica cura  
|| consiste nella Perla del deserto, un raro gioiello che si può trovare solo  
|| nella tana dei formileoni.

Posizionate Rydia in seconda fila ed infine uscite da Kaipo.

+-----+

| AREA TRA L'OASI DI KAIPO ED IL CANALE SOTTERRANEO |

+-----+

Tornati sulla Mappa del mondo, sfruttate i vari scontri per aumentare il Livello di Rydia, riposandovi nella Locanda dell'Oasi di Kaipo, se necessario. Una volta pronti, procedete verso nord est sino a raggiungere l'ingresso di una caverna.

=====  
-- Capitolo 06 --

CANALE SOTTERRANEO >> Il vecchio saggio

[@6C06]  
=====

( Nemici (>)

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE	
011	• Mousse rossa	35	Fuoco	(a)
012	• Rana gigante	47	Ghiaccio	
013	• Zombie	52	Fuoco, Sacro, Curativo	(b)
014	• Conchiglia zannuta	58	Fulmine	
015	• Rana tigre	59	Ghiaccio	
016	• Sahagin 1	64	Fulmine	
018	• Piranha	65	Fulmine	

019 • Maghetto	69	..	(c)
020 • Ameba	125	Fulmine	
021 • Alligatore	175	Ghiaccio	

NOTE

- a. la Mousse rossa possiede una Difesa elevatissima perciò per eliminarla dovrete usare necessariamente la Magia Nera.
- b. lo Zombie possiede una resistenza fisica molto elevata perciò per poterlo eliminare facilmente dovrete usare contro di lui le tecniche curative o le magie nere di Elemento Fuoco.
- c. il Maghetto possiede il Bracciale d'argento, che è una buona Protezione in questa fase dell'avventura.

(      Oggetti      (>)

580 Gil	x1. Megaetere
x1. Bacio di dama	x3. Pozione
x1. Basco piumato	x1. Pozione-X
x1. Bracciale di ferro	x1. Spada oscura
x1. Clessidra di bronzo	x1. Tenda
x1. Coda di fenice	x1. Vento antartico
x1. Esplosivo	x1. Verga glaciale
x2. Etere	

=====  
 =====  
 All'interno della prima caverna [CS.aA - Sud] percorrete il ponte sulla destra ed andate verso nord, dove troverete due forzieri: in quello occidentale è contenuta una POZIONE, in quello orientale è presente un BACIO DI DAMA. Tornate all'ingresso e questa volta seguite il percorso di sinistra. Dopo aver superato il lungo ponte, recatevi nell'angolo a sud ovest ed aprite il baule per ottenere una TENDA. Successivamente andate verso l'alto ed un anziano vi sbarrerà la strada.

|| L'uomo riconosce l'armatura di Cecil e chiede il suo aiuto per raggiungere  
 || il Castello di Damcyan: sua figlia è stata plagiata da un bardo e lui  
 || intende recuperarla. I suoi poteri di mago tuttavia non sono sufficienti per  
 || sconfiggere la creatura che vive nel lago perciò ha bisogno della forza del  
 || cavaliere nero. Poichè anche Cecil e Rydia si stanno recando a Damcyan,  
 || i tre decidono di unire le forze.

Situazione iniziale di TELLAH

+-----+

PARAMETRI				EQUIPAGGIAMENTO	
Lv	20	Forza	5	Mano destra	Ramo
HP	340	Velocità	8	Mano sinistra	--
MP	90	Vigore	7	Testa	--
Saggio		Intelligenza	16	Torso	Maglia di cuoio
Mano destra		Spirito	16	Braccia	--

Tellah ora si unirà al gruppo: posizionatelo in seconda fila e fategli indossare il Basco di cuoio acquistato a Kaipo. Attraversate il ponte sulla destra e seguite il percorso sempre verso est, fino a raggiungere una lunga scalinata. Scendete i gradini per arrivare in acqua e poi risalite subito lungo il canale accanto, al termine del quale potrete recuperare un BRACCIALE DI FERRO dal baule. Tornate in acqua ed andate a sud ovest, dove è presente una

grande cascata. Al suo interno potrete accedere in una stanza segreta [CS.aB - Grotta della cascata] dove sono presenti tre forzieri contenenti, da sinistra, una POZIONE-X, un MEGAETERE ed una CODA DI FENICE. Adesso percorrete la strada al contrario, tornate nella zona dove avete incontrato Tellah [CS.aA - Sud] e da qui andate verso nord per raggiungere l'uscita.

Nella grotta successiva [CS.aC - S2 /A] seguite il percorso obbligato, scendendo poi in acqua, sino ad arrivare al bivio. Da qui avanzate verso sinistra, oltre le scalinate, per trovare una POZIONE nel baule; tornate al bivio e questa volta andate a sud. Dopo aver superato le due scalinate, procedete in direzione ovest, dove è situato lo scrigno contenente un ETERE. Ritornate alle scalinate, ora attraversate il ponte di legno e proseguite lungo il percorso per arrivare all'uscita. Nella caverna seguente [CS.aD - S2 /B] è presente un Punto di Salvataggio, dove Tellah farà riposare il gruppo.

|| Durante la notte, l'anziano ammira le potenzialità ed il viso di Rydia,  
 || che le ricorda sua figlia Anna, quand'era piccola. La ragazza aveva iniziato  
 || una relazione con un bardo di Damcyan e, nonostante l'opposizione del padre,  
 || era fuggita con lui perciò Tellah è intenzionato a riprendersela il prima  
 || possibile. Ma per raggiungere Damcyan bisognerà prima eliminare un'enorme  
 || creatura munita di otto tentacoli.

Una volta ripreso il comando dei personaggi, che ora risulteranno completamente ricaricati, uscite dalla porta superiore per tornare nella camera precedente. Qui [CS.aC - S2 /A] avanzate verso nord est e recuperate la VERGA GLACIALE dal baule. Successivamente andate a sud per scendere in acqua e seguite il percorso a destra per raggiungere l'uscita. Nella caverna successiva [CS.aE - S3] andate verso il basso e, giunti al bivio, continuate in direzione sud per trovare due forzieri: nel primo sono presenti 580 Gil, nel secondo un ESPLOSIVO. Tornate al bivio ed ora andate a nord ovest per entrare nella stanza seguente.

```

#####
# ..... #
# : ##### : #
# : ###_### : #####
##### : ###08.### :..... #####
# ....: ###_##### #
# : # :... ##### ###
# : ##### ##### ###
# : ##### ##### #
# : ##### ##### #
# : # ##### ##### #
# : # a ##### ##### ### .. passaggio segreto
# : # ##### ##### # 07 ingresso
# : ##### ##### ### 08 uscita
# : ##### ##### ###
# : ##### ##### #
# : ##### ##### b #
# : ##### ##### #
# : ##### ##### #
# :..... #####
#####_###
#07.#

```

Qui [CS.aF - S2 /C] andate subito verso sinistra e, all'interno della parete, troverete un sentiero nascosto. Seguite il percorso verso nord, passando anche dietro l'uscita, sino a raggiungere la zona orientale della stanza, dove è presente lo scrigno contenente un BASCO PIUMATO. Tornate indietro e, prima di attraversare l'uscita, andate a sud per recuperare una POZIONE dal baule. Giunti nella sala successiva [CS.aG - Nord] procedete verso l'alto e, giunti al

bivio, andate prima a sud ovest per trovare un ETERE nel forziere in basso ed un VENTO ANTARTICO in quello in alto. Tornate al bivio e questa volta andate verso destra, sino ad arrivare ad una seconda biforcazione. Qui recatevi prima in direzione sud, dove sono presenti due bauli contenenti una CLESSIDRA DI BRONZO, in basso, ed una SPADA OSCURA, in alto. Infine uscite dall'apertura a nord.

```
+-----+
| AREA TRA IL CANALE SOTTERRANEO ED IL LAGO SOTTERRANEO |
+-----+
```

Nemici

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
001	Goblin	6	..
006	Larva	28	..
007	Sahagin del deserto	20	Ghiaccio
008	Falena ocellata	40	Armi da lancio
009	Centipede	60	..
010	Verme delle sabbie	75	..

Vi ritroverete sulla Mappa del mondo ed in questa zona non incontrerete alcun nuovo mostro. Andate verso nord, entrando così nella caverna.

-- Capitolo 07 --

LAGO SOTTERRANEO >> Tuffo nel vuoto

[@6C07]

( Nemici (>)

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
011	Mousse rossa	35	Fuoco
013	Zombie	52	Fuoco, Sacro, Curativo
015	Rana tigre	59	Ghiaccio
016	Sahagin 1	64	Fulmine
018	Piranha	65	Fulmine
019	Maghetto	69	..
020	Ameba	125	Fulmine
021	Alligatore	175	Ghiaccio
196 B	Octomammuth	2.350	Fulmine, Oscurità

( Oggetti (>)

- x1. Armatura di Ade
- x1. Elmo di Ade
- x1. Guanti di Ade
- x1. Sandali di Mercurio

Al suo interno [LS.aA - Cascate sotterranee] scendete le scale e fatevi trasportare dall'acqua nella zona inferiore. Dopo essere atterrati [LS.aB - S2] salite le scale sulla destra e seguite il percorso verso sud. Attraversate la

lunga scalinata e negli scrigni troverete un ELMO DI ADE, a sinistra, ed i GUANTI DI ADE, a destra. Infine uscite dalla porta situata a nord ovest. Nella sala successiva [LS.aC - S1] raggiungete la zona orientale, dove sono presenti due forzieri contenenti i SANDALI DI MERCURIO, in basso, e l'ARMATURA DI ADE, a destra. In seguito scendete in acqua, attraverso le scale a nord ovest, ed esaminate il tentacolo arancione all'interno della cascata per affrontare il boss.

```

      \ _____ /
      <  OCTOMAMMUTH  >
      / _____ \
  
```

Liv >> 10	N° 196	TIPO
HP >> 2.350	---+---	--
MP >> 146	Forza 22	
-----+-----	Difesa 0	ASPETTO
Esp >> 1.200	Magia 0	Piovra arancione
Gil >> 500	D-Magica 25	
ELEMENTI STATUS		
A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • debole	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • debole	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • assorbe	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune
ABILITÀ		
.. Attacco fisico		
l'Octomammuth causa danni fisici ad un personaggio.		
L'Octomammuth è una gigantesca piovra arancione. Durante la battaglia, danneggiate il boss con l'attacco fisico di Cecil mentre Rydia e Tellah utilizzeranno la magia nera Thunder. Nel caso in cui abbiate bisogno di cure, usate solo Tellah per ripristinare i vostri HP, in modo tale da permettere a Rydia di continuare l'offensiva. Man mano che il boss subirà danni, i suoi tentacoli diminuiranno, sino a lasciare visibile solo la testa del boss.		

Dopo aver eliminato l'Octomammuth, attraversate la grande cascata per tornare così sulla Mappa del mondo.

```

+-----+
| AREA TRA IL LAGO SOTTERRANEO ED IL CASTELLO DI DAMCYAN |
+-----+
  
```

#### Nemici

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
001	Goblin	6	..
005	Porcospino	30	..
006	Larva	28	..
007	Sahagin del deserto	20	Ghiaccio

008	Falena ocellata	40	Armi dalancio
009	Centipede	60	..
010	Verme delle sabbie	75	..
019	Maghetto	69	..

In questa zona non incontrerete alcun nuovo mostro. Più a nord è presente il Castello di Damcyan.

|| All'improvviso dal cielo giungono le navi volanti di Baron che bombardano || intensamente il castello, riducendolo ad un cumulo di macerie.

```
=====
-- Capitolo 08 --
CASTELLO DI DAMCYAN >> Cuori distrutti                [@6C08]
=====
```

( Nemici (>)

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
261 f	Bardo	60.000	..

( Oggetti (>)

x1. Ago dorato	x1. Collirio
x1. Antidoto	x1. Etere
x1. Balestra	x1. Frecce
x1. Basco piumato	x20. Frecce sacre
x1. Bracciale di rubino	x1. Pozione
x1. Coda di fenice	x1. Tenda

Una volta qui [CD.aA - Cortile], non entrate subito nella cinta di mura del castello bensì costeggiatela, muovendovi verso destra, sino a trovare una porta.

```
#####
# a # b c # ..... # LEGENDA [CD.aB - Segrete]
# # .....: ##### : # a. Bracciale di rubino
# .....: # ##### : # b. Basco piumato
# # # ##### : ### c. Balestra
#####>< : # >< pulsante
#_____ # .. passaggio segreto
#.04 ##### ### 02 ingresso
##### #_# 04 uscita
#02.#
```

Al suo interno [CD.aB - Segrete] parlate con il soldato ferito e poi attivate il pulsante situato alla destra delle celle per aprire un passaggio segreto. Seguite il percorso, superando anche i muri, e troverete un BRACCIALE DI RUBINO, un BASCO PIUMATO ed una BALESTRA. Scendete attraverso le scale a sud ovest ed in seguito [CD.aC - Dungeon S1] potrete ottenere una POZIONE, un ANTIDOTO, un COLLIRIO, un ETERE, una CODA DI FENICE ed un AGO DORATO; esaminate il vaso di sud ovest per trovare le FRECCHE SACRE mentre all'interno dei vasi sulla destra sono presenti le FRECCHE ed altre FRECCHE SACRE.

Adesso tornate presso le mura del castello [CD.aA - Cortile] e procedete verso nord. Superate la stanza seguente [CD.aD - 1° piano] ed in quella successiva [CD.aE - 2° piano] aprite il forziere situato nell'angolo di nord est per recuperare una TENDA. Prima di procedere, rimuovete tutto l'equipaggiamento di Tellah. Salite le scale presenti nella zona inferiore per entrare nell'ultima camera [CD.aF - 3° piano].

|| Tra i feriti presenti, Tellah riconosce subito sua figlia Anna mentre nella stanza giunge anche il famigerato bardo. L'anziano si scaglia ferocemente sul ragazzo, il quale però cerca di spiegare le sue intenzioni. Lo scontro tra i due viene interrotto da Anna, che rivela la verità.

|| Il ragazzo è in realtà Edward, il principe di Damcyan, il quale si era travestito da bardo per non attirare le attenzioni. Mentre la coppia stava per tornare a casa, le Ali rosse di Baron, capeggiate da un uomo chiamato Golbez, ha attaccato il castello, rubando il Cristallo del Fuoco. Nell'assalto sono morti entrambi i genitori di Edward ed Anna è rimasta gravemente ferita, facendo da scudo al principe.

|| Con il suo ultimo respiro, Anna chiede perdono al padre, pur continuando ad amare Edward. Pervaso dalla rabbia, Tellah intende farsi giustizia da solo e vuole saperne di più su Golbez, prima di andarlo ad affrontare. Cecil cerca di fermare l'anziano ma quest'ultimo lo scaccia via, iniziando così la sua vendetta solitaria. Rydia intanto cerca di scuotere Edward, ancora distrutto dal dolore ed incapace di reagire. Anche il cavaliere nero interviene per far riprendere il principe di Damcyan poichè ha bisogno del suo aiuto per curare Rosa. Edward, grazie agli incoraggiamenti ricevuti, si riprende dallo shock e decide di unirsi a Cecil e Rydia.

#### Situazione iniziale di EDWARD

+-----+

PARAMETRI			EQUIPAGGIAMENTO		
Lv	5	Forza	6	Mano destra	Arpa di Morfeo
HP	60	Velocità	9	Mano sinistra	--
MP	0	Vigore	2	Testa	Basco piumato
Principe		Intelligenza	7	Torso	Tunica del bardo
Mano destra		Spirito	7	Braccia	Bracciale di rubino

+-----+

| AREA TRA IL LAGO SOTTERRANEO ED IL CASTELLO DI DAMCYAN |

+-----+

Ora Tellah non sarà più presente nel gruppo ed il suo posto verrà preso da Edward. Vi ritroverete sulla Mappa del mondo, a bordo dell'hovercraft: il gommone è in grado di muoversi sul terreno ed sugli scogli presenti lungo la costa. Grazie a questa proprietà, potrete tornare rapidamente a Kaipo, se necessario, sfruttando gli scogli situati ad ovest del Castello di Damcyan. Nell'ultima stanza di quest'ultimo [CD.aF - 3° piano] sono presenti due vasi nella zona inferiore che vi permetteranno di ripristinare tutti gli HP e gli MP del gruppo.

Come già fatto in precedenza con Rydia, posizionate Edward in seconda fila e svolgete alcune battaglie per aumentare il suo Livello. Una volta pronti, salite a bordo dell'hovercraft ed attraversate il mare, passando sugli scogli situati a nord est del castello, sino ad arrivare nella caverna orientale.

=====

( Nemici (>)

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
001	Goblin	6	..
009	Centipede	60	..
010	Verme delle sabbie	75	..
024 •	Domovoi	37	..
025 •	Mousse gialla	55	Fulmine (a)
026 •	Basilisco	90	..
027 •	Leshy	130	..
028 •	Adamanthart	190	Ghiaccio
197 B	Formileone	1.100	..

NOTE

a. la Mousse gialla possiede una Difesa elevatissima perciò per eliminarla dovrete usare necessariamente la Magia Nera di Rydia.

( Oggetti (>)

- x1. Ago dorato
- x2. Aracnotela
- x1. Arpa di Lamia
- x1. Coda di fenice
- x1. Etere
- x1. Fuga rapida
- x1. Perla del deserto
- x4. Pozione
- x1. Tenda
- x1. Vento antartico

Una volta entrati [TF.aA - S1 /A] andate verso sinistra, superate il piccolo ponte, e nello scrigno troverete un'ARACNOTELA. Scendete le scale e muovetevi in direzione nord, passando al di sotto del piccolo ponte, e recuperate la POZIONE dal baule. Procedete poi verso sud ovest e seguite il percorso, sino a trovare due forzieri contenenti una TENDA ed un'altra POZIONE. Tornate indietro e questa volta costeggiate le pareti scure, andando poi verso nord est: passate al di sotto del ponte di legno per trovare una terza POZIONE. In seguito andate verso sud est, dove sono presenti due rampe di scale: in cima ad esse, nella zona più a nord, potrete recuperare un AGO DORATO. Infine andate nell'angolo di sud est per raggiungere l'uscita.

Nella camera successiva [TF.aB - S2 /A] procedete verso il basso ed aprite lo scrigno per trovare il VENTO ANTARTICO. Entrate nella porta sulla sinistra e qui [TF.aC - S2 /B] raggiungete la zona nord, dove è presente il forziere contenente l'ARPA DI LAMIA. Tornate indietro [TF.aB - S2 /A] e seguite il percorso verso l'alto, sino ad arrivare all'uscita. Ora vi ritroverete nella zona inferiore della prima grotta [TF.aA - S1 /A] e da qui potrete entrare in una stanza [TF.aD - S1 /B] dove sono presenti un Punto di Salvataggio, una CODA DI FENICE, un ETERE ed una FUGA RAPIDA.

Tornate indietro di due stanze e qui [TF.aB - S2 /A] seguite il percorso verso l'alto, raggiungendo poi l'angolo di nord est, dove raccogliere una POZIONE. Andate poi nella zona occidentale della stanza, passando oltre il piccolo ponte di legno, per recuperare un'ARACNOTELA. Attraversate nuovamente il ponte ed infine proseguite in direzione sud, sino a trovare l'uscita. Una volta giunti nell'ultima sala [TF.aE - Nido del formileone] scendete le varie rampe di scale



per raggiungere il centro della camera ed affrontare il boss.

|| Edward entra nel nido per recuperare la Perla del deserto ma viene aggredito  
|| da un formileone. Cecil e Rydia intervengono subito per aiutare il principe  
|| di Damcyan.

```
      \_____/
     < FORMILEONE >
      /_____\
```

Liv	>> 2	N° 197		TIPO	
HP	>> 1.100	---+---		--	
MP	>> 68	Forza	11		
----	----	Difesa	3	ASPETTO	
Esp	>> 1.500	Magia	0	Insetto gigante	
Gil	>> 800	D-Magica	11	marrone	
ELEMENTI					
A-Lancio	• --	Ade	• immune	Paralisi	• immune
Fulmine	• --	Berserk	• immune	Pietra	• immune
Fuoco	• --	Cecità	• immune	Pietrific.	• immune
Ghiaccio	• --	Confusione	• immune	Rana	• immune
Oscurità	• --	Levitazione	• immune	Sonno	• immune
Sacro	• --	Maiale	• immune	Veleno	• immune
-----+-----		Maledizione	• immune	-----+-----	
Curativo	• --	Mini	• immune	Scan	• --
Dr & Asp	• --	Mutismo	• immune	Tornado	• immune
ABILITÀ					
1. Tenaglie					
il Formileone causa danni fisici ad un personaggio. Il nemico usa					
questa tecnica ogni volta che viene colpito da un attacco fisico.					
.. Attacco fisico					
il Formileone causa danni fisici ad un personaggio.					
Il Formileone è un grosso insetto marrone, munito di lunghe chele.					
Il boss non è molto pericoloso tuttavia la sua tecnica Tenaglie può					
risultare piuttosto insidiosa perchè vi impedirà di usare gli attacchi					
fisici. Per eliminare il Formileone, usate principalmente l'abilità					
Oscurità di Cecil e l'evocazione Chocobo di Rydia, mentre Edward dovrà					
ripristinare gli HP del cavaliere nero con gli oggetti curativi.					

Dopo aver sconfitto il Formileone, otterrete la PERLA DEL DESERTO. Per uscire dalla località usate la Fuga rapida recuperata in precedenza oppure fate tutto il percorso al contrario.

```
+-----+
| AREA TRA IL LAGO SOTTERRANEO ED IL CASTELLO DI DAMCYAN |
+-----+
```

Tornati sulla Mappa del mondo, salite a bordo dell'hovercraft e sfruttate gli scogli situati ad ovest del Castello di Damcyan per aggirare le montagne e raggiungere rapidamente Kaipo.

( Nemici (>)

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
017 f	Sahagin 2	45.672	..

=====  
=====  
Una volta entrati nella località [OK.aA - Città] recatevi nell'edificio più a nord est [OK.aF - Casa] dove ritroverete Rosa. Parlate con la ragazza ed usate la Perla del deserto per guarirla.

|| La gemma fa effetto e Rosa si risveglia: la ragazza aveva ricevuto la notizia della morte di Cecil durante il terremoto di Mist e, non volendo crederci, si era messa alla ricerca del cavaliere nero. Cecil è felice che Rosa si sia ripresa e le chiede informazioni su Golbez.

||  
|| Questo misterioso individuo è stato nominato nuovo comandante delle Ali rosse e pare che sia lui a manovrare il re di Baron. Dopo aver ottenuto i Cristalli di Mysidia e di Damcyan, Golbez intende impadronirsi anche di quelli di Fabul e di Troia. Il gruppo decide allora di riposarsi e di ripartire il giorno dopo per Fabul, attraversando il Monte Hobs.

||  
|| Quella notte, Edward si reca all'oasi ed inizia a suonare, ripensando ad Anna. Improvvisamente il principe di Damcyan viene aggredito da un mostro. Durante lo scontro appare lo spirito di Anna che incoraggia Edward, il quale si fa forza ed elimina il suo avversario.

Lo scontro con il Sahagin 2 è molto semplice e verrà vinto automaticamente dal principe di Damcyan al terzo attacco.

Situazione iniziale di ROSA

+-----+

PARAMETRI		EQUIPAGGIAMENTO			
Lv	10	Forza	8	Mano destra	Frecce
HP	150	Velocità	8	Mano sinistra	Arco
MP	80	Vigore	6	Testa	Basco di cuoio
Maga bianca		Intelligenza	10	Torso	Maglia di cuoio
Mano destra		Spirito	18	Braccia	Bracciale di ferro

Ora Rosa si unirà al gruppo e potrete tornare sulla Mappa del mondo. Posizionate anche la maga bianca in seconda fila, riorganizzando il gruppo in modo tale che il solo Cecil sia in prima linea.

+-----+  
| AREA TRA L'OASI DI KAIPO ED IL CANALE SOTTERRANEO |  
+-----+

Risalite a bordo dell'hovercraft e tornate alla Tana del formileone. Da qui andate a nord est per raggiungere il Monte Hobs.

=====

---

( Nemici (>)

---

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE	
028	Adamanthart	190	Ghiaccio	
029 •	Pyros	55	..	(a)
030 •	Spirito	86	Sacro	(b)
031 •	Pyros grigio	111	..	(a)
032 •	Scheletro	135	Fuoco, Sacro, Curativo	
033 •	Cockatrice	149	Armi da lancio	
034 •	Gargoyle	160	Armi da lancio, Sacro	
035 •	Scheletrosso	210	Fuoco, Sacro, Curativo	
198 B	Mamma Pyros	11.000	Oscurità	

NOTE

- a. i due tipi di Pyros sono in grado di eseguire l'attacco Autodistruzione, il quale sacrifica il nemico per causare danni ad un personaggio: per tale motivo dovrete eliminarli il prima possibile.
  
- b. lo Spirito è il nemico più debole tra quelli che rilasciano l'Anello maledetto.

---

( Oggetti (>)

---

960 Gil  
x1. Ago dorato  
x1. Frecce sacre  
x1. Pozione  
x1. Tenda

=====

=====

Giunti nella località [MH.aA - Versante ovest] troverete alcuni blocchi di ghiaccio a sbarrarvi la strada.

|| Rosa chiede a Rydia di sciogliere gli ostacoli con la magia nera ma la  
|| ragazzina è ancora traumatizzata dall'incendio della sua città natale e non  
|| vuole usare magie del fuoco. Se il gruppo non arriverà in tempo a Fabul,  
|| molte altre persone soffriranno perciò Rydia si fa forza e con la sua magia  
|| rimuove gli ostacoli di ghiaccio.

Ora Rydia possiederà anche la magia nera Fire. Procedete verso nord, salendo le scale, ed uscite dal passaggio in alto a sinistra. Nella stanza successiva [MH.aB - Belvedere] seguite il sentiero verso il basso e sulla sinistra troverete un Punto di Salvataggio. Recatevi nella zona inferiore e nella parte orientale sono presenti quattro scrigni contenenti, da sinistra, una TENDA, una POZIONE, un AGO DORATO e 960 Gil. Ora tornate nella camera precedente [MH.aA - Versante ovest] e questa volta uscite dal passaggio a nord est. In seguito [MH.aC - Cima] recuperate le FRECCE SACRE dal baule ad est ed attraversate il sentiero verso nord per affrontare il boss.

|| Il gruppo incontra un monaco di Fabul che viene assalito dai mostri.  
|| Nonostante la netta inferiorità numerica, l'uomo riesce a sconfiggere  
|| rapidamente tutti i suoi avversari. L'ultimo nemico però è troppo pericoloso

|| da affrontare da solo perciò il gruppo interviene in soccorso del monaco.

```
      \_____/
      <  MAMMA PYROS  >
      /_____\
```

```
| Liv  >>  15          N° 198          TIPO
| HP   >>  11.000      ----+----      --
| MP   >>  687          Forza          30
| ----+----          Difesa          1          ASPETTO
| Esp  >>  1.900        Magia          5          Grande fiamma rossa
| Gil  >>  1.200        D-Magica       9
```

```
| ELEMENTI          STATUS
| A-Lancio • --      Ade              • immune      Paralisi    • immune
| Fulmine  • --      Berserk         • immune      Pietra      • immune
| Fuoco    • --      Cecità         • immune      Pietrific.  • immune
| Ghiaccio • --      Confusione    • immune      Rana        • immune
| Oscurità • debole  Levitazione   • --         Sonno       • immune
| Sacro    • --      Maiale        • immune      Veleno      • immune
| -----+-----   Maledizione   • immune      -----+-----
| Curativo • --      Mini          • immune      Scan        • --
| Dr & Asp • --      Mutismo       • immune      Tornado     • immune
```

#### ABILITÀ

1. Esplosione [umanoide]  
la Mamma Pyros accumula energia rossa per poi detonare e colpire il bersaglio con l'esplosione. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi inoltre la Mamma Pyros si scinde in tre Pyros ed in tre Pyros grigi.

.. Attacco fisico [fiamma]  
la Mamma Pyros causa danni fisici ad un personaggio.

La Mamma Pyros inizialmente ha l'aspetto di una fiamma rossa ed è in grado di eseguire solo il semplice attacco fisico. Dopo aver subito alcuni danni il boss aumenterà di dimensioni, diventando una creatura umanoide.

Nella prima fase dello scontro, usate gli attacchi fisici con tutti i personaggi per ferire rapidamente il boss. Continuate con la strategia anche mentre la Mamma Pyros aumenta di dimensioni ma, quando appare la scritta "Sta per esplodere", siate pronti ad usare la magia bianca Cure con Rosa e con Rydia perchè a breve il boss detonerà, causando danni a tutto il gruppo.

Esplodendo, la Mamma Pyros si scinderà in tre Pyros e tre Pyros grigi. In questa fase dello scontro, usate i comandi Oscurità di Cecil e Calcio di Yang per eliminare rapidamente i nemici e terminare così lo scontro. Nel caso in cui riusciate a sconfiggere il boss prima che sia giunto il suo quinto turno, questi non esploderà e la battaglia sarà subito considerata vinta.

|| Il monaco ringrazia il gruppo e si presenta: lui è Yang di Fabul. Assieme ai  
|| suoi allievi si era recato sul Monte Hobs per allenarsi quando sono stati  
|| attaccati improvvisamente dai mostri e lui è l'unico sopravvissuto.  
|| Il gruppo avvisa Yang che Golbez si sta dirigendo a Fabul per impossessarsi

|| del Cristallo del Vento. Preoccupato per la sorte del suo paese natale,  
|| il monaco decide di unirsi al gruppo.

Situazione iniziale di YANG

+-----+

PARAMETRI				EQUIPAGGIAMENTO	
Lv	10	Forza	12	Mano destra	Artigli infuocati
HP	300	Velocità	8	Mano sinistra	--
MP	0	Vigore	15	Testa	--
Monaco		Intelligenza	2	Torso	Maglia di cuoio
Ambidestro		Spirito	3	Braccia	--

Adesso Yang lotterà assieme a voi. Uscite dalla porta superiore e nella stanza successiva [MH.aD - Versante est] seguite il percorso obbligato ed attraversate la discesa per tornare sulla Mappa del mondo.

+-----+

| AREA TRA IL MONTE HOBS ED IL CASTELLO DI FABUL |

+-----+

Nemici

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
005	Porcospino	30	..
024	Domovoi	37	..
029	Pyros	55	..
031	Pyros grigio	111	..
033	Cockatrice	149	Armi da lancio
034	Gargoyle	160	Armi da lancio, Sacro
036 •	Riccio	115	..

I mostri presenti in questa zona del mondo non possiedono alcuna particolare caratteristica perciò avanzate prima verso destra, superando la grande foresta, poi in direzione sud est, sino a trovare il Castello di Fabul. Non entratevi subito bensì proseguite verso nord est, raggiungendo così la Foresta dei chocobo.

+-----+

| FORESTA DEI CHOCOBO (Fabul) |

+-----+

Oggetti

x1. Erba Ghisal

Questa foresta [FC.aA - Spiazzo] è identica a quella di Baron ed anche qui potrete trovare un'ERBA GHISAL, esaminando la zona centrale dei cespugli. Curate tutto il gruppo con la Magia bianca e poi catturate un chocobo bianco per ripristinare gli MP. Infine salite in groppa ad un chocobo giallo e recatevi al Castello di Fabul.

=====

-- Capitolo 12 --

CASTELLO DI FABUL >> Il Cristallo del Vento

[@6C12]

=====

( Informazioni (>)

- pare che molte imbarcazioni siano naufragate per colpa del dio dei mari

( Negozi (>)

MEDICINE	GIL	ARMI & PROTEZIONI	GIL
Ago dorato	400	Armatura demoniaca	3.000
Antidoto	40	Artigli fulminanti	550
Bacio di dama	60	Artigli glaciali	450
Coda di fenice	100	Artigli infuocati	350
Collirio	30	Elmo demoniaco	980
Erba Ghisal	50	Guanti demoniaci	800
Pozione	30		
Tenda	100	LOCANDA: 100 Gil	

( Nemici (>)

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
016	Sahagin 1	64	Fulmine
024	Domovoi	37	..
027	Leshy	130	..
034	Gargoyle	160	Armi da lancio, Sacro
037 •	Marine di Baron	65	..
038 •	Capitano	320	.. (a)
263 f	Dragone	65.000	..

NOTE

- a. questa è l'unica occasione per affrontare il Capitano.

( Oggetti (>)

x1. Aracnotela	x1. Sandali di Mercurio
x1. Calamità	x1. Scudo demoniaco
x1. Esplosivo	x1. Tenda
x1. Etere	x1. Vento antartico
x1. Furia di Zeus	x1. Vino di Bacco
x1. Pozione	

=====

=====

Giunti nella località [CF.aA - Cortile] andate verso l'alto ed entrate nel castello. Qui [CF.aB - 1° piano] troverete sia la Locanda che i negozi e poi proseguite verso nord. In seguito [CF.aE - 2° piano] uscite dalla porta in basso per tornare all'aperto e da qui [CF.aA - Cortile] oltrepassate il portone a nord ovest. Tornati al coperto [CF.aH - Torre ovest, 1° piano] aprite i bauli situati nell'angolo di nord ovest per trovare, dall'alto, un ESPLOSIVO, un VENTO ANTARTICO ed una POZIONE. Prima di proseguire, esaminate il vaso di sinistra, tra quelli situati lungo la parete nord, ed otterrete una FURIA DI ZEUS. Superate il piano successivo [CF.aI - Torre ovest, 2° piano] ed in cima [CF.aL - Torre ovest, 3° piano] potrete conoscere Sheila, la moglie di Yang.

Ritornate all'aperto [CF.aA - Cortile], entrate nella torre orientale e qui [CF.aM - Torre est, 1° piano] salite le scale. Una volta giunti al piano superiore [CF.aN - Torre est, 2° piano] esaminate il vaso più a sud per trovare

un VINO DI BACCO. Presso l'ultimo piano invece [CF.a0 - Torre est, 3° piano] aprite il forziere per ottenere una TENDA e potrete anche dormire liberamente nel letto. Ora recatevi nella stanza oltre la Locanda ed i negozi e qui [CF.aE - 2° piano] rimuovete tutto l'equipaggiamento di Rosa e di Rydia ed uscite dalla porta a nord.

|| Nella sala del trono del castello, Yang avvisa il suo sovrano che Baron sta || per attaccare il regno di Fabul per impossessarsi del Cristallo del Vento. || Il sovrano non si fida dell'avvertimento del monaco per via della presenza || di Cecil ma a sostenere la causa di Yang interviene Edward, che in passato || aveva già incontrato il re di Fabul. Quest'ultimo, capendo la gravità della || situazione, chiede l'aiuto di Cecil e del principe di Damcyan per difendere || il castello.

||  
|| << Rispondete 'Si' per proseguire .>>

||  
|| Cecil, Edward e Yang combatteranno in prima linea mentre Rosa e Rydia || aiuteranno i curatori del castello per soccorrere i feriti.

I primi nemici da affrontare saranno un Capitano e due Marine di Baron: essi si comportano in maniera identica ai soldati affrontati nella Locanda dell'Oasi di Kaipō. Per questo motivo, se volete completare il Bestiario, eliminate prima il Capitano poichè questi fuggirà, nel caso in cui rimanga da solo ad affrontarvi. Adesso, man mano che svolgerete le varie battaglie, sarete costretti ad indietreggiare gradualmente nelle diverse sale del Castello di Fabul. I gruppi di mostri che affronterete sono i seguenti e potrete eliminarli tutti con facilità usando gli attacchi fisici dei personaggi:

.A.	.B.	.C.
(x1) Domovoi	(x1) Capitano	(x1) Gargoyle
(x1) Leshy	(x2) Marine di Baron	
(x1) Sahagin 1		

.D.	.E.
(x1) Domovoi	(x1) Capitano
(x1) Leshy	(x2) Marine di Baron
(x1) Sahagin 1	

|| Arretrati sino alla Sala del Cristallo, il gruppo viene raggiunto da Kain. || Il cavaliere nero è felice di vedere che l'amico è sopravvissuto e gli || chiede di unirsi nella lotta contro Baron. Tuttavia il Dragone è il || comandante della truppa di assalto al castello e sfida Cecil a duello.

||  
|| << Ora si svolgerà uno scontro che non potrete vincere. >>

||  
|| Kain sconfigge facilmente Cecil e sta per infliggergli il colpo di grazia || quando sulla scena fanno il loro ingresso Rosa e Rydia. La prima chiede || spiegazioni a Kain riguardo il suo comportamento, facendo esitare il || Dragone. Anche Golbez giunge nella sala: l'uomo misterioso mette facilmente || fuori combattimento Yang ed Edward, permettendo così a Kain di impossessarsi || del Cristallo del Vento. Notando il legame tra Rosa e Cecil, Golbez decide || di rapire la ragazza e di tenerla come ostaggio.

||  
|| Rimasti da soli, Rydia cura i membri del gruppo, i quali sono molto || demoralizzati: non sono riusciti a proteggere il Cristallo del Vento e Rosa || adesso si trova in mano al nemico. La ragazzina però non si perde d'animo e || ricorda loro che non tutto è perduto.

Vi ritroverete nella camera dov'era custodito il Cristallo [CF.aG - Sala del Cristallo]. Uscite dalla porta a sud per tornare nella sala del trono.

```

#####
#10.# # ..... #
# # # : ## : #
##### # ##### : ## : #
# ##### # : #
# ## # # # # ## # : #####
# a ## ##>< # :..... b #
##### ##### : c #
# # # d #
# # #####
# #
### # # ###
# #_# #
#####09.#####

```

LEGENDA [CF.aF - Sala del trono]

- a. Sandali di Mercurio
- b. Aracnotela
- c. Scudo demoniaco
- d. Etere
- >< pulsante che apre l'accesso al passaggio segreto
- .. passaggio segreto
- 10 ingresso
- 09 uscita

Qui [CF.aF - Sala del trono] esaminate il vaso situato nella rientranza sulla sinistra per trovare i SANDALI DI MERCURIO. Premete il pulsante presente nella zona orientale ed aprirete un passaggio segreto che vi condurrà a tre scrigni contenenti un'ARACNOTELA, uno SCUDO DEMONIACO ed un ETERE. Adesso tornate nella prima sala interna [CF.aB - 1° piano] ed entrate nella stanza sulla sinistra. Una volta qui [CF.aC - Locanda] il gruppo si riposerà automaticamente.

|| Cecil intende attaccare Baron ma senza una nave volante è un'impresa  
 || impossibile. Per infiltrarsi efficacemente, il cavaliere nero propone di  
 || viaggiare via mare perciò Yang si propone di chiederne una al re di Fabul.  
 || Il giorno dopo il sovrano del castello concede al gruppo un'imbarcazione,  
 || ancorata nel porto ad est.

Riceverete dal re di Fabul la spada nera CALAMITÀ. Una volta terminati i preparativi, rimuovete l'equipaggiamento di Edward, di Rydia e di Yang, depositandoli dal Chocobeso, se necessario. Infine uscite dal Castello di Fabul ed andate alla nave ormeggiata sulla destra.

|| Sheila saluta il marito ed il resto del gruppo, in partenza per Baron.  
 || La navigazione procede veloce e tranquilla mentre a bordo i personaggi  
 || discutono su cosa fare una volta giunti a destinazione. Come prima cosa  
 || bisogna trovare Cid, l'ingegnere che ha realizzato le navi volanti,  
 || che potrebbe unirsi alla loro causa.  
 ||  
 || All'improvviso l'imbarcazione viene scossa violentemente: nell'acqua si è  
 || generato un vortice per opera di Leviathan, il leggendario signore dei mari.  
 || Per via delle ondate, Rydia cade in acqua e Yang si lancia subito dalla nave  
 || in suo soccorso. Leviathan infine si inabissa nell'oceano, portando con sé  
 || l'imbarcazione e tutti i coloro che erano rimasti a bordo.  
 ||  
 || Tempo dopo, Cecil riprende conoscenza su una spiaggia sconosciuta. Non c'è  
 || traccia nè della nave, nè dei suoi passeggeri ed il cavaliere nero capisce  
 || di essere rimasto solo.



```

+-----+
|  TERRE DI MYSIDIA  |
+-----+

```

Vi ritroverete sulla Mappa del mondo, nel territorio di Mysidia. Andate verso est per accedere nell'omonima città.

```

=====
-- Capitolo 13 --
MYSIDIA >> Oscurità rinnegata                                     [@6C13]
=====

```

```

(      Negozi      (>))

```

MEDICINE	GIL	PROTEZIONI	GIL	ARMI	GIL
Ago dorato	400	Armatura lucente	8.000	Balestra	700
Antidoto	40	Bracciale d'argento	650	Caducèo	480
Coda di fenice	100	Cappello magico	700	Frecce sacre	20
Cottage	500	Elmo lucente	4.000	Verga glaciale	220
Erba dell'eco	50	Manopole	3.000	Verga infuocata	380
Granpozione	150	Scudo lucente	700		
Pozione	30	Veste di Gaia	500		
Tenda	100			LOCANDA: 200 Gil	

Una volta entrati nella località [MY.aA - Città] evitate di parlare con gli abitanti poichè essi risulteranno ostili nei confronti di Cecil e vi potranno causare anche status negativi. Entrate nell'edificio più a nord ed al suo interno [MY.aH - Palazzo delle preghiere] sarà presente l'anziano mago, già incontrato nell'attacco a Mysidia durante il prologo.

```

|| L'uomo riconosce Cecil e lo rimprovera aspramente per il suo comportamento.
|| Il cavaliere nero intende fare ammenda delle sue azioni e vuole fermare
|| Golbez a tutti i costi. L'uomo intravede in Cecil la voglia di riscattarsi
|| e, per aiutarlo a sbarazzarsi dell'oscurità che alberga nel suo cuore,
|| lo invita a recarsi sul Monte Ordalia, situato ad est di Mysidia, dove verrà
|| messo alla prova. Assieme a lui viaggeranno Palom e Porom, due maghi gemelli
|| apprendisti.

```

Situazione iniziale di PALOM

```

+-----+

```

PARAMETRI				EQUIPAGGIAMENTO	
Lv	10	Forza	7	Mano destra	--
HP	100	Velocità	8	Mano sinistra	Verga
MP	50	Vigore	5	Testa	Basco piumato
Mago nero		Intelligenza	15	Torso	Maglia di cuoio
Mano sinistra		Spirito	10	Braccia	Bracciale di ferro

Situazione iniziale di POROM

```

+-----+

```

PARAMETRI				EQUIPAGGIAMENTO	
Lv	10	Forza	8	Mano destra	Ramo
HP	110	Velocità	7	Mano sinistra	--
MP	50	Vigore	6	Testa	Basco piumato
Maga bianca		Intelligenza	10	Torso	Maglia di cuoio

Ora Palom e Porom si uniranno al gruppo. Prima di procedere, recatevi ai negozi per acquistare:

PROTEZIONI	ARMI
.1 Armatura lucente	.1 Caduceo
.3 Bracciali d'argento	.1 Verga glaciale
.3 Cappelli magici	.2 Verghe infuocate
.1 Elmo lucente	
.1 Manopole	
.1 Scudo lucente	
.2 Veste di Gaia	

La cifra richiesta è di 22.210 Gil ma sarà più bassa se possedete già i Bracciali d'argento. Nel caso in cui abbiate bisogno di denaro, eliminate i mostri nei dintorni per accumularlo. Una volta acquistati tutti gli oggetti richiesti, ottimizzate l'equipaggiamento di Palom e Porom ed uscite dalla città.

```

+-----+
| TERRE DI MYSIDIA |
+-----+
Nemici

```

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
001	Goblin	6	..
005	Porcospino	30	..
019	Maghetto	69	..
024	Domovoi	37	..
033	Cockatrice	149	Armi da lancio
036	Riccio	115	..
039 •	Zu 1	941	Armi da lancio

Posizionate i due gemelli in seconda fila e fate diverse battaglie, sino a far raggiungere loro almeno il Livello 13, in modo tale che Palom impari le magie nere Blizzara, Fira e Thundara mentre Porom ottenga la magia bianca Cura. Procedete costantemente in direzione est, seguendo il percorso obbligato, e, al centro di una grande foresta troverete il Monte Ordalia.

```

=====
-- Capitolo 14 --
MONTE ORDALIA >> Luce purificatrice [06C14]
=====

```

( Nemici (>)

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
013	Zombie	52	Fuoco, Sacro, Curativo
030	Spirito	86	Sacro
032	Scheletro	135	Fuoco, Sacro, Curativo
035	Scheletrosso	210	Fuoco, Sacro, Curativo
041 •	Anima	200	Sacro
042 •	Wraith	222	Fuoco, Sacro, Curativo
043 •	Ritornante	250	Fuoco, Sacro, Curativo

044 •	Lilith	466	Fuoco, Curativo	(a)
045 B	Morto vivente	200	Fuoco, Sacro, Curativo	
219 B	Scarmiglione 1	3.500	..	
220 B	Scarmiglione 2	3.523	Armi da lancio, Fuoco, Sacro, Curativo	
262 f	Cavaliere nero	4.520	..	

NOTE

a. la Lilith possiede la Verga di Lilith, che è una buona Bacchetta in questa fase dell'avventura.

( Oggetti (>)

x2. Etere  
x2. Pozione  
x1. Spada leggendaria  
x1. Veste

=====  
=====

Giunti nella località [MO.aA - Entrata] seguite il sentiero, sino a trovare un muro di fiamme.

|| Palom spegne facilmente l'incendio con la sua magia, vantandosi delle sue  
|| capacità. Nel frattempo, in un luogo segreto, Golbez convoca Scarmiglione,  
|| uno degli arcidemoni elementali, e lo invia sul Monte Ordalia per eliminare  
|| Cecil, prima che possa diventare una minaccia concreta.

Riprendete la scalata e non salite subito la rampa di scale bensì raggiungete lo scrigno alla sua destra per trovare una POZIONE. Continuate poi verso nord e nel secondo baule è presente un'altra POZIONE. Infine uscite dall'apertura in alto a destra. Nella zona successiva [MO.aB - Sentiero] procedete in direzione nord per ritrovare Tellah.

|| L'anziano, cosciente dell'immensa potenza di Golbez, si è recato sul Monte  
|| Ordalia per ottenere Meteor, la magia leggendaria: essa tuttavia è molto  
|| pericolosa da adoperare e potrebbe mettere a rischio la vita di Tellah.

Situazione di TELLAH

+-----+

PARAMETRI			EQUIPAGGIAMENTO		
Lv	var.	Forza	var.	Mano destra	Ramo
HP	var.	Velocità	var.	Mano sinistra	--
MP	var.	Vigore	var.	Testa	--
Saggio		Intelligenza	var.	Torso	Veste di Gaia
Mano destra		Spirito	var.	Braccia	Bracciale di ferro

Fate indossare a Tellah la Verga infuocata, il Cappello magico ed il Bracciale d'argento acquistati a Mysidia, posizionatelo in seconda fila ed infine uscite dall'apertura in alto. Giunti nella stanza seguente [MO.aC - Incrocio], una volta al bivio, procedete lungo il sentiero occidentale e salite le scale per ottenere un ETERE. Tornate indietro e questa volta andate prima verso nord e poi in direzione ovest. Prima di uscire dalla camera, recuperate l'ETERE situato nella rientranza in basso. Nella sala successiva [MO.aD - Cima] avanzate verso nord e sulla destra troverete un Punto di Salvataggio. Salite le scale ed avvicinatevi al ponte di legno per affrontare il boss.

|| Un'oscura presenza sbarra la strada al gruppo: si tratta di Scarmiglione,  
|| il servitore di Golbez, intenzionato ad eliminare Cecil e gli altri.

\ /  
 < SCARMIGLIONE 1 >  
 / \

Liv >> 15	N° 219	TIPO
HP >> 3.500	----+----	--
MP >> 218	Forza 19	
----+----	Difesa 2	ASPETTO
Esp >> 3.200	Magia 15	Spettro marrone
Gil >> 2.000	D-Magica 0	
ELEMENTI STATUS		
A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
----+----	Maledizione • immune	----+----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune
ABILITÀ		
1. Thunder		
Scarmiglione 1 scaglia un fulmine. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Fulmine ad un personaggio. Questa Magia nera viene utilizzata anche quando il boss subisce danni.		
Scarmiglione è una creatura che indossa una veste marrone ed in questo scontro verrà aiutato da quattro Morti viventi. Nella fase iniziale dello scontro:		
.Cecil userà l'attacco fisico sul boss		
.Tellah lancerà la magia nera Fire su tutti i nemici		
.Palom lancerà la magia nera Fire o Fira su tutti i nemici		
.Porom curerà il gruppo con la magia bianca Cure o Cura		
Dopo aver eliminato i quattro Morti viventi, concentrate gli attacchi su Scarmiglione, lasciando sempre a Porom il compito di ripristinare gli HP del gruppo. Poichè il boss contrattaccherà qualunque tecnica con la magia nera Thunder, è molto importante mantenere alta la salute dei personaggi.		

Subito dopo la battaglia, non avanzate lungo il ponte di legno bensì curate il gruppo ed invertite le due file, in modo tale che Cecil si trovi in seconda linea mentre i tre maghi in prima linea, perchè a breve sarete attaccati alle spalle. Una volta pronti, procedete verso ovest per iniziare la seconda fase dello scontro.

\ /  
 < SCARMIGLIONE 2 >  
 / \

Liv >> 15	N° 220	TIPO
HP >> 3.523	----+----	Non-morto
MP >> 220	Forza 46	
----+----	Difesa 1	ASPETTO

Esp >> 3.600	Magia	31	Cadavere marrone
Gil >> 2.500	D-Magica	22	

ELEMENTI	STATUS	
A-Lancio • debole	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • debole	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • assorbe	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • debole	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • debole	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • assorbe	Mutismo • immune	Tornado • immune

ABILITÀ

1. Elegia malefica

Scarmiglione 2 genera una serie di note musicali, assieme ad un quadrante di orologio che ruota lentamente in senso antiorario. La tecnica infligge a tutti i personaggi lo Status Slow, il quale fa caricare più lentamente la rispettiva barra del turno, diminuendo la frequenza dei loro attacchi. Il boss esegue l'Elegia malefica ogni volta che subisce un attacco magico di Elemento Fuoco.

.. Attacco fisico

Scarmiglione 2 causa danni fisici ad un personaggio e può provocare anche lo Status Veleno.

Scarmiglione ora mostrerà il suo vero aspetto di creatura dal corpo marrone e con quattro zanne. Se non l'avete fatto in precedenza, ricordatevi di invertire la prima linea con la seconda. Adesso il boss possiederà un maggior numero di debolezze elementali che potrete sfruttare a vostro vantaggio:

- .Cecil userà l'attacco fisico
- .Palom lancerà la magia nera Fire o Fira
- .Porom utilizzerà la magia bianca Cure o Cura
- .Tellah curerà il gruppo con le magie bianche Cura ed Esna

Poichè Scarmiglione potrebbe infliggervi lo Status Slow e rallentare così la frequenza dei vostri attacchi, potete pareggiare la situazione colpendolo a sua volta con la magia bianca Slow di Porom.

Una volta eliminato definitivamente Scarmiglione, riportate Cecil in prima fila e rimuovete tutto il suo equipaggiamento. Infine esaminate il grande obelisco centrale.

|| Dal nulla, una voce riecheggia nell'aria e teletrasporta il gruppo in un santuario. L'entità misteriosa rivela di essere il padre di Cecil ed intende donare al figlio il suo potere: dall'alto compare una spada luminosa che trasforma Cecil in un paladino. Tuttavia, per mostrare di essere degno di un tale dono, il ragazzo dovrà prima affrontare il suo passato e la sua oscurità. Nel santuario giunge un cavaliere nero, identico al vecchio Cecil, e la prova ha inizio.

|| << Durante lo scontro con il Cavaliere nero rimanete sempre in posizione di Difesa e non fate alcuna altra azione, anche se nel frattempo subirete danni. Dopo il terzo attacco del nemico, la battaglia terminerà in automatico. >>

||  
 || Cecil ha superato la prova ed ora è finalmente un paladino. Questo grande  
 || potere ha effetto anche su Tellah: l'anziano saggio non solo è riuscito a  
 || ricorda tutte le sue magie ma adesso è in grado anche di utilizzare Meteor,  
 || la magia leggendaria. Con queste nuove capacità ora è davvero possibile  
 || sconfiggere Golbez perciò il gruppo intende recarsi subito a Baron. Prima di  
 || lasciare il santuario, Cecil si chiede di chi fosse davvero quella voce.

Situazione di CECIL

+-----+

PARAMETRI				EQUIPAGGIAMENTO	
Lv	1	Forza	10	Mano destra	Spada leggendaria
HP	600	Velocità	13	Mano sinistra	--
MP	10	Vigore	10	Testa	--
Paladino		Intelligenza	5	Torso	Veste
Mano destra		Spirito	8	Braccia	--

Diventando un paladino, Cecil ripartirà dal Livello 1, perderà la tecnica Oscurità ed otterrà al suo posto le abilità Magia bianca e Proteggi. Come equipaggiamento, il personaggio possiederà automaticamente la SPADA LEGGENDARIA e la VESTE. Prima di riprendere l'avventura, fate indossare a Cecil l'Armatura lucente, l'Elmo lucente, le Manopole e lo Scudo lucente acquistati a Mysidia.

Per quanto riguarda Tellah, l'anziano saggio ora potrà utilizzare quasi tutte le Magie bianche e le Magie nere presenti del gioco e di conseguenza perderà l'abilità Ricorda. Tra le Magie nere adesso ci sarà anche Meteor, tuttavia non potrete mai utilizzarla poichè la tecnica necessiterà di 99 MP, il saggio possiederà solamente 90 MP e non ci sarà modo di aumentarli in questo punto dell'avventura. Adesso fate tutta la strada al contrario per uscire dalla località. Presso il Monte Ordalia potrete aumentare rapidamente il Livello di Cecil perciò sfruttate l'occasione prima di andarvene.

+-----+

| TERRE DI MYSIDIA |

+-----+

Nemici

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
001	Goblin	6	..
005	Porcospino	30	..
019	Maghetto	69	..
024	Domovoi	37	..
033	Cockatrice	149	Armi da lancio
036	Riccio	115	..
039	Zu 1	941	Armi da lancio

Non tornate subito a Mysidia bensì recatevi a sud est del Monte Ordalia per trovare una foresta dei chochobo.

+-----+

| FORESTA DEI CHOCOBO (Mysidia) |

+-----+

Oggetti

x1. Erba Ghisal

Questa foresta [FC.aA - Spiazzo] è identica alle precedenti ed anche qui potrete trovare un'ERBA GHISAL, esaminando la zona centrale dei cespugli. Curate il gruppo con la Magia bianca e poi catturate un chocobo bianco per ripristinare tutti gli MP. Infine salite in groppa ad un chocobo giallo e tornate a Mysidia.

=====  
-- Capitolo 15 --

MYSIDIA >> La leggenda della luna [06C15]  
=====

Una volta rientrati nella località [MY.aA - Città] ora gli abitanti saranno più cortesi nel rivolgersi a Cecil. Recatevi nell'edificio posizionato più a nord [MY.aH - Palazzo delle preghiere] e parlate con l'anziano di Mysidia.

|| L'uomo si congratula con Cecil per aver superato la prova e rivela di aver  
|| mandato i due gemelli con lui per assicurarsi che le sue intenzioni fossero  
|| pure. Esaminando la spada ricevuta sul Monte Ordalia, l'anziano nota che su  
|| su di essa è incisa la leggenda di Mysidia:

||

|| "Nato da fauci di drago,  
|| a vette celesti si innalza,  
|| sollevato da tenebre e luce,  
|| promessa novella su rive di sogno.  
|| Bagliore di Luna infinito:  
|| mai più eclisse avvolgerà la Terra,  
|| benedetta da sconfinata grazia."  
||

|| Forse Cecil è il prescelto che compirà questa leggenda ma per fare questo  
|| bisognerà prima sconfiggere Golbez. Anche Tellah si rivolge all'anziano di  
|| Mysidia e si scopre che i due sono vecchi amici. L'uomo però mette in  
|| guardia il saggio: se usasse Meteor spinto dal desiderio di vendetta,  
|| potrebbe perdere la vita. Per permettere al gruppo di raggiungere Baron  
|| rapidamente, l'anziano di Mysidia riapre il Passaggio demoniaco. Anche se la  
|| loro missione è terminata, Palom e Porom vogliono continuare a lottare  
|| assieme a Cecil e Tellah, ricevendo così il permesso dal loro superiore.

Tornate all'aperto [MY.aA - Città] ed entrate nel piccolo edificio situato sulla destra. Al suo interno [MY.aG - Passaggio demoniaco] salite sulla pedana tonda centrale per raggiungere istantaneamente Baron.

+-----+

| BARON |

+-----+

Una volta tornati nella località [BR.aE - Passaggio demoniaco] uscite prima dalla stanza e poi dalla città. Ora fate tutta la strada per tornare a Mist, attraversando la Grotta delle nebbie.

=====  
-- Capitolo 16 --

MIST >> I sopravvissuti [06C16]  
=====

( Informazioni (>)

- nei sotterranei di Baron esiste un potentissimo Eidolon

• il Reame degli eidolon si trova nelle profondità del pianeta

( Negozi (>)

ARMI	GIL	PROTEZIONI	GIL	LOCANDA: 50 Gil
Daga danzante	5.000	Tunica del bardo	70	
Frusta	3.000			

( Oggetti (>)

- x1. Bracciale di rubino
- x3. Esplosivo
- x1. Forcina dorata
- x1. Verga polimorfica
- x1. Veste

=====  
=====

Al suo interno [MS.aA - Città] andate a nord est, nei pressi dello stagno, ed esaminate la zona cespugliosa nella rientranza sulla destra per ottenere un ESPLOSIVO. In seguito recatevi a sud, accanto ai negozi di Armi e Protezioni, e procedete lungo il sentiero ad est, in corrispondenza del pozzo, per passare all'interno di un passaggio segreto attraverso gli alberi. Al termine del percorso è presente una zona cespugliosa che contiene altri due ESPLOSIVI. Successivamente raggiungete l'edificio a nord ovest.

```

#####
#               #
#####        #
#               #               #####
# ##### a b #####
# ### ..... #
# ### : ##### c ### : #
# ### : # ##### : #
# ### : ### ##### : #
# # : ### # .....: #
#               # # : #####
#               # # : #
#               # # : #
#####   ##### # : #
#_#      # : #
#02.#    # : #
        # : #
        # : #
        # : #
        # : #
LEGENDA [MS.aB - Casa]
a. Forcina dorata      # : #
b. Veste                # : #
c. Bracciale di rubino # : #
d. Verga polimorfica   ### : ###
.. passaggio segreto    # : #
02 ingresso            # d #
                       #   #
                       #####

```

Qui [MS.aB - Casa] entrate nel camino ed attraversate il sentiero nascosto che



vi condurrà in una stanzetta dove troverete una FORCINA DORATA, una VESTE ed un BRACCIALE DI RUBINO. Continuate a procedere lungo il passaggio segreto sino ad arrivare al baule contenente la VERGA POLIMORFICA. Adesso tornate a Baron.

=====  
-- Capitolo 17 --

BARON >> Ritorno a casa

[@6C17]  
=====

( Informazioni (>)

- Cid è stato imprigionato nel castello
- nella locanda c'è uno strano monaco
- il re di Baron è impazzito

( Negozi (>)

MEDICINE	GIL	ARMI	GIL	PROTEZIONI	GIL
Ago dorato	400	Artigli fulminanti	550	Bandana	450
Antidoto	40	Artigli glaciali	450	Bracciale d'argento	650
Bacio di dama	60	Artigli infuocati	350	Divisa kenpo	4.000
Coda di fenice	100	Caducèo	480		
Collirio	30	Verga fulminante	700		
Erba Ghisal	50				
Pozione	30				
Tenda	100	LOCANDA: 50 Gil			

( Nemici (>)

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
048	• Guardia di Baron	280	..
270	f Monaco	62.000	..

( Oggetti (>)

3.000 Gil  
x1. Chiave di Baron  
x1. Furia di Zeus  
x1. Maglia di cuoio

=====  
=====  
Arrivati nella località [BR.aA - Città] recatevi nell'edificio a sud est [BR.aC - Locanda] e nella zona superiore troverete Yang assieme ad alcuni soldati.

|| Cecil è contento di rivedere il monaco sano e salvo ma quest'ultimo sembra || non riconoscerlo, anzi lo assale assieme ai soldati.

La prima battaglia si svolgerà contro due Guardie di Baron, le quali useranno le magie Maiale e Mini dopo essere state colpite. In seguito dovrete affrontare Yang: il monaco attaccherà molto di rado perciò avrete l'opportunità di curare

l'intero gruppo tra un suo assalto e l'altro. Dopo che Yang avrà usato il Calcio per la seconda volta, la battaglia terminerà automaticamente.

|| Yang riprende i sensi e l'ultima cosa che ricorda è l'assalto di Leviathan:  
|| a quanto pare il monaco è stato colpito da amnesia ed i soldati di Baron  
|| hanno sfruttato la situazione per arruolarlo. Per quanto riguarda gli altri  
|| compagni, Rydia è stata inghiottita dal gigantesco serpente marino mentre la  
|| sorte di Edward è ignota. Il gruppo si ritira nella locanda per discutere la  
|| prossima mossa.

||  
|| Cecil presenta a Yang i tre maghi ed il monaco consegna al paladino una  
|| chiave che aveva ricevuto dai soldati di Baron: con essa potrebbe essere  
|| possibile entrare nel castello.

Situazione di YANG

+-----+

PARAMETRI			EQUIPAGGIAMENTO		
Lv	var.	Forza	var.	Mano destra	--
HP	var.	Velocità	var.	Mano sinistra	--
MP	var.	Vigore	var.	Testa	--
Monaco		Intelligenza	var.	Torso	Maglia di cuoio
Ambidestro		Spirito	var.	Braccia	--

Ora Yang tornerà nel gruppo, equipaggiando automaticamente una MAGLIA DI CUOIO, ed avrete ottenuto da lui la CHIAVE DI BARON. Grazie ad essa potrete aprire sia la porta del negozio di Armi e Protezioni, sia la porta situata lungo le mura occidentali. Entrate prima nel negozio.

```
#####  
# ..... #  
##### : # : ##### : # LEGENDA [BR.aH - Armeria]  
# # b : # : a # # : # a. 2.000 Gil  
# #{nA} # {nP}# # : # b. Furia di Zeus  
# ##### # : # .. passaggio segreto  
# # # : # 07 ingresso  
# # # : # {nA} negozio di Armi  
# : # : # {nP} negozio di Protezioni  
##### : # : #  
#_# # :...: #  
#07.# #####
```

Qui [BR.aH - Armeria] e seguite il passaggio segreto all'interno del muro per raggiungere l'altro lato del bancone delle Protezioni, dove è presente un baule contenente 2.000 Gil mentre, dietro quello delle Armi, potrete ottenere una FURIA DI ZEUS. Tornate all'aperto [BR.aA - Città] e recatevi alle mura occidentali di Baron. Aprite la porta con la Chiave di Baron ed al suo interno [BR.aD - Cantina] andate verso destra, attraversando il sentiero nascosto, e nel baule troverete 1.000 Gil. Infine scendete le scale per accedere in una nuova località.

=====  
-- Capitolo 18 --

ANTICO ACQUEDOTTO >> Il passaggio segreto [06C18]  
=====

( Nemici (>)

n° NOME HP DEBOLEZZE

014	Conchiglia zannuta	58	Fulmine
018	Piranha	65	Fulmine
021	Alligatore	175	Ghiaccio
046	• Magicarpa	180	Fulmine
047	• Idra	257	Fulmine
048	Guardia di Baron	280	..
049	• Elettropesce	284	Armi da lancio
050	• Alligatore	292	Ghiaccio
051	• Stampo demoniaco	380	Fulmine
052	• Verme dell'acqua	638	Fulmine

( Oggetti (>)

- x1. Aracnotela
- x1. Clessidra di bronzo
- x2. Etere
- x1. Furia di Zeus
- x1. Granpozione
- x1. Sandali di Mercurio
- x1. Spada antica

Una volta qui [AA.aA - S4] recatevi nella zona più a sud della sala, dove sono presenti tre scrigni contenenti, da sinistra, una GRANPOZIONE, un ETERE ed una FURIA DI ZEUS. Seguite poi il percorso verso l'alto ed infine uscite da nord est.

```
#####
# # ##### #03.#
# ## # ##### # #
# ## ##### ## ## # #
#02.## ## .... # # #
# # ## # : # ##### # #
# ..... ## : ##### ##### # #
## : ##### ##### : ## # # #
# : ##### :..... # # #
##### # :.. ##### ##### ## # #
# a ##### : ##### ##### #
# ##### : ##### ..... #
# ##### : ##### ##### ##### #
# :.. ## : ##### ##### ## ## #
## :.....: ##### ##### # ##### #
## : ##### # c # ##### #
## : ##### ##### ##### ##### #
# ..: ##### b ##### ## ## ##### #
# : ##### ##### # # ##### #
# : ## ..... ##### ##### #
## : ##### # :..... ##### : ##### #
# ..: ##### ##### : ##### #
# : ##### # # : ##### : ##### #
# : ##### # # : ##### : ##### #
# : ##### # # : # ##### : ##### ##
# : # # # :..... ##### :..... #
# :..... # ##### ##### : ##### ##
##### # # ##### : # #####
# # # .....: #
```

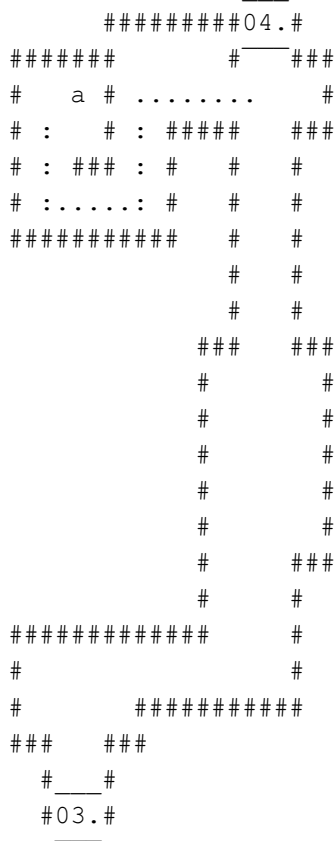
#####

#####

LEGENDA [AA.aB - S3]

- a. Clessidra di bronzo
- b. Aracnotela
- c. Sandali di Mercurio
- .. passaggio segreto
- 02 ingresso
- 03 uscita

Nella grotta successiva [AA.aB - S3] seguite il percorso verso sud, tramite il passaggio segreto, e sulla sinistra potrete recuperare una CLESSIDRA DI BRONZO. Continuate poi verso sud, attraverso un altro sentiero nascosto, sino a raggiungere la zona dove, in alto, è presente il baule contenente l'ARACNOTELA. Da qui procedete verso sud est, all'interno delle pareti, ed in seguito andate verso l'alto, tramite il passaggio segreto, per raggiungere la zona centrale della grotta. Salite le scale per ottenere i SANDALI DI MERCURIO ed in seguito noterete sulla destra quattro scogli. Passate tra di essi per accedere in un sentiero nascosto, che vi condurrà nel canale laterale, da dove potrete raggiungere l'uscita a nord est.



LEGENDA [AA.aC - S2]

- a. Etere
- .. passaggio segreto
- 03 ingresso
- 04 uscita

All'interno della camera seguente [AA.aC - S2] seguite il percorso e, prima di uscire, procedete verso sinistra, attraverso il passaggio segreto, sino ad arrivare al forziere contenente un ETERE. Successivamente [AA.aD - S1 /A] giungerete ad un bivio: entrate prima nella porta sulla sinistra ed al suo interno [AA.aE - S1 /B] troverete un Punto di Salvataggio. Posizionatevi nello spazio vuoto tra la roccia più a nord e la parete superiore e da qui, andando a destra, entrerete in un sentiero nascosto che vi condurrà alla SPADA ANTICA. Tornate nella stanza precedente [AA.aD - S1 /A] e questa volta uscite da nord est.

=====

( Nemici (>)

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
199 B	Baigan	4.444	..
200 B	Braccio destro	444	..
201 B	Braccio sinistro	444	..
221 B	Cagnazzo	5.312	Ghiaccio

( Oggetti (>)

x2. Coda di fenice	x2. Granpozione
x2. Corno rigenerante	x2. Sandali di Mercurio
x1. Elisir	x2. Tenda
x4. Etere	x2. Vino di Bacco

=====

=====

Vi ritroverete nel fossato dell'edificio [CB.aA - Cortile]. Procedete verso sud ovest, sino a trovare un'apertura che vi farà oltrepassare le mura. Il castello ora sarà completamente disabitato e, nel caso ne abbiate bisogno, potrete far riposare il gruppo nella stanza di Cecil [CB.aO - Camera da letto di Cecil]. Una volta pronti, recatevi nella stanza dov'erano nascosti gli scrigni dietro la parete [CB.aB - 1° piano /A].

|| Cecil viene accolto da Baigan, il consigliere del re, il quale gli rivela di  
 || non essere al servizio di Golbez. L'uomo era alla ricerca di Cid quando lui  
 || e la sua truppa sono stati assaliti dai mostri, rimanendo poi l'unico  
 || sopravvissuto. Baigan si unisce al gruppo ma subito i gemelli sospettano di  
 || lui: vedendosi ormai scoperto, il consigliere passa all'attacco.

\ \_\_\_\_\_ /  
 < BAIGAN >  
 / \_\_\_\_\_ \

Liv >> 9	N° 199	TIPO
HP >> 4.444	----+---	--
MP >> 277	Forza 58	
-----+-----	Difesa 1	ASPETTO
Esp >> 4.800	Magia 9	Uomo serpente viola
Gil >> 3.000	D-Magica 11	

ELEMENTI	STATUS
A-Lancio • --	Ade • immune
Fulmine • --	Berserk • immune
Fuoco • --	Cecità • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune
Oscurità • --	Levitazione • immune
Sacro • --	Maiale • immune
-----+-----	Maledizione • immune
Curativo • --	Mini • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune

| ABILITÀ

1. Haste

Baigan genera un quadrante di orologio che ruota rapidamente in senso antiorario. La tecnica dona lo Status Haste, che fa caricare più velocemente la barra del turno del bersaglio, che attaccherà con maggiore frequenza rispetto agli altri partecipanti al combattimento.

2. Reflex

Baigan viene avvolto da un rombo e da scintille celesti. La tecnica dona lo Status Reflex, che respinge automaticamente alcuni attacchi magici lanciati contro il nemico. Il boss utilizza questa abilità dopo che è stato colpito per la prima volta da un qualsiasi attacco magico.

3. Rigenerazione

Baigan rigenera il Braccio destro ed il Braccio sinistro. Il boss utilizza questa tecnica solo quando entrambi gli arti sono stati distrutti.

.. Attacco fisico

Baigan causa danni fisici ad un personaggio.

\ /  
< BRACCIO DESTRO >  
/ \

Liv >> 9	N° 200	TIPO
HP >> 444	---+---	--
MP >> 27	Forza 58	
----+-----	Difesa 2	ASPETTO
Esp >> 10	Magia 9	Rettile arto destro
Gil >> 0	D-Magica 0	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

ABILITÀ

1. Autodistruzione

il Braccio destro accumula energia rossa per poi detonare e colpire il bersaglio con l'esplosione. La tecnica causa ad un personaggio danni fisici pari alla quantità attuale di HP del Braccio destro, il quale perde la vita. Il nemico usa l'Autodistruzione solamente dopo che Baigan è stato sconfitto.

2. Banchetto macabro

il Braccio destro assorbe sfere viola dal bersaglio. La tecnica causa lievi danni fisici ed infligge lo Status Perdita ad un personaggio.

3. Costrizione

il Braccio destro genera tre anelli di luce dorata, che si stringono

attorno al bersaglio. La tecnica infligge lo Status Paralisi, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

.. Attacco fisico

il Braccio destro causa danni fisici ad un personaggio.

\ /  
< BRACCIO SINISTRO >  
/ \

Liv >> 9	N° 201	TIPO
HP >> 444	---+---	--
MP >> 27	Forza 58	
-----+-----	Difesa 2	ASPETTO
Esp >> 10	Magia 9	Rettile arto
Gil >> 0	D-Magica 0	sinistro

ELEMENTI	STATUS		
A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune	
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune	
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune	
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune	
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune	
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune	
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----	
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --	
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune	

ABILITÀ

1. Autodistruzione

il Braccio sinistro accumula energia rossa per poi detonare e colpire il bersaglio con l'esplosione. La tecnica provoca ad un personaggio danni fisici pari alla quantità attuale di HP del Braccio sinistro, il quale perde la vita. Il nemico usa l'Autodistruzione solamente dopo che Baigan è stato sconfitto.

2. Banchetto macabro

il Braccio sinistro assorbe sfere viola dal bersaglio. La tecnica causa lievi danni fisici ed infligge lo Status Perdita ad un personaggio.

3. Costrizione

il Braccio sinistro genera tre anelli di luce dorata, i quali si stringono attorno al bersaglio. La tecnica causa lo Status Paralisi, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

.. Attacco fisico

il Braccio sinistro causa danni fisici ad un personaggio.

Baigan è un uomo serpente, le cui braccia sono serpenti a loro volta. Il boss è in grado di rigenerare gli arti distrutti solamente se entrambi non sono più visibili sullo schermo; Baigan non possiede però la capacità di ricostruirne uno singolo. Per tale motivo eliminate subito il Braccio destro, quello rivolto verso l'esterno dello schermo, poichè è il più pericoloso tra i due, e poi concentrate i vostri

```

|  attacchi esclusivamente sul boss:
|  .Cecil e Yang useranno l'attacco fisico
|  .Palom userà la tecnica Bluff per innalzare la propria Intelligenza
|  .Porom si occuperà di curare il gruppo
|  .Tellah donerà lo Status Haste ai singoli membri del gruppo e lo
|  Status Berserk solo a Cecil ed a Yang.
|
|  Una volta che Palom avrà usato più volte la tecnica Bluff, lanciate con
|  quest'ultimo la magia nera Bio oppure Quake: dopo essere stato colpito
|  da una qualsiasi magia, Baigan attiverà su di sé lo Status Reflex
|  perciò è necessario causargli il più elevato danno magico possibile,
|  prima che ciò accada. Dopo aver distrutto il boss, eliminate il Braccio
|  sinistro per terminare la battaglia.
|

```

Una volta sconfitto Baigan, Uscite dalle scale a sud est e, tornati fuori [CB.aA - Cortile] rientrate dalle scale successive. Nella sala successiva [CB.aQ - 1° piano /E] premete il pulsante sulla parete sinistra per aprire l'accesso ad un passaggio segreto, seguite il percorso verso ovest e poi in direzione sud, raggiungendo così una saletta con diversi bauli contenenti due ETERI, due CORNI RIGENERANTI e due CODE DI FENICE. Tornate nella zona est della stanza ed uscite dalla porta in basso.

Di nuovo all'aperto [CB.aA - Cortile] entrate nella porta a nord. Al suo interno [CB.aR - Torre est, 1° piano] sono presenti quattro forzieri che contengono due VINI DI BACCO e due SANDALI DI MERCURIO: per aprire il baule più ad ovest, dovrete scendere e risalire dalle scale adiacenti. Nella camera inferiore [CB.aS - Torre est, Sotterraneo 1] esaminate il secondo vaso da sinistra per ottenere un ELISIR. Ignorate la zona orientale perchè per ora non potrete raggiungere le scale e tornate al piano di sopra. Da qui [CB.aR - Torre est, 1° piano] percorrete la rampa di scale sulla destra e nella sala superiore [CB.aU - Torre est, 2° piano] recuperate le due GRANPOZIONI dagli scrigni.

Salite all'ultimo piano [CB.aV - Torre est, 3° piano] ed esaminate il vaso situato subito a sud delle scale per ottenere un ETERE. Nei tre forzieri sono contenuti, da sinistra, un altro ETERE e due TENDE. Ora tornate nella camera dove avete affrontato Baigan [CB.aB - 1° piano /A] ripristinate gli HP dei personaggi, equipaggiate Armi che causano danni di Elemento Ghiaccio a Yang e Tellah e rimuovete tutti gli Oggetti di Palom e Porom. Infine raggiungete la stanza più a nord [CB.aG - Sala del trono].

```

|| Il re accoglie Cecil ma il sovrano non sembra apprezzare il fatto che ora
|| il ragazzo sia diventato un paladino. La verità viene rivelata: l'uomo non è
|| il vero re di Baron, il quale era stato ucciso perchè si era rifiutato di
|| sottostare ai suoi ordini, bensì è Cagnazzo, uno dei seguaci di Golbez.

```

```

      \_____/
      <  CAGNAZZO  >
      /_____\

```

```

|  Liv  >>  16          N° 221          TIPO
|  HP   >>  5.312      ----+----      --
|  MP   >>  332        Forza    44
|  ----+----          Difesa    2          ASPETTO
|  Esp  >>  5.500      Magia    29          Demone acquatico
|  Gil  >>  4.000      D-Magica  48          azzurro
|
|
|  ELEMENTI          STATUS
|  A-Lancio  •  --          Ade          •  immune          Paralisi          •  immune

```



Fulmine	• --	Berserk	• immune	Pietra	• immune
Fuoco	• --	Cecità	• immune	Pietrific.	• immune
Ghiaccio	• debole	Confusione	• immune	Rana	• immune
Oscurità	• --	Levitazione	• --	Sonno	• immune
Sacro	• --	Maiale	• immune	Veleno	• immune
-----+-----		Maledizione	• immune	-----+-----	
Curativo	• --	Mini	• immune	Scan	• --
Dr & Asp	• --	Mutismo	• immune	Tornado	• immune

## ABILITÀ

### 1. Guarigione

Cagnazzo genera su di sé una serie di scintille. Questa tecnica ripristina 531 HP del boss. Cagnazzo utilizza questa abilità solo dopo aver subito una quantità notevole di danni, quando si ritira nel suo carapace.

### 2. Haste

Cagnazzo genera un quadrante di orologio che ruota rapidamente in senso antiorario. La tecnica dona lo Status Haste, che fa caricare più velocemente la barra del turno del bersaglio, che attaccherà con maggiore frequenza rispetto agli altri partecipanti al combattimento.

### 3. Tsunami

Cagnazzo scaglia un'onda gigantesca. La tecnica causa danni magici di Elemento Ghiaccio a tutti i personaggi. Il boss utilizza questa tecnica solo dopo essersi circondato con l'acqua.

### .. Attacco fisico

Cagnazzo causa danni fisici ad un personaggio.

Cagnazzo è una quadrupede azzurro munito di guscio. Il boss possiede un sistema di debolezze particolare: di norma, Cagnazzo risulta debole all'Elemento Ghiaccio ma, quando appare circondato dall'acqua, il boss diventa invece debole all'Elemento Fulmine. Come strategia:

- .Cecil e Yang useranno l'attacco fisico
- .Palom e Tellah lanceranno le magie nere Blizzara oppure Blizzaga
- .Porom si occuperà di curare il gruppo, di infliggere lo Status Slow al boss e di donare lo Status Berserk solo a Cecil ed a Yang.

Non appena apparirà l'acqua attorno a Cagnazzo, usate subito le magie nere Thundara oppure Thundaga, per farla svanire ed impedire così al boss di eseguire l'attacco Tsunami.

Subito dopo aver eliminato Cagnazzo, nella sala del trono giunge Cid, riuscito intanto a fuggire dalla sua cella. Il paladino aggiorna il suo amico sugli eventi accaduti ed ora è necessario recuperare la nave volante di Cid. Uscendo dalla stanza, il gruppo cade in trappola: lo spirito di Cagnazzo ha bloccato le uscite ed i muri si stanno gradualmente stringendo. Per salvare i loro amici, Palom e Porom decidono di compiere un'azione drastica: i due gemelli lanciano su sé stessi una magia che li trasforma in statue di pietra, riuscendo così a bloccare l'avanzamento delle pareti.

Tellah cerca di curare i gemelli ma è tutto inutile poiché Palom e Porom si sono pietrificati di loro volontà. Seppur distrutti dal dolore, Cecil e gli altri devono continuare la loro missione. Nel frattempo, nella sua base, Golbez, a causa della sconfitta di Cagnazzo, inizia a temere il crescente potere del paladino. Per quanto riguarda l'ultimo Cristallo, esso risulta problematico da recuperare perciò Kain propone al potente stregone di

|| lasciare che sia Cecil a trovarlo, usando Rosa come merce di scambio.  
 || Golbez approva l'idea ed il Dragone inizia subito a muoversi per definire i  
 || termini dello scambio.  
 ||  
 || Intanto Cid conduce il gruppo in una zona segreta del Castello di Baron,  
 || dove ha nascosto la sua nave volante, l'Enterprise. Mettendosi al timone del  
 || veicolo, l'ingegnere ne avvia il motore ed in pochi istanti la nave volante  
 || emerge nelle vicinanze della città di Baron. Il gruppo non ha neanche il  
 || tempo di decidere la prossima mossa che l'Enterprise viene subito raggiunta  
 || da un veicolo simile: la nave di Kain. Il Dragone avvisa Cecil che, se vorrà  
 || rivedere Rosa, dovrà consegnargli il Cristallo della Terra, custodito nel  
 || regno di Troia.

Situazione iniziale di CID

+-----+

PARAMETRI			EQUIPAGGIAMENTO		
Lv	20	Forza	21	Mano destra	Martello di legno
HP	788	Velocità	9	Mano sinistra	--
MP	0	Vigore	24	Testa	--
Ingegnere		Intelligenza	5	Torso	Uniforme
Mano destra		Spirito	5	Braccia	--

Palom e Porom non risulteranno più presenti nel gruppo mentre Cid farà il suo ingresso. Adesso il Castello di Baron tornerà ad essere popolato dai soldati inoltre nell'anticamera alla sala del trono [CB.aF - 2° piano /B] troverete le statue dei due gemelli: non sprecate Oggetti su di loro poichè non potrete in alcun modo annullare la pietrificazione. Recatevi nella camera dove avete recuperato l'Elisir [CB.aS - Torre est, Sotterraneo 1] ed ora finalmente potrete scendere le scale sulla destra. All'interno della sala inferiore [CB.aT - Torre est, Sotterraneo 2] avvicinatevi al trono.

|| Cecil viene chiamato da una voce a lui nota, quella del vero re di Baron.  
 || Lo spirito dell'uomo compare davanti al paladino e lo invita a recarsi nel  
 || Reame degli eidolon, prima di tornare da lui: solo allora potrà offrirgli la  
 || sua forza.

Adesso uscite dal castello.

+-----+  
 | MAPPA DEL MONDO |  
 +-----+

Adesso avrete a disposizione l'Enterprise e potrete viaggiare liberamente su tutto il pianeta. Prima di procedere nell'avventura, recatevi ad est, nel regno di Fabul, e da qui muovetevi verso sud, giungendo così in un arcipelago. Su una delle isole è presente un villaggio: atterrate nei pressi della località ed entratevi.

=====  
 -- Capitolo 20 --  
 MITHRIL >> Un'insolita città [6C20]  
 =====

( Negozi (>)

ARMI	GIL	MEDICINE	GIL
-----	-----	-----	-----
Coltello di mithril	3.000	Bacio di dama	60

Martello di mithril	8.000	Cornucopia	80
Ramo di mithril	4.000	Razione dietetica	100
Spada di mithril	6.000		

PROTEZIONI                    GIL                    LOCANDA: 500 Gil

---

Armatura di mithril	17.000
Elmo di mithril	3.000
Guanti di mithril	2.000
Scudo di mithril	1.000

---

(       Oggetti       (>)

5.000 Gil

x1. Coltello di mithril  
x1. Ramo di mithril

=====  
=====

Una volta entrati [MT.aA - Città] noterete che i vari abitanti sono tutti affetti da qualche status negativo. Andate verso l'alto e poi verso destra, passando tra i due edifici. Raggiungete il punto più orientale del viale ed esaminate il cespuglio per trovare un RAMO DI MITHRIL. In seguito recatevi nell'angolo più a nord est della località e controllate i vari cespugli, sino a recuperare un COLTELLO DI MITHRIL. Da qui muovetevi verso destra, per arrivare in un'altra zona cespugliosa, dietro i negozi di Armi e Protezioni, all'interno della quale potrete trovare 5.000 Gil. Comprate l'equipaggiamento necessario e tornate sull'Enterprise.

+-----+  
| MAPPA DEL MONDO |  
+-----+

Dall'isola di Mithril, andate verso nord est, sino a raggiungere un castello situato accanto a due grandi laghi. Atterrate nell'unico spazio libero ai piedi dell'edificio ed entratevi.

=====  
-- Capitolo 21 --  
CASTELLO DI TROIA >> Il regno delle donne                    [@6C21]  
=====

---

(       Informazioni       (>)

- un uomo di Damcyan è stato portato al castello dalla corrente

---

(       Oggetti       (>)

x2. Bracciale di rubino  
x2. Etere  
x2. Granpozione  
x1. Radice dell'eco  
x2. Tenda  
x1. Vino di Bacco

=====

=====

Giunti nella località [CT.aA - Cortile] avanzate verso nord per accedere nel palazzo. Al suo interno [CT.aB - 1° piano /A] procedete sempre verso l'alto e nella camera seguente [CT.aI - 2° piano] troverete le sacerdotesse del castello.

|| Parlando con loro si scopre che il Cristallo della Terra è stato trafugato  
|| dall'Elfo oscuro, il quale si è nascosto nella Caverna magnetica, che si  
|| trova nell'isola a nord est: in questa località non è possibile indossare  
|| l'equipaggiamento metallico. Nel caso in cui gli eroi riuscissero a  
|| recuperare la gemma, le sacerdotesse saranno liete di prestare loro il  
|| Cristallo.

Tornate nella camera precedente [CT.aI - 2° piano] ed uscite dalla porta sulla sinistra. Una volta all'aperto [CT.aA - Cortile] seguite il percorso verso sud ed entrate nella sala seguente. Qui [CT.aC - Infermeria] ritroverete Edward.

|| Il bardo è sopravvissuto al naufragio della nave ma è rimasto seriamente  
|| ferito. Sotto l'osservazione dei medici del castello, Edward è ancora  
|| convalescente e non può partecipare alla battaglia. Venendo aggiornato sugli  
|| eventi trascorsi, il principe di Damcyan decide di aiutare Cecil donandogli  
|| la Radice dell'eco.

||  
|| << È indispensabile assistere a questa scena e ricevere la pianta perchè  
|| senza di essa sarà impossibile successivamente procedere nel gioco. >>

Edward vi consegnerà la RADICE DELL'ECO. Tornate nella stanza centrale del castello [CT.aB - 1° piano /A] e questa volta uscite dalla porta orientale. In seguito [CT.aA - Cortile] andate in direzione sud e oltrepassate il portone. Una volta dentro [CT.aD - 1° piano /B] potrete scendere tramite tre rampe di scale. Oltre quella centrale [CT.aG - S1 /B] esaminate il vaso più in alto, tra quelli situati nell'angolo di sud est, ed otterrete un VINO DI BACCO. Oltre la rampa destra invece [CT.aH - S1 /C] premete più volte il pulsante situato sul pavimento, in modo tale da aprire gradualmente tutte le porte. Al loro interno potrete recuperare, da sinistra: due TENDE, due GRANPOZIONI, due ETERI e due BRACCIALI DI RUBINO. Ora uscite dal castello ed entrate nella città vicina.

=====

-- Capitolo 22 --

TROIA >> Acquisti mirati

[@6C22]

=====

( Informazioni (>)

- i chocobo neri vivono in una foresta a nord di Troia

( Negozi (>)

MEDICINE	GIL	ARMI	GIL	PROTEZIONI	GIL
Ago dorato	400	Arco lungo	2.000	Basco di cuoio	100
Antidoto	40	Frecce fulminanti	30	Basco piumato	330
Bacio di dama	60	Frecce glaciali	30	Bracciale di rubino	1.000
Coda di fenice	100	Frecce infuocate	30	Maglia di cuoio	200

Collirio	30	Martello di legno	80	Veste	50
Erba Ghisal	50				
Pozione	30	LOCANDA: 400 Gil			
Tenda	100				

( Oggetti (>)

1.000 Gil  
 x1. Esca  
 x1. Etere  
 x1. Megaetere

=====

Una volta qui [TR.aA] andate verso l'alto e poi verso destra, in modo tale da entrare nel bacino d'acqua. Seguite il torrente prima verso nord e poi in direzione est, sino ad uscirne. Andate poi verso sinistra per accedere in un passaggio segreto, che vi condurrà in un prato fiorito. Esaminate i bordi di questa area per trovare 1.000 Gil, un MEGAETERE, un ETERE ed un'ESCA. Presso la taverna [TR.aD - Taverna] potrete acquistare la Tessera associativa M da uno degli avventori al prezzo di 10.000 Gil. Con questo oggetto avrete accesso ad una sala privata [TR.aF - Taverna del re prodigo] dove potrete assistere ad un balletto. Alla fine uscite dalla città.

+-----+  
 | MAPPA DEL MONDO |  
 +-----+

Prima di procedere dovrete modificare l'equipaggiamento dei personaggi. All'interno della Caverna magnetica non potrete indossare Armi e Protezioni metalliche: provando a farlo, il personaggio risulterà completamente paralizzato durante la battaglia. In questo momento dell'avventura, gli unici Oggetti che potrete equipaggiare nella Caverna magnetica senza subire penalità sono i seguenti:

(se non ne siete più in possesso, potete acquistarli nei seguenti negozi)

ARMI		
Arco	220 Gil	(Oasi di Kaipo)
Arco lungo	2.000 Gil	(Troia)
Artigli fulminanti	550 Gil	(Baron & Castello di Fabul)
Artigli glaciali	450 Gil	(Baron & Castello di Fabul)
Artigli infuocati	350 Gil	(Baron & Castello di Fabul)
Balestra	700 Gil	(Mysidia)
Caducèo	480 Gil	(Baron & Mysidia)
Frecce fulminanti	30 Gil	(Troia)
Frecce glaciali	30 Gil	(Troia)
Frecce infuocate	30 Gil	(Troia)
Frecce sacre	20 Gil	(Mysidia)
Martello di legno	80 Gil	(Troia)
Ramo	160 Gil	(Oasi di Kaipo)
Verga	100 Gil	(Oasi di Kaipo)
Verga fulminante	700 Gil	(Baron)
Verga glaciale	220 Gil	(Mysidia)
Verga infuocata	380 Gil	(Mysidia)
Verga polimorfica	scrigno in	[MS.aB] Mist - Casa

TORSO		
Divisa kenpo	4.000 Gil	(Baron)

Maglia di cuoio	200 Gil	(Oasi di Kaipo & Troia)
Uniforme	equipaggiamento iniziale di Cid	
Veste	50 Gil	(Oasi di Kaipo & Troia)
Veste di Gaia	500 Gil	(Mysidia)

TESTA

Bandana	450 Gil	(Baron)
Basco di cuoio	100 Gil	(Oasi di Kaipo & Troia)
Basco piumato	330 Gil	(Troia)
Cappello magico	700 Gil	(Mysidia)

BRACCIA

Bracciale di rubino	1.000 Gil	(Troia)
---------------------	-----------	---------

L'equipaggiamento consigliato da procurarsi è il seguente:

	CECIL	TELLAH
M. destra	Frecce sacre	Verga polimorfica / fulminante
M. sinistra	Arco lungo	--
Testa	Cappello magico	Cappello magico
Torso	Divisa kenpo	Divisa kenpo
Braccia	Bracciale di rubino	Bracciale di rubino

	CID	YANG
M. destra	Martello di legno	Artigli glaciali
M. sinistra	--	Artigli infuocati
Testa	Bandana	Bandana
Torso	Divisa kenpo	Divisa kenpo
Braccia	Bracciale di rubino	Bracciale di rubino

Posizionate Cid e Yang in prima linea, mentre Cecil e Tellah rimarranno in seconda fila.

```

+-----+
| GRANDE FORESTA DI TROIA |
+-----+

```

Nemici

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
001	Goblin	6	..
006	Larva	28	..
007	Sahagin del deserto	20	Ghiaccio
008	Falena ocellata	40	Armi da lancio
009	Centipede	60	..
053 •	Idra bicefala	108	Ghiaccio, Sacro
054 •	Treant	335	Fuoco
055 •	Cait Sith	342	Sacro
056 •	Spine diaboliche	398	..
057 •	Fiore mortale	440	Fuoco

Dopo aver recuperato tutto l'equipaggiamento necessario, non indossatelo subito bensì, partendo dalla città di Troia, procedete verso l'alto, oltre la catena montuosa ed in seguito andate verso nord ovest, sino a raggiungere una piccola foresta, separata dal resto.

```

+-----+

```



+-----+

| MAPPA DEL MONDO |

+-----+

Tramite il chocobo nero, volate prima verso sud e poi verso est, in modo tale da arrivare sulla grande isola montuosa. Atterrate nella foresta, nei pressi dell'ingresso della caverna.

+-----+

| ISOLA MAGNETICA |

+-----+

Nemici

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
053	Idra bicefala	108	Ghiaccio, Sacro
054	Treant	335	Fuoco
055	Cait Sith	342	Sacro
056	Spine diaboliche	398	..
057	Fiore mortale	440	Fuoco

In questa zona del mondo non ci sono nuovi nemici da affrontare perciò entrate nella caverna. Prima di procedere, rimuovete tutto l'equipaggiamento metallico, mantenendolo però nel vostro inventario, ed indossate gli Oggetti consigliati in precedenza.

=====  
-- Capitolo 23 --

CAVERNA MAGNETICA >> Il potere della musica

[@6C23]  
=====

( Nemici (>)

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
053	Idra bicefala	108	Ghiaccio, Sacro
055	Cait Sith	342	Sacro
056	Spine diaboliche	398	..
058 •	Succube	270	Fuoco, Sacro, Curativo
059 •	Naga delle grotte	285	Sacro
060 •	Mindflayer	300	.. (a)
061 •	Pipistrello	334	Armi da lancio, Sacro
062 •	Orco	865	Sacro
202 B	Elfo oscuro	23.890	Sacro
203 B	Drago nero	3.927	Sacro

NOTE

a. il Mindflayer è il nemico più debole tra quelli che rilasciano la reliquia Mindflayer, necessaria per imparare l'omonima Evocazione.

( Oggetti (>)

2.000 Gil	x1. Cristallo della Terra
x1. Aracnotela	x2. Etere
x1. Artigli fatati	x1. Fuga rapida
x1. Clessidra di bronzo	x2. Granpozione
x1. Corno rigenerante	



Una volta al suo interno [CM.aA - S1] procedete verso destra, superando il ponte di legno, e recuperate la GRANPOZIONE dal forziere. In seguito tornate indietro e seguite il percorso prima verso sud e poi verso nord ovest. Prima di uscire dalla stanza aprite il baule sulla sinistra per trovare un CORNO RIGENERANTE. Nella grotta successiva [CM.aB - S2 /A] andate ad ovest e girate attorno all'apertura in senso antiorario, sino ad arrivare allo scrigno che contiene un ETERE.

Successivamente raggiungete la zona nord della caverna, dove sono presenti due porte: entrate prima in quella destra [CM.aC - S2 /B] all'interno della quale potrete recuperare 2.000 Gil ed un altro ETERE dai forzieri, poi in quella di sinistra. Una volta qui [CM.aD - S3 /A] troverete subito ad ovest una porta che vi condurrà ad un Punto di Salvataggio [CM.aE - S3 /B]. Seguite il percorso verso il basso ed entrate nella sala successiva. Al suo interno [CM.aF - S3 /C] aprite i tre bauli per ottenere, da sinistra, una GRANPOZIONE, un'ARACNOTELA ed una CLESSIDRA DI BRONZO. Infine tornate indietro [CM.aD - S3 /A] ed uscite da nord ovest, passando attraverso il colonnato roccioso.

Nella caverna seguente [CM.aG - S3 /D] recuperate dallo scrigno a nord gli ARTIGLI FATATI, i quali possono essere equipaggiati da Yang senza rimanere paralizzato dal magnetismo, e poi uscite da sud ovest. Una volta entrati nella sala successiva [CM.aH - S4 /A] procedete lungo il ponte di legno per arrivare ad un bivio: il percorso ad est vi condurrà ad un Punto di Salvataggio [CM.aI - S4 /B] mentre quello in direzione nord vi porterà nella stanza del boss. Girate in senso antiorario attorno al portone d'uscita ed al termine della strada potrete recuperare una FUGA RAPIDA.

<< Prima di entrare nella stanza del boss, assicuratevi di possedere la Radice dell'eco, ricevuta da Edward nel Castello di Troia: senza di essa non riuscirete mai a sconfiggere questo nemico. >>

Nell'ultima camera [CM.aL - Sala del Cristallo] andate verso l'alto per affrontare l'Elfo oscuro.

```

      \_____/
      <  ELFO OSCURO  >
      /_____\

```

Liv >> 15	N° 202	TIPO
HP >> 23.890	----+----	--
MP >> 1.493	Forza 18	
----+----	Difesa 0	ASPETTO
Esp >> 1.000	Magia 1	Elfo verde
Gil >> 4.000	D-Magica 254	
ELEMENTI STATUS		
A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • immune	Sonno • immune
Sacro • debole	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

## ABILITÀ

### 1. Blizzara

L'Elfo oscuro scaglia sei dardi di ghiaccio. La tecnica provoca moderati danni magici di Elemento Ghiaccio a tutti i personaggi.

### 2. Fira

L'Elfo oscuro genera una serie di colonne di fuoco. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

### 3. Maleficio

L'Elfo oscuro genera un gas verde. La tecnica infligge lo Status Maiale, il quale impedisce al personaggio di utilizzare i suoi comandi speciali.

### 4. Quake

L'Elfo oscuro genera un'onda sismica. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi. Il boss utilizza questa magia solo nel caso in cui non si possieda la Radice dell'eco, sconfiggendo così l'intero gruppo all'istante.

### 5. Thundara

L'Elfo oscuro scaglia una serie di fulmini. La tecnica provoca moderati danni magici di Elemento Fulmine a tutti i personaggi.

### 6. Tornado

L'Elfo oscuro genera un vortice d'aria. La tecnica infligge lo Status Critico, lasciando al bersaglio una quantità di HP inferiore al 25% del suo valore massimo.

### .. Attacco fisico

L'Elfo oscuro causa danni fisici ad un personaggio.

L'Elfo oscuro è una creatura umanoide dalla pelle blu. Nella prima fase dello scontro non attaccate il boss poichè questi utilizzerà subito le sue tecniche magiche in rapida successione per ridurre rapidamente gli HP del gruppo.

I personaggi soccombono davanti alla forza dell'Elfo oscuro e sotto l'influsso del potente campo magnetico. Grazie alla Radice dell'eco, Edward, dal Castello di Troia, sente che i suoi amici sono in pericolo: con un grande sforzo di volontà, il principe di Damcyan si alza dal suo letto e, impugnando l'arpa, fa riecheggiare la sua musica. La magica Radice dell'eco conduce la melodia all'interno della Caverna magnetica, disturbando così il potere dell'Elfo oscuro.

Ora potrete utilizzare anche gli oggetti metallici: equipaggiatevi al meglio, riportate Cecil in prima linea e curate il gruppo, prima di affrontare di nuovo il boss:

.Tellah si occuperà di ripristinare gli HP dei personaggi e di attivare lo Status Berserk su Cid e su Yang

.Cecil userà gli attacchi fisici e, nel caso, potrà anche curare il gruppo

Dopo aver subito diversi danni, l'Elfo oscuro si trasformerà, assumendo così l'aspetto di un Drago nero.

Liv >> 19	N° 203	TIPO
HP >> 3.927	---+---	Drago
MP >> 245	Forza 80	
-----+-----	Difesa 1	ASPETTO
Esp >> 6.000	Magia 15	Drago a spirale
Gil >> 5.000	D-Magica 254	viola
ELEMENTI	STATUS	
A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • debole	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • --
ABILITÀ		
1. Alito oscuro		
il Drago nero emette un soffio viola. La tecnica provoca moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.		
.. Attacco fisico		
il Drago nero causa danni fisici ad un personaggio.		
Il Drago nero è un grosso serpente dalla pelle scura. Ora il boss sarà in grado di causare una quantità maggiore di danni con i suoi attacchi fisici perciò dovrete curare più frequentemente il gruppo. Usate subito con Tellah la magia bianca Slow, in modo tale da rallentare gli assalti del Drago nero e continuate a danneggiare il boss con Cecil, Cid e Yang.		
In alternativa, esiste una semplice strategia che permette di eliminare in pochissimo tempo il boss: usate su di lui la magia nera Tornado, per ridurre drasticamente i suoi HP, e poi colpitelo con un qualsiasi attacco fisico.		

Dopo aver eliminato il boss, esaminate l'altare per recuperare il CRISTALLO DELLA TERRA. Adesso il campo magnetico non sarà più attivo e, per uscire dalla località, tornate nella stanza precedente [CM.aH - S4 /A] ed usate la Fuga rapida recuperata in precedenza, oppure la magia bianca Teletrasporto, oppure fate tutto il percorso al contrario.

+-----+  
 | ISOLA MAGNETICA |  
 +-----+

Salite a bordo del chocobo nero, il quale vi riporterà automaticamente al Villaggio dei chocobo.

+-----+  
 | VILLAGGIO DEI CHOCOBO |  
 +-----+

Una volta qui [VC.aA - Bosco] catturate un chocobo giallo ed cavalcatelo per tornare rapidamente al Castello di Troia.

=====  
-- Capitolo 24 --

CASTELLO DI TROIA >> Prestito

[@6C24]  
=====

(        Oggetti        (>)

x1. Arco lungo	x20. Frecce infuocate
x1. Elisir	x2. Granpozione
x2. Erba dell'eco	x2. Megaetere
x2. Etere	x1. Mela d'argento
x10. Frecce fulminanti	x2. Panacea
x20. Frecce glaciali	

=====  
=====

Una volta arrivati, recatevi da recatevi da Edward [CT.aC - Infermeria].

|| Il principe di Damcyan è lieto di vedere i suoi amici sani e salvi, i quali  
|| lo ringraziano per l'aiuto ricevuto durante lo scontro con l'Elfo oscuro.  
|| Lo stesso Tellah, inizialmente ostile nei confronti del bardo, ora comprende  
|| finalmente il coraggio e la nobiltà d'animo del ragazzo e gli promette che  
|| vendicherà la morte di Anna anche per lui.

Adesso andate dalle sacerdotesse [CT.aI - 2° piano].

|| Il Cristallo della Terra risplende nella stanza, sotto gli occhi delle otto  
|| donne, ed improvvisamente si sente la voce di Kain. Il Dragone ordina a  
|| Cecil di salire a bordo dell'Enterprise, assieme alla gemma, per essere  
|| condotto nel luogo dove Rosa è tenuta prigioniera.

Ora parlate con tutte le sacerdotesse e loro vi permetteranno sia di portare  
con voi il Cristallo della Terra, sia di accedere alla stanza dei tesori del  
castello. Ritornate nella camera con tre scalinate [CT.aD - 1° piano /B] e  
scendete attraverso quella di sinistra. Nella sala inferiore [CT.aE - S1 /A]  
parlate con la guardia, rispondendo 'Si' alla sua domanda, e percorrete il  
passaggio segreto attorno alle mura, sino a raggiungere l'uscita. All'interno  
dell'ultima stanza [CT.aF - S2] troverete un gran numero di scrigni che  
contengono: un ARCO LUNGO, un ELISIR, due ERBE DELL'ECO, due ETERI, le FRECCHE  
FULMINANTI, due gruppi di FRECCHE GLACIALI, due gruppi di FRECCHE INFUOCATE,  
due GRANPOZIONI, due MEGAETERI, una MELA D'ARGENTO e due PANACEE. Infine uscite  
dalla località.

Ora non potrete usare la nave volante per spostarvi perciò, se avete bisogno di  
rivisitare qualche località precedente, tornate al Villaggio dei Chocobo e  
catturate un chocobo nero. Una volta pronti, procedete con l'avventura.

+-----+  
| MAPPA DEL MONDO |  
+-----+

Salite a bordo dell'Enterprise e sarete subito raggiunti dalla nave volante di  
Kain.

|| Cecil mostra al Dragone il Cristallo della Terra e pretende di riavere Rosa.  
|| Poichè il paladino ha tenuto fede all'accordo, Kain lo conduce nel luogo  
|| dove è tenuta prigioniera la ragazza: la Torre di Zot.

=====  
-- Capitolo 25 --

TORRE DI ZOT >> Una magia devastante

[@6C25]

=====  
( Nemici (>))

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE	
011	Mousse rossa	35	Fuoco	
025	Mousse gialla	55	Fulmine	
063 •	Bavarois violetto	105	Fuoco	(a)
064 •	Marionetta	256	Fuoco	
065 •	Incantatrice	350	..	
066 •	Cavaliere oscuro	360	Fuoco, Sacro, Curativo	
067 •	Soldato centauro	380	..	(b)
068 •	Gremlin	410	Fuoco	(b)
069 •	Soldatessa	425	..	
070 •	Burattinaio	473	..	(c)
071 •	Lucertola del gelo	480	Fuoco	
072 •	Bestia glaciale	520	Fuoco	
073 •	Tartaruga infernale	700	Ghiaccio	
103 •	Molosso ardente	1.221	Ghiaccio	
204 B	Sandy	2.591	..	
205 B	Cindy	4.599	..	
206 B	Mindy	2.590	..	
222 B	Barbariccia	8.636	..	
210 f	Golbez 1	65.500	Sacro	

NOTE

- il Bavarois violetto possiede una Difesa elevatissima perciò per eliminarlo dovrete usare necessariamente la Magia Nera di Tellah.
- questa è l'unica occasione per affrontare il Gremlin ed il Soldato centauro.
- il Burattinaio è il nemico più debole tra quelli che possiedono il Grimorio ed il Ramo runico.

( Oggetti (>))

x1. Artigli infernali  
x1. Cotta infuocata  
x1. Martello di Gaia  
x1. Scudo infuocato  
x1. Spada infuocata  
x1. Tunica cerimoniale

=====  
|| Il gruppo giunge nell'edificio ma di Rosa non c'è traccia. Kain avvisa gli  
|| eroi che la ragazza si trova nell'ultimo piano della torre, dove li attende

|| anche Golbez.

All'interno della prima camera [TZ.aA - 1° piano] noterete un pannello oscuro nella zona di sud ovest: salendovi sopra uscirete dalla località. La Torre di Zot non è visibile sulla Mappa del mondo ed è raggiungibile solo tramite l'Enterprise. Dopo esservi usciti, decollando con la nave volante rientrerete automaticamente nella località. Per questo motivo, se avete bisogno di raggiungere altre città, usate i chocobo neri.

Nella stanza iniziale [TZ.aA - 1° piano] seguite il percorso e raggiungete il corridoio nell'angolo di nord ovest, dove troverete la COTTA INFUOCATA. Uscite da nord est ed in seguito [TZ.aB - 2° piano] andate verso il basso, sino a raggiungere la zona più a sud della stanza. Da qui procedete in direzione ovest e, all'ultimo bivio, avanzate prima verso l'alto, attraverso il corridoio, e sulla sinistra troverete un forziere. Apendolo, sarete attaccati da un Molosso ardente: eliminatelo facilmente con attacchi di Elemento Ghiaccio e, una volta sconfitto, riceverete la SPADA INFUOCATA. Tornate poi al bivio ed uscite da nord ovest.

All'interno della sala successiva [TZ.aC - 3° piano] avanzate costeggiando le mura più esterne, ignorando i vari bivi, per raggiungere rapidamente l'uscita. In seguito [TZ.aD - 4° piano] procedete lungo il sentiero verso sud est, sino a raggiungere un bivio. Da qui andate in direzione nord, dove troverete tre porte distinte, che vi condurranno in zone diverse della stessa stanza [TZ.aE - 5° piano /A]:

- porta di sinistra: andate prima ad est, per recuperare gli ARTIGLI INFERNALI, poi raggiungete l'altra estremità del sentiero, dove troverete lo SCUDO INFUOCATO.
- porta centrale: recatevi sulla sinistra per ottenere il MARTELLO DI GAIA.
- porta di destra: raggiungete la zona sud ed aprite il baule per recuperare la TUNICA CERIMONIALE.

Infine tornate al bivio [TZ.aD - 4° piano] e continuate verso destra, sino ad arrivare all'uscita. Successivamente [TZ.aE - 5° piano /A] seguite il percorso e nella prima porta in alto [TZ.aF - 5° piano /B] troverete un Punto di Salvataggio. Raggiungete poi la seconda porta per affrontare il boss.

|| Il cammino del gruppo viene interrotto dalle Sorelle Magus, le servitrici di || Barbariccia, l'imperatrice dei venti, che intendono impadronirsi del || Cristallo della Terra.

```
      _____  
      \         /  
      <  CINDY  >  
      /         \  
      _____
```

Liv	>>	16	N° 205	TIPO
HP	>>	4.599	---+---	Mago
MP	>>	287	Forza	36
----	+	----	Difesa	2
Esp	>>	2.500	Magia	11
Gil	>>	3.000	D-Magica	11
ELEMENTI				
STATUS				
A-Lancio	•	--	Ade	• immune
Fulmine	•	--	Berserk	• immune
Fuoco	•	--	Cecità	• immune
Ghiaccio	•	--	Confusione	• immune
Oscurità	•	--	Levitazione	• --
Sacro	•	--	Maiale	• immune
			Paralisi	• immune
			Pietra	• immune
			Pietrific.	• immune
			Rana	• immune
			Sonno	• immune
			Veleno	• immune

-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

ABILITÀ

1. Resurrezione  
Cindy riporta in vita le alleate sconfitte. Il boss può far risorgere Mindy e Sandy sia singolarmente, sia in coppia.
- .. Attacco fisico  
Cindy causa danni fisici ad un personaggio.

\ /  
< MINDY >  
/ \

Liv >> 16	N° 206	TIPO
HP >> 2.590	-----+-----	Mago
MP >> 161	Forza 30	
-----+-----	Difesa 1	ASPETTO
Esp >> 2.500	Magia 10	Strega bambina
Gil >> 3.000	D-Magica 0	

ELEMENTI	STATUS	
A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • --

ABILITÀ

1. Bio  
Mindy colpisce il bersaglio con una pioggia acida verde. La tecnica causa danni magici non elementali ed infligge Status Perdita, che fa perdere costantemente HP al personaggio con il passare del tempo.
2. Blizzara  
Mindy scaglia sei dardi di ghiaccio. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Ghiaccio ad un personaggio.
3. Blizzard  
Mindy scaglia tre cristalli di ghiaccio. La tecnica provoca lievi danni magici di Elemento Ghiaccio ad un personaggio.
4. Fira  
Mindy genera una colonna di fuoco. La tecnica provoca moderati danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.
5. Fire  
Mindy genera una fiammata. La tecnica provoca lievi danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.
6. Thundara

Mindy scaglia una serie di fulmini. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fulmine ad un personaggio.

7. Thunder

Mindy scaglia un fulmine. La tecnica provoca lievi danni magici di Elemento Fulmine ad un personaggio.

8. Veleno

Mindy genera un gas seguito da sfere verdi. La tecnica infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere al personaggio 1/8 dei suoi HP massimi ad intervalli regolari.

.. Attacco fisico

Mindy causa danni fisici ad un personaggio.

\                    /  
<    SANDY    >  
/                    \

Liv >> 16	N° 204	TIPO
HP >> 2.591	---+---	Mago
MP >> 161	Forza 30	
-----+-----	Difesa 1	ASPETTO
Esp >> 2.500	Magia 11	Strega alta
Gil >> 3.000	D-Magica 11	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

ABILITÀ

1. Berserk

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

2. Confusione

Sandy genera tre volatili gialli che ruotano attorno al bersaglio, seguiti dalla comparsa di un grosso punto interrogativo. La tecnica provoca lo Status Confusione, il quale obbliga un personaggio ad attaccare i suoi stessi alleati oppure a curare i nemici.

3. Cura

Sandy viene avvolta da scintille verdi e da una spirale di luci celesti. La tecnica ripristina una moderata quantità di HP del boss e delle sue alleate.

4. Reflex

Sandy genera un rombo seguito da scintille celesti. La tecnica dona lo Status Reflex, che respinge automaticamente alcuni attacchi



magici lanciati contro il nemico.

#### 5. Slow

Sandy genera un quadrante di orologio che ruota lentamente in senso antiorario. La tecnica infligge lo Status Slow, che fa caricare più lentamente la barra del turno del personaggio, il quale attaccherà con minore frequenza rispetto agli altri partecipanti allo scontro.

#### .. Attacco fisico

Sandy causa danni fisici ad un personaggio.

---

Cindy è la maga corpulenta, Mindy è quella più piccola e Sandy è quella più alta. Le Sorelle Magus sono in grado di utilizzare una tecnica combinata, chiamata Attacco Delta: Sandy dona lo Status Reflex a Cindy, Mindy lancia su quest'ultima una magia, che, rimbalzando, ferisce un personaggio a caso.

La prima nemica da eliminare è Cindy, poichè è l'unica in grado di riportare in vita le altre due: utilizzate gli attacchi fisici di Cecil, Cid e Yang mentre Tellah la colpirà con Blizzaga, Firaga oppure Thundaga, prima che la maga riceva lo Status Reflex. Una volta che ciò accade, continuate ad utilizzare gli attacchi fisici mentre Tellah si occuperà di ripristinare gli HP perduti dal gruppo.

Dopo aver sconfitto una qualsiasi maga, quelle rimanenti non saranno più in grado di utilizzare l'Attacco Delta, diventando così molto meno pericolose. Eliminate poi Mindy, poichè è quella che possiede meno HP, ed infine occupatevi di Sandy.

---

Dopo aver sconfitto le tre maghe, rimuovete tutto l'equipaggiamento di Tellah ed entrate nella stanza successiva. Qui [TZ.aG - 6° piano] andate verso l'alto per incontrare Kain e Golbez.

Lo stregone si fa consegnare da Cecil la gemma mistica tuttavia non intende liberare Rosa. Colmo di rabbia e di desiderio di vendetta, Tellah si scaglia contro l'assassino di sua figlia. Il saggio utilizza diverse magie su Golbez ma nessuna sembra ferirlo efficacemente: come ultima risorsa, Tellah decide di lanciare Meteor, pur sapendo che ciò gli costerà la vita. La tecnica è così potente da causare gravi danni a Golbez e da spezzare il controllo mentale che questi aveva su Kain.

Ma è tutto inutile: lo stregone è ancora vivo e mette facilmente fuori gioco Cecil, che voleva impedirgli di fuggire. Golbez esita però nel dargli il colpo di grazia e riesce infine ad allontanarsi con il Cristallo della Terra. Il gruppo si stringe attorno a Tellah, sconfitto nel corpo e nello spirito, ed il saggio, prima di spirare, chiede ai suoi amici di vendicare lui e la figlia.

Parlate poi con Kain.

Il Dragone riprende i sensi, finalmente libero dal giogo di Golbez. Kain non può fare altro che scusarsi per le azioni compiute e conduce subito il gruppo nella stanza dove Rosa è tenuta prigioniera. Cecil salva la ragazza, prima che venisse colpita da una lama, ed il Dragone le rivela la verità: lui era sotto il controllo di Golbez ma in cuor suo voleva avere Rosa solo per sè. La ragazza perdona Kain che, per fare ammenda delle sue azioni, torna nel gruppo.

Situazione di KAIN

+-----+

PARAMETRI			EQUIPAGGIAMENTO		
Lv	var.	Forza	var.	Mano destra	Scudo di mithril
HP	var.	Velocità	var.	Mano sinistra	Lancia del vento
MP	var.	Vigore	var.	Testa	Elmo di mithril
Dragone		Intelligenza	var.	Torso	Armatura di mithril
Mano sinistra		Spirito	var.	Braccia	Guanti di mithril

Situazione di ROSA

+-----+

PARAMETRI			EQUIPAGGIAMENTO		
Lv	var.	Forza	var.	Mano destra	--
HP	var.	Velocità	var.	Mano sinistra	--
MP	var.	Vigore	var.	Testa	--
Maga bianca		Intelligenza	var.	Torso	Uniforme
Mano destra		Spirito	var.	Braccia	--

Vi ritroverete nell'ultima stanza [TZ.aH - 7° piano] mentre Rosa e Kain saranno di nuovamente nel gruppo. Ripristinate gli HP dei personaggi e preparatevi ad affrontare il boss.

|| Gli eroi vengono fermati da Barbariccia, uno degli arcidemoni elementali di  
 || Golbez, che disprezza il tradimento di Kain.

```

      \_____/
     < BARBARICCIA >
      /_____\
  
```

Liv	>>	36	N°	222	TIPO
HP	>>	8.636	----		--
MP	>>	539	Forza	82	
	----		Difesa	0	ASPETTO
Esp	>>	9.000	Magia	63	Demone del vento
Gil	>>	5.500	D-Magica	12	
ELEMENTI					
A-Lancio	•	--	Ade	• immune	Paralisi • immune
Fulmine	•	--	Berserk	• immune	Pietra • immune
Fuoco	•	--	Cecità	• immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio	•	--	Confusione	• immune	Rana • immune
Oscurità	•	--	Levitazione	• --	Sonno • immune
Sacro	•	--	Maiale	• immune	Veleno • immune
	----		Maledizione	• immune	-----
Curativo	•	--	Mini	• immune	Scan • --
Dr & Asp	•	--	Mutismo	• immune	Tornado • immune
ABILITÀ					
1. Tocco indurente					
Barbariccia scaglia una serie di rocce. La tecnica causa lo Status					
Pietrificazione, in grado di provocare con il passare del tempo lo					
Status Pietra ad un personaggio.					
2. Tornado					
Barbariccia genera un vortice d'aria. La tecnica infligge lo Status					
Critico, lasciando al bersaglio una quantità di HP inferiore al 25%					
del suo valore massimo.					

```

| .. Attacco fisico
|   Barbariccia causa danni fisici ad un personaggio.
|
| Barbariccia è una donna dalla lunga chioma verde, che può avvolgersi
| nei suoi capelli. Quando ciò accade, i personaggi le possono infliggere
| solo pochissimi HP di danno con i loro attacchi e l'unico modo per
| distruggere la sua protezione consiste nel colpirla con il comando
| Salto di Kain.
|
| Durante lo scontro:
| .Cecil, Cid e Yang utilizzeranno l'attacco fisico
| .Kain eseguirà sempre il comando Salto
| .Rosa donerà lo Status Berserk a Cecil, Cid e Yang e si occuperà di
|   curare il gruppo

```

```

|| Nonostante la sconfitta, Barbariccia non si arrende e decide di far crollare
|| la Torre di Zot per seppellire il gruppo. A salvare la situazione interviene
|| Rosa: grazie alla sua magia bianca Teletrasporto, la ragazza conduce
|| istantaneamente gli eroi presso il Castello di Baron.
||

```

```

|| Kain rivela ai suoi compagni i piani di Golbez: oltre ai quattro Cristalli
|| già in suo possesso, esistono altre quattro gemme oscure, custodite nel
|| mondo sotterraneo, e, riunendo tutti gli otto Cristalli, si aprirà il
|| sentiero che conduce alla luna. Il Dragone è in possesso di un oggetto che
|| potrebbe essere di aiuto nella ricerca delle gemme oscure: grazie alla nave
|| volante di Cid, non sarà difficile scoprire dove e come utilizzarlo.

```

```

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

```

x1. Pietra lavica

All'interno del Castello [CB.a0 - Camera da letto di Cecil] riceverete da Kain la PIETRA LAVICA. In seguito uscite dalla località e salite a bordo del veicolo dell'ingegnere.

```

+-----+
| MAPPA DEL MONDO |
+-----+

```

Partendo da Baron, volate sempre in direzione sud, sino a trovare un'isola che possiede una zona montuosa al centro, assieme ad un villaggio: l'isola di Agart.

```

+-----+
| ISOLA DI AGART |
+-----+
Nemici

```

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
074 •	Roc minore	50	Armi da lancio
076 •	Roc	500	Armi da lancio
077 •	Mors	695	..
087 •	Carapacere	100	..

096 • Lucertola nera 792 Ghiaccio  
103 Molosso ardente 1.221 Ghiaccio

Dopo aver aggiunto i nuovi mostri al Bestiario, entrate nel villaggio.

=====  
-- Capitolo 26 --

AGART >> Il centro della Terra

[@6C26]  
=====

( Informazioni (>)

- il cratere a nord nella città conduce al sottosuolo ma è ostruito
- per aprire il cratere bisogna restituire una roccia speciale

( Negozi (>)

MEDICINE	GIL	ARMI	GIL	PROTEZIONI	GIL
Ago dorato	400	Arco	220	Armatura di ferro	600
Antidoto	40	Balestra	700	Bracciale di ferro	100
Bacio di dama	60	Boomerang	3.000	Elmo di ferro	150
Coda di fenice	100	Frecce	10	Guanti di ferro	130
Collirio	30	Frecce sacre	20	Scudo di ferro	100
Erba Ghisal	50	Lancia	60		
Pozione	30	Ramo	160		
Tenda	100	Verga	100	LOCANDA: 50 Gil	

( Oggetti (>)

x1. Vento antartico

=====  
=====  
Giunti nella località [AG.aA - Città] procedete verso nord ma non salite sulla grande scalinata. Muovetevi lungo il sentiero alla sua sinistra, sino a trovare diversi cespugli: esaminate quello situato più a sud est per ottenere un VENTO ANTARTICO. Tornate alla grande scalinata ed entrate nell'edificio presente. Al suo interno [AG.aD - Pozzo] esaminate il pozzo posizionato al centro del giardino ed inseritevi la Pietra lavica.

|| Improvvisamente l'intera isola viene scossa da una violentissima eruzione  
|| vulcanica, che riapre l'enorme cratere nero al centro della sua catena  
|| montuosa.

In seguito uscite dalla città.

+-----+  
| ISOLA DI AGART |  
+-----+

Salite a bordo dell'Enterprise ed usate la nave volante per atterrare in corrispondenza dell'enorme cratere nero, accedendo così al Sottosuolo.

+-----+

| SOTTOSUOLO |

+-----+

|| L'Enterprise riesce a raggiungere il mondo sotterraneo ma si ritrova  
|| involontariamente al centro di un conflitto tra le Ali rosse ed un esercito  
|| di carrarmati. Colpita dal fuoco incrociato dei due schieramenti, la nave  
|| volante viene seriamente danneggiata e, solo grazie alle capacità di pilota  
|| di Cid, il gruppo riesce a sopravvivere al brusco atterraggio. Con il  
|| veicolo ormai inutilizzabile, agli eroi non rimane altro che cercare aiuto  
|| nei paraggi.

+-----+

| GRANDE CONTINENTE DI BABIL |

+-----+

Nemici

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
079	• Armadillo	325	..
080	• Tartaruga magma	435	Ghiaccio
096	Lucertola nera	792	Ghiaccio
097	• Capitano goblin	199	..

Dopo aver aggiunto i nuovi mostri al Bestiario, rimuovete l'equipaggiamento di Cid ed entrate nel castello marrone.

=====

-- Capitolo 27 --

CASTELLO DEI NANI >> Il popolo sotterraneo

[@6C27]

=====

( Informazioni (>)

- nei sotterranei del castello c'è un tunnel che conduce alla Torre di Babil
- l'arcidemone Rubicante ha assunto il controllo della Torre di Babil
- la Torre di Babil possiede cannoni giganteschi
- le bambole di Lucia sono scomparse

( Negozi (>)

ARMI	GIL	PROTEZIONI	GIL
Arco lungo	2.000	Bracciale runico	2.000
Ascia nanica	15.000	Cotta infuocata	30.000
Frecce accecanti	40	Mitra del saggio	2.000
Lancia infuocata	11.000	Scudo infuocato	1.250
Spada infuocata	14.000	Tunica cerimoniale	1.200
MEDICINE (ovest)	GIL	MEDICINE (est)	GIL
Coda di fenice	100	Ago dorato	400
Cottage	500	Antidoto	40
Erba Ghisal	50	Bacio di dama	60
Granpozione	150	Collirio	30
Panacea	5.000	Cornucopia	80
Pane degli gnomi	100	Croce	100

Pozione	30	Erba dell'eco	50
Tenda	100	Razione dietetica	100

LOCANDA: 600 Gil

( Nemici (>)

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
207 B	Calca	1.369	..
208 B	Brina	369	..
209 B	Calcabrina	5.315	..
211 B	Golbez 2	23.001	Fuoco, Sacro
212 B	Drago oscuro	1	..

Una volta qui [CN.aA - Cortile] entrate nell'edificio e nella camera successiva [CN.aB - 1° piano] attraversate la scalinata a nord per proseguire. All'interno della stanza seguente [CN.aC - Sala del trono] incontrerete il sovrano del castello.

|| Il gruppo viene accolto da Re Jott, il quale rivela che altri umani sono  
 || giunti nel Sottosuolo prima di loro e si sono già impadroniti di due  
 || Cristalli Oscuri. Una delle gemme rimanenti è custodita nel castello,  
 || ben protetta dai carrarmati dei nani. I cingolati tuttavia non sono  
 || abituati agli attacchi aerei e Re Jott chiede aiuto agli eroi: Cid accetta  
 || di assistere i nani, promettendo di aggiustare l'Enterprise.

|| Improvvisamente Yang avverte una presenza misteriosa provenire da dietro il  
 || trono, dove è nascosto il Cristallo Oscuro. Il gruppo raggiunge la stanza  
 || segreta che custodisce la gemma, cadendo però nella trappola tesa da alcune  
 || strane bambole al servizio di Golbez.

\ \_\_\_\_\_ /  
 < CALCA >  
 / \_\_\_\_\_ \

Liv >> 31	N° 207	TIPO
HP >> 1.369	----+----	--
MP >> 85	Forza 54	
-----+-----	Difesa 0	ASPETTO
Esp >> 1.000	Magia 31	Bambola maschile
Gil >> 500	D-Magica 11	viola
ELEMENTI STATUS		
A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

```

| ABILITÀ
| .. Attacco fisico
|   Calca causa danni fisici ad un personaggio.
|
| .. Fusione
|   se sullo schermo sono state eliminate tutte le tre Brina e sono
|   ancora presenti almeno due Calca, quest'ultime si fonderanno,
|   dando vita a Calcabrina.

```

```

\
< BRINA >
/

```

```

| Liv >> 15          N° 208          TIPO
| HP >> 369         ----+----         --
| MP >> 23          Forza    54
| ----+----         Difesa    1          ASPETTO
| Esp >> 1.000      Magia    31          Bambola rossa
| Gil >> 500        D-Magica 11

```

```

| ELEMENTI          STATUS
| A-Lancio • --     Ade           • immune     Paralisi   • immune
| Fulmine  • --     Berserk      • immune     Pietra     • immune
| Fuoco    • --     Cecità      • immune     Pietrific. • immune
| Ghiaccio • --     Confusione  • immune     Rana       • immune
| Oscurità • --     Levitazione • immune     Sonno      • immune
| Sacro    • --     Maiale     • immune     Veleno     • immune
| ----+----         Maledizione • immune     -----+-----
| Curativo • --     Mini        • immune     Scan       • --
| Dr & Asp  • --     Mutismo     • immune     Tornado    • immune

```

```

| ABILITÀ
| .. Attacco fisico
|   Brina causa danni fisici ad un personaggio.
|
| .. Fusione
|   se sullo schermo sono state eliminate tutte le tre Calca e sono
|   ancora presenti almeno due Brina, quest'ultime si fonderanno,
|   dando vita a Calcabrina.

```

```

\
< CALCABRINA >
/

```

```

| Liv >> 47          N° 209          TIPO
| HP >> 5.315       ----+----         --
| MP >> 332         Forza    106
| ----+----         Difesa    2          ASPETTO
| Esp >> 12.000     Magia    41          Bambola gigante viola
| Gil >> 5.000      D-Magica 25

```

```

| ELEMENTI          STATUS
| A-Lancio • --     Ade           • immune     Paralisi   • immune
| Fulmine  • --     Berserk      • immune     Pietra     • immune
| Fuoco    • --     Cecità      • immune     Pietrific. • immune
| Ghiaccio • --     Confusione  • immune     Rana       • immune
| Oscurità • --     Levitazione • immune     Sonno      • immune

```

Sacro	• --	Maiale	• immune	Veleno	• immune
-----+-----		Maledizione	• immune	-----+-----	
Curativo	• --	Mini	• immune	Scan	• immune
Dr & Asp	• --	Mutismo	• immune	Tornado	• immune

| ABILITÀ

| 1. Bagliore

| Calcabrina scaglia un raggio luminoso porpora. La tecnica causa lo  
 | Status Confusione, il quale obbliga il personaggio ad attaccare gli  
 | alleati oppure a curare i mostri.

| .. Attacco fisico

| Calcabrina causa danni fisici ad un personaggio.

| Calca è la bambola maschile viola mentre Brina è la bambola femminile  
 | rossa. Per completare il Bestiario, concentratevi solo su un tipo di  
 | bambola, usando gli attacchi fisici, ed ignorate l'altro. Dopo aver  
 | eliminato tutti gli esemplari di un tipo, le bambole rimanenti si  
 | fonderanno, dando vita a Calcabrina. In caso contrario, cioè lasciando  
 | in vita solamente una Calca ed una Brina, la fusione non avverrà e lo  
 | scontro terminerà prima.

| Calcabrina è una bambola gigantesca, capace di infliggere lo Status  
 | Confusione tramite il suo attacco Bagliore. Per sconfiggere facilmente  
 | il boss:

- | .Cecil e Yang utilizzeranno l'attacco fisico
- | .Kain eseguirà sempre il comando Salto
- | .Rosa donerà lo Status Protect ai personaggi e si occuperà di  
 | ripristinare i loro HP

++-----+-----++

|| Le bambole sono state distrutte ma alla fine hanno raggiunto il loro scopo e  
 || cioè comunicare a Golbez l'esistenza della stanza segreta. Quasi all'istante  
 || lo stregone si teletrasporta nella sala: l'uomo intende usare gli otto  
 || Cristalli per riattivare la Torre di Babil, grazie alla quale potrà recarsi  
 || sulla luna, dove è custodito un potere al di là di ogni immaginazione.  
 || Per ringraziare gli eroi di averlo aiutato nella ricerca delle gemme,  
 || Golbez decide di eliminarli personalmente.

```

      \_____/
     < GOLBEZ 2 >
      /_____\
  
```

Liv >>	31	N° 211		TIPO
HP >>	23.001	----+---		--
MP >>	1.437	Forza	86	
-----+-----		Difesa	0	ASPETTO
Esp >>	15.000	Magia	1	Cavaliere oscuro
Gil >>	10.000	D-Magica	0	

| ELEMENTI

| STATUS

A-Lancio	• --	Ade	• immune	Paralisi	• immune
Fulmine	• --	Berserk	• immune	Pietra	• immune
Fuoco	• debole	Cecità	• immune	Pietrific.	• immune
Ghiaccio	• --	Confusione	• immune	Rana	• immune



Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • debole	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

| ABILITÀ

- | 1. Aspir  
| Golbez assorbe una serie di sfere blu. La tecnica sottrae MP ad un  
| personaggio e li dona al nemico.
- | 2. Bio  
| Golbez colpisce il bersaglio con una pioggia acida verde. La tecnica  
| causa danni magici non elementali ed infligge Status Perdita, che fa  
| perdere costantemente HP al personaggio con il passare del tempo.
- | 3. Evocazione  
| Golbez evoca il Drago oscuro.
- | 4. Fira  
| Golbez genera una colonna di fuoco. La tecnica causa moderati danni  
| magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.
- | 5. Gelicidio  
| Golbez genera tre anelli di luce gialla, che si stringono attorno al  
| bersaglio. La tecnica causa lo Status Paralisi a tutti i personaggi.
- | 6. Thundaga  
| Golbez genera sei fulmini rotanti attorno al bersaglio. La tecnica  
| causa notevoli danni magici di Elemento Fulmine a tutti i personaggi.
- | .. Attacco fisico  
| Golbez causa danni fisici ad un personaggio.

| Golbez è un grande stregone oscuro. Durante la prima fase dello scontro  
| assicuratevi solo che Cecil rimanga in vita e non fate altro perchè a  
| breve Golbez paralizzierà l'intero gruppo con la tecnica Gelicidio ed  
| evocherà il Drago oscuro, il quale eliminerà un personaggio alla volta  
| con la sua Zanna nera.

	La creatura dello stregone si accinge a dare il colpo di grazia a Cecil	
	quando viene improvvisamente interrotto dalla comparsa di un dragone di	
	nebbia: quest'ultimo elimina il Drago oscuro e libera il paladino dalla	
	paralisi. Tra lo stupore dei presenti, Rydia fa ritorno nel gruppo ma	
	ora non è più una bambina bensì una ragazza.	

| Riportate subito in vita gli altri membri del gruppo con le Code di  
| fenice e curateli, prima di iniziare l'offensiva:  
| .Kain utilizzerà il comando Salto  
| .Yang eseguirà il comando Focus  
| .Rydia evocherà Titano  
| .Cecil e Rosa si occuperanno di ripristinare gli HP perduti

|| Golbez finalmente è stato sconfitto ed intanto il gruppo si stupisce del  
|| ritorno di Rydia. La bambina era stata ingoiata da Leviathan, il quale l'ha  
|| condotta nel Reame degli eidolon: laggiù il tempo scorre in maniera più  
|| rapida e, allenandosi assieme alle creature mistiche, Rydia ha potenziato  
|| notevolmente le sue capacità di evocatrice, perdendo però la possibilità di

|| utilizzare la magia bianca. Improvvisamente il corpo di Golbez svanisce,  
|| lasciando solamente il suo guanto, il quale riesce ad afferrare il Cristallo  
|| Oscuro per poi teletrasportarsi altrove.

||  
|| Cecil si scusa con Re Jott per la scomparsa della gemma ed ora rimane  
|| solamente un Cristallo da proteggere ad ogni costo, situato nella Grotta  
|| sigillata. Il sovrano dei nani però pensa ad una strategia diversa: ora che  
|| Golbez si dirigerà nel luogo dove si trova l'ultima gemma, i suoi  
|| carrarmati attaccheranno la Torre di Babil ed il gruppo ne approfitterà per  
|| infiltrarsi nell'edificio, sottraendo così i sette Cristalli in possesso del  
|| nemico.

Situazione di RYDIA

+-----+

PARAMETRI			EQUIPAGGIAMENTO		
Lv	var.	Forza	var.	Mano destra	Frusta
HP	var.	Velocità	var.	Mano sinistra	--
MP	var.	Vigore	var.	Testa	--
Evocatrice		Intelligenza	var.	Torso	Veste di Gaia
Mano destra		Spirito	var.	Braccia	Bracciale d'argento

Adesso Rydia tornerà nel gruppo. Uscite dalla camera [CN.aC - Sala del trono] ed in seguito [CN.aB - 1° piano] procedete attraverso le scale sulla destra. Successivamente [CN.aE - 2° piano /A] percorrete il corridoio situato tra i due banconi per entrare in un locale. Qui [CN.aF - Taverna lali-Oh] andate nella zona di sud est, dove il pavimento presenta una grossa crepa, e procedete verso destra, per trovare un passaggio segreto che vi condurrà in un'altra località.

=====  
-- Capitolo 28 --

UFFICIO DEI PROGRAMMATORI >> Il mondo dei creatori [06C1]

=====  
( Nemici (>)

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
260	• Akihiko Matsui	1	tutte tranne Oscurità
264	• Hiromi Nakada	60.000	..
265	• Hiroyuki Ito	1.969	..
267	• Katsuhisa Higuchi	2	..
268	• Kazuhiko Aoki	10.000	..
269	• Kiyoshi Yoshii	65.000	..
273	• Tetsuya Takahashi	65.000	..

( Oggetti (>)

x1. Rivista lali-hot

=====  
=====  
All'interno di questa insolita località troverete i vari programmatori che hanno realizzato il gioco, raffigurati come buffi personaggi, e potrete anche affrontare alcuni di loro in battaglia. Nella prima stanza [UP.aA - Ingresso] è presente Hironobu Sakaguchi, il creatore della saga di Final Fantasy, nelle vesti di un chocobo rosso. All'interno della camera orientale invece

[UP.aB - Sala della musica] troverete Nobuo Uematsu, il compositore delle musiche, con l'aspetto di un Hummingway. Nella camera a sud [UP.aC - Sala relax] esaminate la libreria per trovare la RIVISTA LALI-HOT. Infine tornate al Castello dei nani.

=====  
 -- Capitolo 29 --

CASTELLO DEI NANI >> In partenza

[@6C29]  
 =====

(            Oggetti            (>)

5.000 Gil	x1. Granpozione
x1. Ascia nanica	x2. Elisir
x1. Bracciale d'assalto	x3. Erba Ghisal
x1. Cintura nera	x2. Etere
x1. Clessidra d'argento	x2. Vino di Bacco
x3. Cottage	

=====  
 =====  
 Una volta rientrati [CN.aF - Taverna lali-Oh], uscite dal locale ed in seguito [CN.aE - 2° piano /A] salite dalle scale sulla destra. Nella sala successiva [CN.aG - Torre est, 1° piano] aprite lo scrigno situato nella zona nord per trovare un'ASCIA NANICA. Al piano superiore [CN.aH - Torre est, 2° piano] andate verso sud e seguite il percorso in senso orario, tra i vasi e le pareti occidentali. Arrivati alla fine della strada, esaminate il vaso alla vostra destra per trovare un VINO DI BACCO. Presso l'ultimo piano [CN.aI - Torre est, 3° piano] noterete un gran numero di muri: in realtà essi sono tutti illusori e, partendo dalle scale centrali, potrete raggiungere gli scrigni muovendovi semplicemente verso di loro. Partendo dall'alto ed aprendo i bauli in senso orario otterrete un ETERE, una CLESSIDRA D'ARGENTO, un ELISIR ed un BRACCIALE D'ASSALTO.

Tornate al piano più basso della torre [CN.aG - Torre est, 1° piano] ed uscite dal portone a sud. Da qui [CN.aA - Cortile] raggiungete la torre occidentale ed entratevi. Al suo interno [CN.aO - Torre ovest, 1° piano] salite le scale situate nella zona nord ed in seguito [CN.aP - Torre ovest, 2° piano] andate a sud e procedete lungo il percorso in senso antiorario, tra i vasi e le pareti inferiori. Arrivati alla fine della strada, esaminate il vaso alla vostra destra per trovare un VINO DI BACCO. Nell'ultimo piano [CN.aQ - Torre ovest, 3° piano] sono presenti diverse pareti illusorie. La mappa effettiva della stanza è la seguente:

```

#####
##### #
### ##### #
# ##### #
# ##### d ##### LEGENDA [CN.aQ - Torre ovest, 3° piano]
# ##### # a. Granpozione
##### ##### # b. Cintura nera
##### ##### # c. Etere
# a |19.### c # d. Elisir
# ##### # 19 ingresso
# ##### #
# ##### #
### b #
  
```

##### #  
#####

Partendo dall'ingresso, andate verso sinistra per recuperare una GRANPOZIONE poi seguite il percorso in verso antiorario per trovare, in ordine, una CINTURA NERA, un ETERE ed un ELISIR. Tornate al piano più basso [CN.aO - Torre ovest, 1° piano] ed uscite dalle scale a sud ovest. In seguito [CN.aN - 2° piano /B] recatevi nella zona superiore ed esaminate il vaso situato accanto al bancone per trovare 5.000 GIL. Successivamente superate le scale di nord est e qui [CN.aL - S1] raggiungete la parte più orientale, dove sono presenti sei vasi: esaminate il secondo da destra della fila superiore e le due anfore più basse per trovare in totale tre ERBE GHISAL. Potete sfruttare questi oggetti per evocare il Chocobeso dal tappeto rosso alla vostra sinistra.

In seguito parlate con il nano situato davanti alla libreria e questi aprirà una porta segreta che, da un breve passaggio sulla sinistra, vi condurrà nella stanza successiva. Qui [CN.aR - S2] procedete prima in direzione ovest e poi verso sud. Giunti al bivio, seguite prima il percorso a destra per recuperare tre COTTAGE dagli scrigni poi uscite da sud ovest. All'interno dell'ultima camera [CN.aS - Quartier generale dei nani] potrete ripristinare gli HP e gli MP del gruppo esaminando il vaso situato nella zona più a nord ovest. Infine uscite dalle scale a sud ovest.

+-----+  
| GRANDE CONTINENTE DI BABIL |  
+-----+

Nemici

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
079	Armadillo	325	..
080	Tartaruga magma	435	Ghiaccio
096	Lucertola nera	792	Ghiaccio
097	Capitano goblin	199	..

Tornati all'aperto, procedete in direzione nord ovest, sino a trovare i carrarmati dei nani che attaccano la Torre di Babil. Entrate nell'edificio.

=====  
-- Capitolo 30 --

TORRE DI BABIL >> Il folle scienziato

[@6C30]  
=====

( Nemici (>)

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE	
070	Burattinaio	473	..	(a)
080	Tartaruga magma	435	Ghiaccio	
086 •	Misteruovo	0	..	(b)
088 •	Mousse bianca	298	Ghiaccio	(c)
089 •	Naga	320	..	(d)
090 •	Bambola diabolica	388	..	
091 •	Medusa	490	..	
092 •	Cavaliere ardente	579	Ghiaccio	(d)
095 •	Chimera	700	..	(d)
096	Lucertola nera	792	Ghiaccio	

097	Capitano goblin	199	..	
103	Molosso ardente	1.221	Ghiaccio	
104 •	Occhio di sicurezza	1.425	..	(e)
107 •	Golem di pietra	2.560	Ghiaccio	
213 B	Dottore	4.936	..	
214 B	Barnabas	4.832	..	
215 B	Dottor Lugae	9.321	..	
216 B	Barnabas-Z	4.518	..	

NOTE

- a. se non è stato incontrato presso la Torre di Zot, questa è l'ultima località dove affrontare il Burattinaio.
- b. per aggiungere il Misteruovo al Bestiario è necessario eliminarlo senza farlo schiudere, causandogli almeno 792 HP di danno con il primo attacco.
- c. la Mousse bianca possiede una Difesa elevatissima perciò per eliminarla dovrete usare necessariamente la Magia Nera di Rydia.
- d. questa è l'unica occasione per affrontare il Cavaliere ardente, la Chimera ed il Naga.
- e. l'Occhio di sicurezza è il nemico più debole tra quelli che rilasciano la Sirena e si può affrontare solo in questa occasione.

( Oggetti (>)

x1. Arco letale	x2. Granpozione
x1. Artigli felini	x1. Lancia glaciale
x1. Berretto verde	x1. Megaetere
x1. Chiave (Babil)	x1. Scudo glaciale
x1. Coda di fenice	x1. Spada glaciale
x1. Cotta glaciale	x1. Vento antartico
x1. Etere	x1. Vento artico
x20. Frecce glaciali	

=====  
=====

Una volta giunti nella Torre di Babil [TB.aA - S13] attraversate il lungo ponte e, presso il bivio, esplorate prima la parte occidentale, per trovare due scrigni contenenti entrambi le FRECCE GLACIALI, poi quella orientale, dove è presente un forziere che possiede un ETERE. Infine uscite dal portone a nord. Entrati nella camera successiva [TB.aB - S12 /A] recuperate subito un BERRETTO VERDE dallo scrigno ad ovest. Seguite il corridoio verso sud ed entrate poi nella prima porta alla vostra destra: al suo interno [TB.aC - S12 /B] aprite il forziere e sconfiggete l'Occhio di sicurezza per ricevere la SPADA GLACIALE. Tornate indietro [TB.aB - S12 /A] e questa volta recatevi nella camera più ad est. Al suo interno [TB.aD - S12 /C] eliminate l'Occhio di sicurezza contenuto nel baule per ottenere la LANCIA GLACIALE. Uscite dalla stanza [TB.aB - S12 /A] ed infine attraversate la porta in alto a sinistra.

Nella camera successiva [TB.aE - S11] aprite subito il baule sulla sinistra per trovare gli ARTIGLI FELINI. Raggiungete poi la parte nord orientale e seguite il percorso verso il basso, raccogliendo la GRANPOZIONE dal forziere. Successivamente recatevi a sud ovest, ignorate per ora la porta ed aprite lo scrigno per recuperare una CODA DI FENICE. Entrate poi in quella porta e nella sala seguente [TB.aF - S10 /A] troverete un ARCO LETALE sulla sinistra ed un VENTO ANTARTICO sulla destra. Rientrate nella camera precedente [TB.aE - S11] e

questa volta seguite il percorso in senso antiorario lungo la parete superiore, sino ad uscire dalla porta.

Nella sala accanto [TB.aF - S10 /A] attraversando la porta subito ad ovest troverete un Punto di Salvataggio [TB.aG - S10 /B]. Seguite il sentiero verso nord e, giunti al bivio, entrate prima nella camera a destra [TB.aL - S10 /E] aprite il forziere e sconfiggete l'Occhio di sicurezza per ricevere lo SCUDO GLACIALE. Tornate alla biforcazione [TB.aF - S10 /A] e questa volta andate verso sud. Nella prima stanza [TB.aH - S10 /C] otterrete la COTTA GLACIALE, dopo aver eliminato l'Occhio di sicurezza. In seguito [TB.aF - S10 /A] ignorate la sala sulla destra [TB.aI - S10 /D] perchè è vuota e tornate al bivio, procedendo in direzione nord ovest.

Nella camera successiva [TB.aM - S9 /A] procedete verso sud e, giunti al bivio, seguite il sentiero in alto per trovare un VENTO ARTICO. Tornate indietro e questa volta avanzate in direzione est, ignorando il ponte a nord, e recatevi nell'angolo in basso a sinistra per ottenere una GRANPOZIONE. Uscite dalla porta situata in alto e successivamente [TB.aO - S8] procedete verso ovest. All'interno della sala accanto [TB.aP - S7 /A] troverete nella camera sulla destra [TB.aQ - S7 /B] un Punto di Salvataggio: qui, oltre a quello che state utilizzando, generate un secondo salvataggio perchè più avanti sarà necessario per completare il Bestiario. Procedete verso sud invece e, nella rientranza ad ovest, troverete un MEGAETERE nel forziere. Infine seguite il sentiero sulla destra ed uscite dalla porta in alto. Una volta qui [TB.aR - S6] procedete lungo percorso, sino ad incontrare il boss.

|| Il gruppo trova uno scienziato e Rubicante, l'ultimo arcidemone, parlare tra  
 || di loro: sembra che il regno di Eblan sia stato distrutto. Rimasto da solo,  
 || l'uomo si accorge di essere stato spiato dagli eroi e, per difendere la  
 || Torre, li attacca.

Per completare il Bestiario dovrete svolgere due volte questo combattimento. La prima volta sconfiggete prima Barnabas, in modo tale da poter affrontare poi Barnabas-Z: in questo modo nel Bestiario otterrete Barnabas e Barnabas-Z ma non verrà aggiunto il Dottore. Dopo lo scontro, tornate al Punto di Salvataggio [TB.aQ - S7 /B] e salvate l'avventura sul primo salvataggio. Poi caricate il secondo salvataggio ed affrontate di nuovo il boss. Questa volta sconfiggete il Dottore per primo e questi comparirà nel Bestiario. Indipendentemente da chi abbiate eliminato all'inizio, in seguito affronterete sempre il Dottor Lugae.

```

      \ _____ /
      <  DOTTORE  >
      / _____ \
  
```

Liv >> 32	N° 213	TIPO
HP >> 4.936	---+---	--
MP >> 308	Forza 18	
-----+-----	Difesa 0	ASPETTO
Esp >> 5.500	Magia 0	Scienziato viola
Gil >> 2.000	D-Magica 11	
ELEMENTI	STATUS	
A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----

```

| Curativo • --           Mini           • --           Scan           • --
| Dr & Asp • --          Mutismo        • --          Tornado         • --
|
| ABILITÀ
| 1. Ripristino
|   il Dottore avvolge Barnabas con una sfera di luce e con scintille
|   dorate. La tecnica cura tutti gli status negativi subiti dal robot.
|
| .. Attacco fisico
|   il Dottore causa danni fisici ad un personaggio.

```

```

|           \           /
|           < BARNABAS >
|           /           \

```

```

| Liv  >> 32           N° 214           TIPO
| HP   >> 4.832       -++-         Macchina
| MP   >> 302         Forza           86
| ----+-----       Difesa           0           ASPETTO
| Esp  >> 5.500       Magia           31           Androide viola
| Gil  >> 2.500       D-Magica       11

```

```

| ELEMENTI           STATUS
| A-Lancio • --      Ade           • immune      Paralisi     • immune
| Fulmine  • --      Berserk      • immune      Pietra       • immune
| Fuoco    • --      Cecità       • immune      Pietrific.   • immune
| Ghiaccio • --      Confusione   • immune      Rana         • immune
| Oscurità • --      Levitazione  • --         Sonno        • immune
| Sacro    • --      Maiale      • immune      Veleno       • immune
| -----+-----    Maledizione • immune      -----+-----
| Curativo • --      Mini         • immune      Scan         • --
| Dr & Asp  • --      Mutismo      • immune      Tornado      • immune

```

```

| ABILITÀ
| 1. Autodistruzione
|   Barnabas accumula energia rossa per poi detonare e colpire il
|   bersaglio con l'esplosione. La tecnica causa ad un personaggio danni
|   fisici pari alla quantità attuale di HP di Barnabas, il quale perde
|   la vita. Il nemico usa l'Autodistruzione solamente dopo che il
|   Dottore è stato sconfitto.
|
| .. Attacco fisico
|   Barnabas causa danni fisici ad un personaggio.

```

```

|           \           /
|           < BARNABAS-Z >
|           /           \

```

```

| Liv  >> 47           N° 216           TIPO
| HP   >> 4.518       -++-         --
| MP   >> 282         Forza           114
| ----+-----       Difesa           1           ASPETTO
| Esp  >> 20          Magia           0           Uomo-macchina
| Gil  >> 2.500       D-Magica       5

```

```

| ELEMENTI           STATUS

```

A-Lancio • --	Ade	• immune	Paralisi	• immune
Fulmine • --	Berserk	• immune	Pietra	• immune
Fuoco • --	Cecità	• immune	Pietrific.	• immune
Ghiaccio • --	Confusione	• immune	Rana	• immune
Oscurità • --	Levitazione	• immune	Sonno	• immune
Sacro • --	Maiale	• immune	Veleno	• immune
-----+-----	Maledizione	• immune	-----+-----	
Curativo • --	Mini	• immune	Scan	• --
Dr & Asp • --	Mutismo	• immune	Tornado	• immune

#### ABILITÀ

##### 1. Autodistruzione

Barnabas-Z accumula energia rossa per poi detonare e colpire il bersaglio con l'esplosione. La tecnica causa ad un personaggio danni fisici pari alla quantità attuale di HP di Barnabas-Z, il quale perde la vita.

##### .. Attacco fisico

Barnabas-Z causa danni fisici ad un personaggio.

\ /  
< DOTTOR LUGAE >  
/ \

Liv >> 25	N° 215	TIPO
HP >> 9.321	----+----	Macchina
MP >> 582	Forza 86	
-----+-----	Difesa 1	ASPETTO
Esp >> 10.101	Magia 7	Scheletro robot
Gil >> 4.000	D-Magica 11	

#### ELEMENTI

#### STATUS

A-Lancio • --	Ade	• immune	Paralisi	• immune
Fulmine • --	Berserk	• immune	Pietra	• immune
Fuoco • --	Cecità	• immune	Pietrific.	• immune
Ghiaccio • --	Confusione	• immune	Rana	• immune
Oscurità • --	Levitazione	• --	Sonno	• immune
Sacro • --	Maiale	• immune	Veleno	• immune
-----+-----	Maledizione	• immune	-----+-----	
Curativo • --	Mini	• immune	Scan	• --
Dr & Asp • --	Mutismo	• immune	Tornado	• immune

#### ABILITÀ

##### 1. Gas soporifero

il Dottor Lugae colpisce il bersaglio con una serie di sfere viola, che fanno comparire la scritta 'Zzz'. La tecnica infligge lo Status Sonno, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

##### 2. Gas velenoso

il Dottor Lugae colpisce il bersaglio con un gas e con sfere verdi. La tecnica infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere a tutti i personaggi 1/8 dei loro HP massimi ad intervalli regolari.

##### 3. Lanciafiamme

il Dottor Lugae scaglia una fiammata contro il bersaglio. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.



4. Laser

il Dottor Lugae scaglia un sottile fascio di luce rossa. La tecnica causa danni magici non elementali ad un personaggio e si basa sugli HP attuali del boss: più ne possiede, maggiore è il danno inflitto.

5. Raggio

il Dottor Lugae scaglia un proiettile di energia. La tecnica causa notevoli danni non elementali ad un personaggio.

6. Ripristino

il Dottor Lugae avvolge il bersaglio con una sfera di luce e con scintille dorate. La tecnica cura tutti gli status negativi subiti dai personaggi.

7. Trasformazione!

il Dottor Lugae si trasforma in un robot scheletrico.

.. Attacco fisico

il Dottor Lugae causa danni fisici ad un personaggio.

---

Il Dottore è l'uomo in camice bianco mentre Barnabas è l'androide viola. Solo quest'ultimo potrà causarvi danni perciò concentrate i vostri assalti su Barnabas. Durante il primo turno di attacco, l'androide colpirà per errore il suo inventore, dandovi così maggiore tempo per eliminarlo.

Sconfiggendo per primo il Dottore, Barnabas eseguirà alcuni attacchi fisici, per poi usare l'Autodistruzione. Sconfiggendo per primo Barnabas, il nemico diventerà grigio e dopo pochi istanti il Dottore salirà a bordo dell'androide, generando così Barnabas-Z. Il boss userà alcuni attacchi fisici, per poi attivare l'Autodistruzione.

Indipendentemente dall'ordine in cui eliminare i nemici:

- .Cecil userà l'attacco fisico
- .Kain utilizzerà il comando Salto
- .Yang eseguirà il comando Focus
- .Rydia evocherà Titano
- .Rosa si occuperà di ripristinare gli HP perduti dal gruppo

Successivamente dovrete affrontare il Dottor Lugae. Il boss potrà causarvi lo Status Sonno e lo Status Veleno: non perdetevi tempo a rimuoverli sia perchè il Dottor Lugae ve li infliggerà ripetutamente, sia perchè sarà lo stesso boss poi a curarvi con la tecnica Ripristino. Continuate ad utilizzare la strategia già attuata nello scontro precedente e riuscirete a vincere la battaglia in pochi turni.

---

|| Gli sforzi degli eroi risultano essere stati inutili: Rubicante ha portato || con sé i Cristalli ed i carrarmati dei nani stanno per essere distrutti dai || cannoni della Torre di Babil. Il gruppo decide di recarsi subito nella sala || di controllo per salvare i loro alleati.

Dopo aver sconfitto il boss, otterrete automaticamente la CHIAVE (Babil). Ora tornate indietro di tre stanze, per rientrare in quella dove avete ignorato il ponte che andava a nord. Qui [TB.aM - S9 /A] attraversate il ponte e, prima di entrare nella sala successiva, rimuovete tutto l'equipaggiamento di Yang. Aprite la porta con la Chiave ed al suo interno [TB.aN - S9 /B] eliminate i Capitani goblin che manovravano i cannoni della Torre.

|| Prima di svanire, i mostri sconfitti distruggono il pannello di controllo  
|| delle armi e così facendo non è più possibile fermare i cannoni. Per evitare  
|| che il gruppo venga investito dall'esplosione, Yang decide di scagliare i  
|| suoi compagni fuori dalla stanza e di bloccarne la porta dall'interno.

Adesso Yang non sarà più presente nel gruppo. Fate tutta la strada al contrario  
per tornare alla prima camera della Torre di Babil [TB.aA - S13] ed infine  
uscite dal ponte inferiore.

|| Per impedire che qualcun altro possa entrare nell'edificio, Golbez decide di  
|| far crollare il ponte d'ingresso ed il gruppo riesce a salvarsi solo grazie  
|| all'intervento provvidenziale di Cid, che nel frattempo li ha raggiunti con  
|| l'Enterprise riparata. La tregua dura poco perchè le Ali rosse iniziano  
|| subito a braccare il velivolo degli eroi.

||  
|| L'ingegnere non riesce a seminare gli inseguitori e chiede a Cecil di  
|| sostituirlo alla guida dell'Enterprise: una volta che la nave volante sarà  
|| tornata in superficie, Cid intende sigillare l'ingresso al Sottosuolo con  
|| una bomba. Prima di lanciarsi nel vuoto, l'ingegnere invita il gruppo a  
|| tornare a Baron, per farsi aiutare dai suoi apprendisti.

+-----+  
| MAPPA DEL MONDO |  
+-----+

Dopo essere tornati in superficie, noterete che il grande cratere dell'isola di  
Agart è stato chiuso, perciò non potrete tornare nel Sottosuolo. Ora recatevi  
al Castello di Baron.

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

- la Grotta di Eblan è situata nei pressi della Torre di Babil

Tornate nella zona orientale del piazzale [CB.aA - Cortile] e parlate con gli  
apprendisti di Cid. I due uomini monteranno un gancio sull'Enterprise, il quale  
vi permetterà di afferrare l'hovercraft per trasportarlo in un punto qualsiasi  
della mappa.

+-----+  
| MAPPA DEL MONDO |  
+-----+

Se non ricordate dove avete lasciato l'hovercraft, usate il Pane degli gnomi  
oppure la magia bianca Belvedere per ritrovarlo sulla mappa. Dopo averlo  
raggiunto, posizionate la nave volante su di esso e premete il pulsante X per  
far calare il gancio ed afferrarlo. Adesso tornate all'isola di Agart e da qui  
andate verso sinistra per raggiungere l'isola di Eblan.

+-----+  
| ISOLA DI EBLAN |  
+-----+  
Nemici

n°            NOME                            HP            DEBOLEZZE

074	Roc minore	50	Armi da lancio
076	Roc	500	Armi da lancio
077	Mors	695	..
087	Carapacere	100	..
096	Lucertola nera	792	Ghiaccio
103	Molosso ardente	1.221	Ghiaccio

Spingete di nuovo il tasto X per calare l'hovercraft ed atterrate nei pressi del castello situato nella zona sud dell'isola. I mostri presenti in quest'area sono gli stessi dell'isola di Agart. Entrate poi nel castello.

=====  
 -- Capitolo 31 --

CASTELLO DI EBLAN >> Rovine abbandonate [06C31]  
 =====

( Nemici (>)

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
078	• Golem d'acciaio	1.950	Ghiaccio
093	• Coeurl	593	..
101	• Lamia	1.200	..
105	• Orco folle	2.000	..
110	• Skuldier	740	Fuoco, Sacro, Curativo

( Oggetti (>)

10.000 Gil	x10. Frecce sigillanti
x1. Ago dorato	x1. Fuga rapida
x1. Anima di Pyros	x3. Granpozione
x1. Bacio di dama	x1. Lama di Morfeo
x1. Baffo di Coeurl	x1. Lancia sanguinaria
x1. Clessidra d'argento	x1. Mela d'argento
x1. Corno rigenerante	x1. Sandali di Mercurio
x1. Cottage	x1. Sveglia
x2. Etere	x1. Vino di Bacco

=====  
 =====

Al suo interno [CE.aA - Cortile] entrate nel grande portone a nord. Nella sala seguente [CE.aB - 1° piano] andate a nord e, arrivati in corrispondenza del baule sulla destra, muovetevi verso di lui per attraversare la parete illusoria ed all'interno dello scrigno troverete una GRANPOZIONE. Superate la camera successiva [CE.aC - 2° piano] ed in seguito [CE.aD - Sala del trono] raggiungete l'angolo di nord ovest. Da qui andate verso sinistra per trovare un passaggio segreto che vi ricondurrà nella sezione ovest della camera inferiore. Al suo interno [CE.aC - 2° piano] sono presenti due scrigni che contengono un CORNO RIGENERANTE ed una SVEGLIA. Tornate indietro [CE.aD - Sala del trono] e questa volta attraversate il sentiero nascosto situato nell'angolo di nord est per ritrovarvi poi nella sezione destra del piano inferiore. In questa zona [CE.aC - 2° piano] potrete ottenere un AGO DORATO, un BACIO DI DAMA ed un COTTAGE.

Ora tornate all'aperto [CE.aA - Cortile] e percorrete il sentiero di sinistra,

oltrepassando il sottopassaggio, per accedere nella torre occidentale.  
Una volta al suo interno [CE.aE - Torre ovest, 1° piano] fate due passi indietro e poi procedete verso destra, attraversando un passaggio segreto, che vi condurrà ad un baule: eliminate il Golem d'acciaio e gli Skuldier contenuti per ricevere la LAMA DI MORFEO. Raggiungete le scale e salite al piano superiore.

```

#####
#           #           LEGENDA [CE.aF - Torre ovest, 2° piano]
##### a _____ ##### a. Vino di Bacco (vaso)
#           08.   ## b c # b. 10.000 Gil
#____#           ## ... # c. Frecce sigillanti
#09.###           ## : #### .. passaggio segreto
##### # : #### : # 08 ingresso
##### :.....: # 09 uscita
#####

```

Qui [CE.aF - Torre ovest, 2° piano] esaminate il vaso più basso, tra quelli situati nella zona superiore della stanza, per trovare un VINO DI BACCO. Poi, partendo dalle scale d'ingresso, andate verso sud ed attraversate il sentiero nascosto, raggiungendo così due scrigni contenenti 10.000 Gil e le FRECCHE SIGILLANTI. Scendete poi dalla rientranza sulla sinistra per ritrovarvi nella zona ovest del piano inferiore [CE.aE - Torre ovest, 1° piano] dove è presente il baule che contiene un'ANIMA DI PYROS.

Adesso ritornate all'aperto [CE.aA - Cortile] e percorrete il sentiero di destra, superando il sottopassaggio, per accedere nella torre orientale.

```

#####
# ..... #####
# : ## :.... #
# : ##### # LEGENDA [CE.aG - Torre est, 1° piano]
# : # a # # a. Baffo di coeurl
# :.... # # .. passaggio segreto
#####_____ # 10 ingresso
# .11 # 11 uscita
##### #####
#____#
#10.#

```

Una volta qui [CE.aG - Torre est, 1° piano] raggiungete la parete nord ed andate verso sinistra, passando dietro la colonna, per accedere ad un sentiero nascosto che vi condurrà ad un BAFFO DI COEURL.

```

##### LEGENDA [CE.aH - Torre est, 2° piano]
##### ..... # a. Fuga rapida
# c ..: ## : # b. Granpozione
##### ##### : # c. Sandali di Mercurio (vaso)
# a _____ 12. e : # d. Granpozione
# b # ##### d ### e. Lancia sanguinaria
##### # ><##### >< pulsante che apre l'accesso alla stanza
# 11. # .. passaggio segreto
# _____ # 11 ingresso
##### 12 buca

```

Presso il piano superiore [CE.aH - Torre est, 2° piano] spingete il pulsante per aprire la parete e nei due scrigni sulla sinistra troverete una FUGA RAPIDA ed una GRANPOZIONE. In seguito esaminate il vaso più a destra per ottenere i SANDALI DI MERCURIO e poi aprite lo scrigno a sud est per recuperare un'altra GRANPOZIONE. Attraversate il passaggio segreto per raggiungere l'ultimo baule:

sconfiggete la Lamia ed i Coeurl contenuti al suo interno per ottenere la LANCIA SANGUINARIA.

Ora lasciatevi cadere nella buca per tornare nella zona orientale della sala precedente [CE.aG - Torre est, 1° piano] dove troverete una CLESSIDRA D'ARGENTO nel forziere. Andate poi verso il basso per accedere nella zona inferiore [CE.aI - Passaggio sotterraneo] dove sono presenti tre scrigni. All'interno di quelli di sinistra sono contenuti due ETERI mentre in quello di destra, dopo aver sconfitto gli Orchi folli, troverete una MELA D'ARGENTO. Uscite poi dalle scale a sud est per ritrovarvi sulla Mappa del mondo.

+-----+  
| ISOLA DI EBLAN |  
+-----+

Ora salite a bordo dell'hovercraft e sfruttatelo per muovervi sugli scogli situati a sud ovest del Castello di Eblan. Seguite il percorso sino ad arrivare all'ingresso di una caverna.

=====  
-- Capitolo 32 --  
GROTTE DI EBLAN >> Il rifugio dei ninja [06C32]  
=====

( Informazioni (>)

- le Grotte di Eblan sono collegate alla Torre di Babil
- la sorte del re e della regina di Eblan è sconosciuta
- il principe di Eblan è andato in ricognizione

( Negozi (>)

MEDICINE	GIL	ARMI	GIL	PROTEZIONI	GIL
Ago dorato	400	Arco letale	3.000	Cotta glaciale	35.000
Antidoto	40	Boomerang	3.000	Giacca nera	10.000
Bacio di dama	60	Frecce avvelenate	70	Scudo glaciale	10.000
Collirio	30	Kunai	4.000		
Cornucopia	80	Lancia glaciale	21.000		
Croce	100	Randello	2.000	LOCANDA: 700 Gil	
Erba dell'eco	50	Spada glaciale	26.000		
Razione dietetica	100				

( Nemici (>)

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
035	Scheletrosso	210	Fuoco, Sacro, Curativo
061	Pipistrello	334	Armi da lancio, Sacro
078	Golem d'acciaio	1.950	Ghiaccio
079	Armadillo	325	..
086	Misteruovo	0	..
087	Carapacere	100	..
096	Lucertola nera	792	Ghiaccio
101	Lamia	1.200	..
109 •	Nottola	439	Armi da lancio, Fuoco

( Oggetti (>)

x1. Ago dorato	x3. Granpozione
x1. Anima di Pyros	x1. Megaetere
x1. Aracnotela	x1. Panacea
x1. Clessidra d'argento	x2. Pozione
x2. Coda di fenice	x2. Shuriken
x1. Cottage	x1. Spada sanguinaria
x2. Elisir	x1. Tenda
x1. Etere	x1. Zanna vampirica

=====

```

#####
#01.##### b #
###### a ## #
### ..... #
# ##### #
### ## ##### ### #####
# ## ##### ..... ###
# ## ##### : ###
### ##### #
# ##### ##### #####
##### # ##
##### ##### # #####
# ##### # #
# ##### ### ### #
# ##### ##### #
### ### ## ### # #
### ##### # # #
##### ##### # # c #
### ##### #####
# ##### #
# ##### #
######## #####
#02.# #####

```

LEGENDA [GE.aA - S1]

- a. Shuriken
- b. Panacea
- c. Zanna vampirica
- .. passaggio segreto
- 01 ingresso
- 02 uscita

Una volta giunti nella località [GE.aA - S1] andate subito verso destra per trovare un primo passaggio segreto, oltre il quale potrete recuperare uno SHURIKEN dallo scrigno. Continuate sempre ad avanzare in direzione est, superando il secondo sentiero nascosto, ed all'interno del forziere troverete una PANACEA. Tornate allo scrigno precedente ed ora procedete in acqua verso destra, oltrepassando il terzo ed ultimo passaggio segreto. Seguendo il percorso verso sud est, raggiungerete il baule contenente una ZANNA VAMPIRICA. Infine recatevi nella zona in basso a sinistra e scendete le scale per entrare nella stanza successiva.

Al suo interno [GE.aB - S2 /A] non troverete nemici bensì i sopravvissuti del regno di Eblan. Recatevi nella camera più a sinistra e qui [GE.aE - S2 /B] esaminate il vaso più basso, tra quelli situati lungo la parete orientale,

per trovare una POZIONE; poi controllate il secondo vaso dall'alto, tra quelli presenti nella parte occidentale, per ottenere un'altra POZIONE. Tornate nella camera precedente [GE.aB - S2 /A] e salite le scale presenti nella parete rocciosa a nord. In seguito dovrete muovervi più volte tra due stanze per raggiungere l'uscita.



```

#           a ##### i                               #
#####_#####                               #####
#06.#                                           #####

```

LEGENDA

- |                        |                               |
|------------------------|-------------------------------|
| a. Etere               | m. Coda di fenice             |
| b. Tenda               | n. Coda di fenice             |
| c. Granpozione         | o. Anima di Pyros             |
| d. Granpozione         | p. Shuriken                   |
| e. Cottage             | q. Ago dorato                 |
| f. Granpozione         | r. Megaetere                  |
| g. Elisir              | .. passaggio segreto          |
| h. Elisir              | 06 ingresso                   |
| i. Aracnotela          | -- collegamenti tra le stanze |
| l. Clessidra d'argento | 11 uscita                     |

Partendo dalla prima stanza [GE.aF - Sentiero /A] recuperate un ETERE (a) dal baule sulla destra, poi andate verso l'alto per trovare una TENDA (b) nello scrigno. Prima di uscire, attraversate la piccola rientranza di fronte alla rampa di scale e, oltre il passaggio segreto, è situato un forziere contenente una GRANPOZIONE (c). Infine tornate indietro ed entrate nella camera a nord.

Una volta qui [GE.aG - Sentiero /B] proseguite verso nord est per ottenere un'ANIMA DI PYROS (o) dal baule. Dopo averlo fatto, andate verso il basso, costeggiando la parete orientale, sino a trovare un sentiero nascosto che vi condurrà ad uno SHURIKEN (p). Tornate indietro e continuate il cammino verso sud, sino a rientrare nella camera precedente.

Al suo interno [GE.aF - Sentiero /A] andate subito verso destra per percorrere un passaggio segreto e trovare due ELISIR (g, h). In seguito recuperate le due GRANPOZIONI (d, f) ed il COTTAGE (e) dai tre scrigni e procedete verso sud. Giunti al bivio, andate prima in direzione ovest per trovare un'ARACNOTELA (i) poi recatevi sulla destra e raccogliete la CLESSIDRA D'ARGENTO (l) e le due CODE DI FENICE (m, n). Infine seguite il sentiero verso nord per rientrare nella camera precedente.

Qui [GE.aG - Sentiero /B] recuperate l'AGO DORATO (q) dallo scrigno sulla sinistra e poi entrate nella porta a sud est. All'interno di questa camera [GE.aH - Sentiero /C] è presente un Punto di Salvataggio: costeggiate la parete orientale della sala per trovare nella parte superiore un sentiero nascosto che vi condurrà ad un baule. Sconfiggete i Golem d'acciaio contenuti per ricevere la SPADA SANGUINARIA. Tornate nella stanza precedente [GE.aG - Sentiero /B] ed andate verso nord, sino ad incontrare due persone.

|| Edge, il principe di Eblan, decide di affrontare Rubicante, colpevole di  
 || aver distrutto il suo regno. Nonostante i suoi sforzi, il ragazzo viene  
 || sconfitto facilmente dall'arcidemone, che poi si allontana. Il gruppo  
 || soccorre Edge, ferito più nell'orgoglio che nel fisico, e lo cura grazie  
 || alla magia di Rosa. Il principe di Eblan, desideroso di vendicare la sua  
 || sconfitta ed attratto dalla bellezza di Rydia, decide di unirsi agli eroi.

Situazione iniziale di EDGE

+-----+

PARAMETRI				EQUIPAGGIAMENTO	
Lv	25	Forza	3	Mano destra	Kunai
HP	790	Velocità	4	Mano sinistra	Kunai
MP	60	Vigore	2	Testa	Berretto verde
Ninja		Intelligenza	8	Torso	Cintura nera
Ambidestro		Spirito	5	Braccia	Guanti di mithril



Adesso Edge farà il suo ingresso nel gruppo. Non attraversate subito la scalinata superiore bensì superate il passaggio segreto, situato nella parte più bassa del muro occidentale del corridoio, per trovare un MEGAETERE. Infine uscite tramite la rampa di scale per accedere in una nuova località.

=====  
-- Capitolo 33 --

TORRE DI BABIL >> Il volo del falco

[@6C33]  
=====

( Nemici (>)

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
086	Misteruovo	0	..
093	Coeurl	593	..
094 •	Pyros viola	697	Armi da lancio
098 •	Stregona	1.000	.. (a)
099 •	Cavaliere fantasma	1.050	Sacro
100 •	Matriarca lamia	1.100	..
101	Lamia	1.200	..
102 •	Ninfa tempestosa	1.400	Sacro (a)
105	Orco folle	2.000	..
106 •	Drago verde	2.200	.. (b)
108 •	Golem di mithril	2.900	..
217 B	Re di Eblan	60.000	..
218 B	Regina di Eblan	60.000	..
223 B	Rubicante	34.000	..

#### NOTE

a. questa è l'unica occasione dove affrontare la Ninfa tempestosa e la Stregona.

b. per sconfiggere rapidamente il Drago verde, infliggetegli lo Status Stop oppure colpitelo con la magia nera Tornado, seguita da un attacco qualsiasi.

( Oggetti (>)

82.000 Gil  
x1. Ammazzaorchi  
x1. Asura  
x1. Bacio di Lilith  
x1. Clessidra d'argento  
x1. Corno rigenerante  
x2. Granpozione

=====  
=====

Vi ritroverete nella Torre di Babil ma in un piano mai esplorato in precedenza. Una volta qui [TB.aS - S1] percorrete il corridoio e, grazie all'abilità di Edge, riuscirete ad oltrepassare il muro. Aprite lo scrigno subito a nord ovest per trovare un CORNO RIGENERANTE e successivamente procedete lungo il sentiero obbligato per raggiungere l'uscita. Prima di attraversarla però arrivate al termine della strada e recuperate la CLESSIDRA D'ARGENTO dal forziere. Nella stanza successiva [TB.aT - S2] procedete in senso antiorario e, presso il

bivio, andate prima verso il basso per trovare un baule: sconfiggete gli Orchi folli al suo interno per ricevere l'AMMAZZAORCHI. Tornate al bivio e continuate lungo il percorso a sinistra per arrivare all'uscita.

In seguito [TB.aU - S3 /A] attraversate il percorso, ignorando per adesso la porta, e nel piazzale a destra troverete un BACIO DI LILITH. Nella camera seguente [TB.aZ - S4] procedete lungo il sentiero orientale, durante il quale potrete ottenere la katana ASURA. Uscite da nord ovest per ritrovarvi nella zona superiore della stanza precedente. Qui [TB.aU - S3 /A] avanzate sempre verso destra, ignorando la grande sfera luminosa, sino a trovare due porte: quella di sinistra vi condurrà ad un Punto di Salvataggio [TB.aV - S3 /B] perciò entrate poi in quella di destra. Dopo [TB.aZ - S4] attraversate la porta occidentale e qui [TB.bA - S5] procedete lungo il ponte marrone e raggiungete la zona occidentale della stanza, dove, all'estremità del ponte centrale, potrete recuperare 82.000 Gil dal forziere. Infine raggiungete la zona centrale della sala.

|| Edge ritrova i suoi genitori, i sovrani di Eblan, che però improvvisamente  
 || lo attaccano.

```

      \_____/
      < RE DI EBLAN >
      /_____\
  
```

Liv >> 15	N° 217	TIPO
HP >> 60.000	----+----	--
MP >> 3.750	Forza 116	
----+----	Difesa 0	ASPETTO
Esp >> 0	Magia 0	Demone alato viola
Gil >> 0	D-Magica 0	
ELEMENTI		
A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune
ABILITÀ		
1. Fira		
il Re di Eblan genera una colonna di fuoco. La tecnica provoca moderati danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.		
.. Attacco fisico		
il Re di Eblan causa danni fisici ad un personaggio.		

```

      \_____/
      < REGINA DI EBLAN >
      /_____\
  
```

Liv >> 15	N° 218	TIPO
HP >> 60.000	----+----	--
MP >> 3.750	Forza 30	
----+----	Difesa 0	ASPETTO

Esp >> 0	Magia	0	Spirito alato
Gil >> 0	D-Magica	0	arancione

ELEMENTI	STATUS		
A-Lancio • --	Ade	• immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk	• immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità	• immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione	• immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione	• --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale	• immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione	• immune	-----+-----
Curativo • --	Mini	• immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo	• immune	Tornado • immune

ABILITÀ

1. Fire

la Regina di Eblan genera una fiammata. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

.. Attacco fisico

la Regina di Eblan causa danni fisici ad un personaggio.

Il Re di Eblan è il demone alato nero mentre la Regina di Eblan è la creatura viola ed arancione. Durante la battaglia, che terminerà in automatico dopo alcuni turni, limitatevi a curare i personaggi, senza attaccare i due boss.

Edge non riesce a credere che le due creature davanti a lui siano in realtà i suoi genitori. Durante lo scontro, i sovrani di Eblan ritornano in loro e, coscienti del fatto di non poter più tornare umani, si tolgono la vita, lasciando ad Edge il compito di servire Eblan ed il suo popolo.

Al termine dello scontro, compare Rubicante. L'arcidemone è disgustato dalla sorte toccata ai due sovrani, usati come cavie del Dottor Lugae. Il principe di Eblan, furioso, si scaglia contro Rubicante deciso a vendicare il suo regno ed i suoi genitori.

Adesso Edge avrà imparato automaticamente i ninjutsu Raijin e Suiton.

Equipaggiate Armi che possiedono l'Elemento Ghiaccio e parlate con Rubicante, che ripristinerà i vostri HP, per iniziare lo scontro.

```

      \_____/
      < RUBICANTE >
      /_____\

```

Liv >> 50	N° 223	TIPO
HP >> 34.000	---+---	--
MP >> 2.125	Forza 80	
-----+-----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 18.000	Magia 16	Stregoni rosso
Gil >> 7.000	D-Magica 37	

ELEMENTI	STATUS		
A-Lancio • --	Ade	• immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk	• immune	Pietra • immune

Fuoco	• assorbe	Cecità	• immune	Pietrific.	• immune
Ghiaccio	• --	Confusione	• immune	Rana	• immune
Oscurità	• --	Levitazione	• immune	Sonno	• immune
Sacro	• --	Maiale	• immune	Veleno	• immune
-----+-----		Maledizione	• immune	-----+-----	
Curativo	• --	Mini	• immune	Scan	• immune
Dr & Asp	• --	Mutismo	• immune	Tornado	• immune

## ABILITÀ

### 1. Fira

Rubicante genera una serie di colonne di fuoco. La tecnica provoca moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

Il boss usa questa Magia nera ogni volta che viene colpito da un attacco fisico.

### 2. Inferno

Rubicante genera un turbine infuocato. La tecnica infligge notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

### 3. Raise

Rubicante evoca una serie di angioletti. La tecnica riporta in vita tutti i personaggi, ripristinando loro una piccola quantità di HP.

Il boss usa questa Magia bianca ogni volta che, mentre è avvolto nel mantello, viene colpito da un qualsiasi attacco magico di Elemento Fuoco.

### .. Attacco fisico

Rubicante causa danni fisici ad un personaggio.

Rubicante è un enorme demone, in grado di avvolgersi col suo mantello.

Quando ciò accade, il boss assorbe qualsiasi attacco magico perciò interrompete gli assalti e sfruttate questo periodo di tempo per ripristinare i vostri HP. Durante la fase offensiva invece:

.Cecil utilizzerà l'attacco fisico

.Edge utilizzerà il ninjutsu Suiton

.Kain eseguirà il comando Salto

.Rosa si occuperà di curare il gruppo

.Rydia utilizzerà le magie nere Blizzara o Blizzaga e l'evocazione

Shiva

Nonostante la sconfitta, Rubicante apprezza il coraggio e l'abilità mostrata in battaglia dal gruppo e si augura di affrontarli di nuovo un domani. Improvvisamente giungono in scena le truppe di Eblan i quali, assieme ad Edge, vengono informati su Golbez e sulle sue intenzioni. Il principe di Eblan decide di rimanere nel gruppo per poter salvare il mondo.

Entrate nella camera successiva e qui [TB.bb - Sala del Cristallo] cadrete subito in una botola, che vi riporterà nella zona inferiore della località. Adesso esplorerete le sezioni di alcune stanze che avevate già visto durante la precedente visita alla Torre di Babil. Vi ritroverete nella parte occidentale della camera in cui avete affrontato il Dottor Lugae e qui [TB.aR - S6] potrete ottenere una GRANPOZIONE dallo scrigno a nord. Uscite dalla porta di sud ovest e nella stanza seguente [TB.aP - S7 /A] procedete verso nord est. All'interno della sala successiva [TB.aO - S8] recatevi prima nella zona di sud est e poi risalite lungo il ponte per recuperare una GRANPOZIONE. Infine uscite dalla porta situata a sud ovest.

Gli eroi trovano una nave volante priva di equipaggio, ribattezzata Falcon

|| da Edge, ed il principe di Eblan si mette subito ai comandi per fuggire  
|| dalla Torre di Babil.

+-----+  
| SOTTOSUOLO |  
+-----+

Adesso potrete muovervi nel Sottosuolo a bordo del Falcon, tuttavia il veicolo non potrà sorvolare il magma. Tornate al Castello dei nani.

+-----+  
| CASTELLO DEI NANI |  
+-----+

#### Informazioni

- l'entrata del Reame degli eidolon si trova nel Sottosuolo
- nell'infermeria è ricoverato un anziano rimasto ferito

#### Oggetti

x1. Collana di Lucia

Una volta qui [CN.aA - Cortile] recatevi da Re Jott [CN.aC - Sala del trono].

|| Cecil comunica al sovrano dei nani il fallimento della loro missione.  
|| L'ultima speranza risiede nell'impadronirsi del Cristallo custodito nella  
|| Grotta sigillata, prima che lo faccia Golbez. Re Jott consegna al gruppo la  
|| chiave per accedere in quella località.

Riceverete così la COLLANA DI LUCIA. Adesso recatevi nell'infermeria del castello [CN.aM - Infermeria] e ritroverete Cid.

|| Il gruppo è felice del fatto che l'ingegnere sia sopravvissuto all'incidente  
|| e lo aggiorna sugli ultimi avvenimenti. Per poter aiutare i suoi amici,  
|| Cid si mette subito a lavoro, nonostante il parere contrario dei medici.  
|| Con il supporto dei nani e di Edge, l'ingegnere potenzia il Falcon,  
|| rendendolo così in grado di sorvolare anche il magma. La gran mole di lavoro  
|| però è troppa anche per Cid, che alla fine è costretto a rimanere di nuovo a  
|| riposo.

Uscite dalla località e salite a bordo del Falcon.

+-----+  
| SOTTOSUOLO |  
+-----+

Ora che il velivolo non ha più limitazioni, potrete muovervi liberamente in tutto il Sottosuolo. Recatevi nell'angolo di sud est di questa mappa e qui troverete un piccolo edificio.

=====

-- Capitolo 34 --

FORGIA DI KOKKOL >> Il fabbro leggendario

[@6C34]

=====

( Informazioni (>)

- Kokkol riprenderà a lavorare solo possedendo l'adamantite

( Oggetti (>)

x1. Goccia magica  
x1. Panacea

=====  
=====

Qui [FK.aA - Ingresso] entrate nella casa ed all'interno [FK.aB - 1° piano] troverete diversi vasi nella parte occidentale. Raggiungete la zona tra i due banconi metallici ed esaminate il secondo vaso da sinistra della seconda fila dal basso per ottenere una PANACEA. Adesso recatevi presso il piano superiore [FK.aC - 2° piano] e controllate la libreria per trovare una GOCCIA MAGICA. Infine tornate a bordo del Falcon.

+-----+  
| SOTTOSUOLO |  
+-----+

Dalla Forgia di Kokkol, muovetevi in direzione ovest, costeggiando la zona inferiore della mappa, sino a raggiungere una cittadina.

=====  
-- Capitolo 35 --

TOMRA >> La città dei nani

[@6C35]

( Informazioni (>)

- l'ingresso al Reame degli eidolon si trova in un'isola a nord ovest
- le silfidi vivono in una grotta a nord ovest

( Negozi (>)

ARMI	GIL	PROTEZIONI	GIL
Ammazzaorchi	45.000	Armatura di diamante	40.000
Arco letale	3.000	Bracciale di diamante	4.000
Asura	7.000	Elmo di diamante	10.000
Frecce sigillanti	100	Forcina dorata	20.000
Frusta d'acciaio	6.000	Guanti di diamante	5.000
		Scudo di diamante	15.000
MEDICINE Ovest	GIL	MEDICINE Est	GIL
Ago dorato	400	Coda di fenice	100
Antidoto	40	Cottage	500
Bacio di dama	60	Erba Ghisal	50
Collirio	30	Granpozione	150
Cornucopia	80	Panacea	5.000
Croce	100	Pane degli gnomi	100
Erba dell'eco	50	Pozione	30
Razione dietetica	100	Tenda	100

LOCANDA: 300 Gil

( Oggetti (>)

- 2.000 Gil
- x1. Bestiario
- x1. Esplosivo
- x1. Furia di Zeus
- x1. Megaetere
- x1. Vento antartico

=====  
=====

Al suo interno [TM.aA - Città] entrate nell'edificio più a nord ovest e qui [TM.aE - Casa] troverete diversi scrigni dai quali potrete recuperare una FURIA DI ZEUS, un ESPLOSIVO, un MEGAETERE e 2.000 Gil mentre nel vaso più a sud ovest è presente un VENTO ANTARTICO. Tra i vasi situati a nord est, esaminate il primo da sinistra della fila inferiore per recuperare un BESTIARIO. Ora uscite dalla città.

+-----+  
| SOTTOSUOLO |  
+-----+

Recatevi nell'angolo di nord ovest della mappa, dove è presente l'ingresso di una caverna.

+-----+  
| TERRITORI SOTTERRANEI |  
+-----+

Nemici

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
075	• Fiore di sangue	370	Fuoco
081	• Scolopendra	655	.. (a)
082	• Falena verde	900	Armi da lancio
083	• Crisalide	986	..

Note

a. la Scolopendra è in grado di utilizzare l'attacco Terremoto che si può evitare solamente attivando lo Status Levitazione a tutti i personaggi.

Non entrate subito nella località bensì esplorate i dintorni, rimanendo nella zona superiore del continente, per aggiungere alcuni nuovi mostri nel Bestiario. Dopo averli affrontati tutti, recatevi a piedi nella zona più sud ovest, dove sono presenti nemici molto più pericolosi.

+-----+  
| AREA A SUD OVEST DELLA GROTTA DELLE SILFIDI |  
+-----+

Nemici

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
----	------	----	-----------

075	Fiore di sangue	370	Fuoco
084	• Papillombra	1.580	Armi da lancio
085	• Gorgone	2.550	..
086	Misteruovo	0	..
091	Medusa	490	..
093	Coearl	593	..
096	Lucertola nera	792	Ghiaccio
101	Lamia	1.200	..
106	Drago verde	2.200	..
107	Golem di pietra	2.560	Ghiaccio
125	• Naga reale	1.480	..
127	• Drago giallo	3.100	..
132	• Verme	1.855	..
137	• Tarantola	2.315	Armi da lancio (a)

Note

a. la Tarantola è in grado di utilizzare l'attacco Terremoto che si può evitare solamente attivando lo Status Levitazione a tutti i personaggi.

Dopo aver affrontato tutti i nuovi nemici, tornare nella zona nord ed entrare nella caverna.

=====  
 -- Capitolo 36 --

GROTTA DELLE SILFIDI >> Il guerriero addormentato [06C36]  
 =====

( Nemici (>)

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
081	Scolopendra	655	..
111	• Rana di palude	600	Ghiaccio (a)
112	• Strega della palude	2.960	.. (a)
113	• Sognatore maledetto	2.800	..
114	• Treant antico	3.900	Fuoco
115	• Malboro	4.200	.. (b)

NOTE

a. la Strega della palude combatterà sempre accompagnata dalle Rane di palude. Dopo aver eliminato la donna, gli anfibi smetteranno di compiere qualsiasi azione perciò è necessario sconfiggerla il prima possibile.

b. il Malboro è in grado di utilizzare la tecnica Alito fetido, che causa diversi status negativi. Per diventare completamente immuni a questo attacco è sufficiente indossare una Protezione qualsiasi che protegga da uno solo dei seguenti status negativi: Cecità, Confusione, Maiale, Mini, Mutismo o Rana. Il Bracciale runico, in vendita per 2.000 Gil presso il Castello dei nani è una di queste Protezioni.

( Oggetti (>)

	6.000 Gil	x10. Frecce fulminanti
x1.	Anima di Pyros	x10. Frecce glaciali
x1.	Arco elfico	x10. Frecce infuocate
x1.	Artigli felini	x1. Fuga rapida



- |                       |                  |
|-----------------------|------------------|
| x1. Artigli infernali | x2. Granpozione  |
| x3. Bacio di dama     | x1. Luna piena   |
| x2. Bestiario         | x1. Panacea      |
| x1. Cottage           | x1. Tritamago    |
| x1. Elisir            | x1. Verga fatata |
| x2. Etere             | x1. Zanna bianca |
| x10. Frecce angeliche | x1. Zanna blu    |
| x10. Frecce di Medusa | x1. Zanna rossa  |

=====

Prima di accedere in questa località è molto importante che Rosa abbia raggiunto almeno il Livello 35, in modo tale che abbia imparato la magia bianca Levita: all'interno della Grotta delle Silfidi sono presenti sul pavimento diverse pozze di acido e, camminandovi sopra, tutti i personaggi del gruppo perderanno HP. Per evitare che ciò accada, è necessario utilizzare la magia bianca Levita su tutto il gruppo: lo Status Levitazione tuttavia si disattiverà in automatico quando entrerete in un'altra sala, perciò ricordatevi di lanciare di nuovo questa tecnica ad ogni cambio di stanza.

Una volta entrati [GF.aA - S1] andate verso destra per trovare tre scrigni: ora potrete aprire solo i due più a sinistra, all'interno dei quali sono presenti un BESTIARIO, in basso, e le FRECCHE ANGELICHE, in alto. Poi seguite il percorso verso sud per uscire dalla stanza. All'interno di quella successiva [GF.aB - S2] muovetevi in senso orario per raggiungere l'uscita.

```

          #04.#
          #---#
##### # #
# b c... # #####
### a # : # .... #
# ...: # : #####
# ##### : #
# ##### : #
# ##### : #
# #####_# : # LEGENDA [GF.aC - S3]
# #####03.# : # a. Bacio di dama
# ....._..: # b. Granpozione
# ##### ##### c. Verga fatata
# ##### # .. passaggio segreto
# ##### # 03 ingresso
# ##### # 04 uscita
# ##### #
# #
#####

```

Qui [GF.aC - S3] senza avanzare, andate direttamente verso sinistra per trovare un passaggio segreto. Seguite il percorso verso l'alto sino a raggiungere tre forzieri che contengono un BACIO DI DAMA ed una GRANPOZIONE. Per aprire quello di nord est, dovrete fare il giro attraverso il sentiero nascosto sulla destra ed ottenere così la VERGA FATATA. Adesso tornate all'ingresso ed attraversate il passaggio segreto verso nord est per raggiungere l'uscita.

Vi ritroverete così nella zona orientale della stanza precedente [GF.aB - S2] dove adesso dovrete seguire il sentiero prima verso destra e poi verso sud. Durante il percorso troverete una rientranza sulla sinistra, contenente quattro scrigni: una PANACEA, un'ANIMA DI PYROS, 2.000 Gil e 3.000 Gil. Raggiungete la fine del sentiero, dove sono presenti una buca ed altri cinque forzieri: un BESTIARIO, una FUGA RAPIDA, due BACI DI DAMA ed un ETERE. Infine entrate

nell'apertura del pavimento per raggiungere la zona orientale della camera inferiore.

Al suo interno [GF.aC - S3] andate verso nord e, arrivati al muro, procedete in direzione ovest per attraversare il passaggio segreto e raggiungere così un piazzale. Salite sul teletrasporto ed entrerete in una sala che possiede sei bauli [GF.aD - Deposito delle silfidi], ognuno dei quali contiene diversi mostri da eliminare. Gli Oggetti da ottenere ed i nemici da affrontare sono, in ordine:

ZANNA ROSSA (x6) Sognatore maledetto	ZANNA BIANCA (x6) Sognatore maledetto	ZANNA BLU (x6) Sognatore maledetto
LUNA PIENA (x2) Malboro (x2) Treant antico	VENDICATORE (x4) Malboro	FRECCE DI MEDUSA (x2) Scolopendra

Dopo aver recuperato tutti gli Oggetti, salite sul teletrasporto situato sulla destra e verrete riportati all'esterno. Rientrate nella località e questa volta [GF.aA - S1] andate nuovamente a sud per accedere nella camera successiva e da qui [GF.aB - S2] continuate verso il basso e poi uscite dalle scale sulla sinistra.

In questo modo giungerete nella zona inferiore della prima stanza [GF.aA - S1] dove sulla destra è presente un Punto di Salvataggio. Andate verso nord est ed al termine del percorso entrerete in un passaggio segreto che vi condurrà allo scrigno che in precedenza non potevate raggiungere: al suo interno troverete un ARCO ELFICO. Tornate all'ingresso e da qui muovetevi verso nord ovest per recuperare un COTTAGE e 1.000 Gil. Infine uscite dalla scale più vicine alla parete sinistra.

Vi ritroverete nella zona occidentale della camera successiva [GF.aB - S2] ed ora potrete procedere verso nord, salendo le prime scale presenti sulla destra. Giunti così nella zona di nord ovest della stanza iniziale [GF.aA - S1], andate verso l'alto per trovare cinque scrigni che contengono, da sinistra, le FRECCE INFUOCATE, le FRECCE GLACIALI, le FRECCE FULMINANTI, un ETERE ed una GRANPOZIONE. Tornate nella sala precedente [GF.aB - S2] e continuate ad andare verso nord. Prima di uscire tramite le scale, procedete verso destra per accedere in un passaggio segreto: avanzate in senso antiorario e raggiungerete così uno scrigno. Sconfiggete la Strega della palude e le Rane di palude per ottenere un TRITAMAGO poi ritornate alle scale situate all'inizio del sentiero nascosto ed uscite dalla stanza.

Arrivati così nella zona occidentale della terza sala [GF.aC - S3] recatevi nell'angolo di nord ovest per recuperare un ELISIR. Infine procedete verso sud est, sino ad entrare in un edificio. Qui [GF.aE - Casa delle silfidi] aprite i due scrigni per trovare gli ARTIGLI FELINI e gli ARTIGLI INFERNALI. Parlate con tutte le creature presenti e, sulla sinistra, ritroverete Yang, addormentato. Per adesso non potrete svegliarlo perciò salite le scale ed in seguito [GF.aF - Casa delle silfidi, 2° piano] andate sul gradino quadrato per tornare istantaneamente al Sottosuolo.

```
+-----+
|  SOTTOSUOLO  |
+-----+
```

Tornate a bordo del Falcon e raggiungete la zona sud ovest del Sottosuolo: circondata dal magma è presente una piccola isola con una caverna. Atterrate su di essa ed entratevi.

==  
-- Capitolo 37 --

GROTTA DEGLI EIDOLON >> Mistiche creature

[@6C37]  
==

( Nemici (>)

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
001	Goblin	1	..
082	Falena verde	82	Armi da lancio
116 •	Belfagor	116	Armi da lancio, Sacro
117 •	Occhio sanguinario	117	Armi da lancio
118 •	Cavaliere decaduto	118	..
119 •	Mini Satana	119	..
120 •	Evocatrice	120	..
121 •	Aracne	121	Armi da lancio, Ghiaccio (a)
122 •	Elettrodrago	122	Armi da lancio
125	Naga reale	125	..

NOTE

a. l'Aracne è in grado di utilizzare l'attacco Terremoto che si può evitare solamente attivando lo Status Levitazione a tutti i personaggi.

( Oggetti (>)

x1. Ascia tossica	x1. Difensore
x1. Bestiario	x1. Etere
x2. Coda di fenice	x2. Granpozione
x1. Cottage	x1. Kiku-ichimonji

=====  
=====  
Così come avete fatto nella Grotta delle silfidi, anche qui dovrete sempre lanciare la magia bianca Levitazione su tutto il gruppo ad ogni cambio di sala, per non venire danneggiati dalle pozze di lava.

Una volta entrati nella località [GD.aA - S1] procedete verso sud e, al primo bivio, andate prima verso destra e poi verso l'alto: lungo il percorso potrete recuperare una CODA DI FENICE dallo scrigno. Dal baule, procedete in direzione ovest, attraversando un passaggio segreto, che vi condurrà al forziere contenente un ETERE. In seguito recatevi nell'angolo di sud est della camera e recuperate la GRANPOZIONE. Andate verso sinistra ed uscite dalle scale di nord ovest. Successivamente [GD.aB - S2] recatevi prima nell'angolo di sud est, dove è presente una GRANPOZIONE, poi in quello di nord ovest, per recuperare un COTTAGE. Infine uscite dalla zona orientale.

```

      #03.#
      #---#
      #  #
#####  ###  ###  #####  #####
###    #####  #####  #####  ###
#      ###    f      #
###    #####  #####  #####  ###
###  #####  #####  #####  ###
#  #####  #####  #####  #
```

```
#####
# #####
# #####
### #####
#####
# .....
# : ###
# : #####
# : #####
# : #####
# : #####
# : #####
# : #####
# : ### a b c #####
# : ...
# : ###
# : #####
# : #####
# : .....
#####
```

LEGENDA [GD.aC - S3]

- a. Granpozione
- b. Ascia tossica
- c. Kiku-ichimonji
- d. Bestiario
- e. Coda di fenice
- f. Difensore
- .. passaggio segreto
- 03 ingresso
- 04 uscita

Nella sala seguente [GD.aC - S3], procedete verso sud, sino ad arrivare al terzo spiazzo. Da qui entrate nel passaggio segreto sulla sinistra e proseguite in direzione sud. Prima di raggiungere la parte più bassa della sala, andate a destra per arrivare in uno spiazzo dove recuperare una GRANPOZIONE, un'ASCIA TOSSICA ed un KIKU-ICHIMONJI. Tornate nel sentiero nascosto ed attraversatelo, sino a raggiungere la zona orientale della camera. Andate verso l'alto ed uscite nel primo spiazzo a sinistra per ottenere un BESTIARIO. Proseguite in direzione ovest per recuperare una CODA DI FENICE. Adesso avanzate lungo il percorso, in direzione nord est, evitando per ora di salire sul teletrasporto. Al termine del sentiero è situato uno scrigno: sconfiggere i Cavalieri decaduti per ricevere un DIFENSORE. Infine salite sul teletrasporto per accedere in una nuova località.

==

-- Capitolo 38 --

REAME DEGLI EIDOLON >> I due sovrani

[@6C38]

=====

( Informazioni (>)

- per incontrare il Re degli eidolon bisogna prima sconfiggere la Regina
- il più potente degli eidolon vive sulla luna

( Negozi (>)

MEDICINE Ovest

GIL

MEDICINE Est

GIL

-----

Coda di fenice	100	Ago dorato	400
Cottage	500	Antidoto	40
Erba Ghisal	50	Bacio di dama	60
Granpozione	150	Collirio	30
Panacea	5.000	Cornucopia	80
Pane degli gnomi	100	Croce	100
Pozione	30	Erba dell'eco	50
Tenda	100	Razione dietetica	100

ARMI	GIL	PROTEZIONI	GIL
------	-----	------------	-----

Frecce angeliche	110	Giacca luminosa	30.000
Frusta	3.000	Scudo di Atena	20.000
Frusta d'acciaio	6.000		
Frusta fulminante	10.000		
Kotetsu	11.000	LOCANDA: 1.200 Gil	
Ramo incantato	7.000		
Verga fatata	5.000		

( Nemici (>)

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
247 B	Leviathan	50.001	Fulmine
249 B	Asura	31.005	..

( Oggetti (>)

11.000 Gil	x1.	Elisir
x1. Arco di Yoichi	x1.	Etere
x2. Bestiario	x10.	Frecce di Yoichi
x1. Coda di fenice	x1.	Megaetere
x1. Coda di topo		

=====

=====

Questa località è abitata da mostri e creature che però non vi attaccheranno. Una volta entrati [RE.aA - Livello superiore] andate subito verso nord ovest per trovare un ETERE. Seguite il percorso in senso orario e potrete ottenere, in ordine, un BESTIARIO, 5.000 Gil e 6.000 Gil. A nord est di questo ultimo forziere è presente un gradino quadrato: salitevi sopra per accedere in un'altra stanza. Qui [RE.aB - Livello inferiore] non toccate il gradino a sud bensì andate verso l'alto per trovare quattro scrigni contenenti: un ARCO DI YOICHI, un MEGAETERE, le FRECCHE DI YOICHI ed un ELISIR. Tornate indietro con il teletrasporto grigio e qui [RE.aA - Livello superiore] recatevi nella zona nord, dove è situato un altro teletrasporto. Salitevi sopra due volte, in modo tale da rientrare in questa stanza e poter così attraversare il breve sentiero in basso ed ottenere una CODA DI TOPO: conservate questo oggetto perchè sarà molto utile più avanti.

In seguito salite di nuovo su quel teletrasporto per accedere in una nuova camera. Al suo interno [RE.aC - Livello intermedio /A] entrate nell'edificio più a nord ovest e qui [RE.aE - Livello intermedio /B] troverete un Punto di Salvataggio e due forzieri che contengono una CODA DI FENICE, a destra, ed un BESTIARIO, a sinistra. Tornate all'esterno [RE.aC - Livello intermedio /A] ed entrate nell'edificio subito a sud, rispetto a quello dal quale siete appena usciti. Qui [RE.aH - Livello intermedio /C] potrete venire a conoscenza di

diverse informazioni sugli eidolon, tramite i libri della biblioteca.  
 Scendete le scale sulla sinistra e poi [RE.aI - Livello intermedio /D]  
 raggiungete il teletrasporto situato a nord ovest.

Giunti nell'ultima camera [RE.aL - Sala del Re degli eidolon] parlate con la  
 regina Asura, per poterla affrontare in combattimento. Prima di iniziare la  
 sfida, assicuratevi che Rosa abbia raggiunto almeno il Livello 36, in modo tale  
 che abbia imparato la magia bianca Reflex. In alternativa è sufficiente anche  
 essere in possesso delle Cortine luminose, ottenibili dalle Lamia e dalle  
 Matriarche Lamia.

```

      \ _____ /
      <  ASURA  >
      / _____ \
  
```

Liv >> 63	N° 249	TIPO
HP >> 31.005	----+---	Mago
MP >> 1.937	Forza 134	
-----+-----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 20.000	Magia 69	Divinità a tre
Gil >> 0	D-Magica 37	teste verde
ELEMENTI	STATUS	
A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • immune	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune
ABILITÀ		
1. Curaga (volto sereno celeste)		
Asura viene avvolta da una luce celeste ed arcobaleno. La tecnica		
ripristina una notevole quantità di HP del boss.		
2. Protect (volto arancione infuriato)		
Asura viene avvolta da onde concentriche viola, seguite da un		
alveare celeste. La tecnica dona lo Status Protect, che innalza		
temporaneamente il parametro Difesa del boss di 5 unità e diminuisce		
così i danni fisici subiti.		
3. Raise (volto felice grigio)		
Asura evoca una serie di angioletti. La tecnica riporta in vita il		
boss, ripristinandogli una piccola quantità di HP.		
.. Attacco fisico (volto arancione infuriato)		
Asura causa danni fisici ad un personaggio.		
Asura è una divinità con tre volti, ognuno dei quali è in grado di		
usare una magia specifica. All'inizio dello scontro, lanciate subito la		
magia bianca Reflex sul boss, in modo tale che Asura non si possa		
curare e che le sue magie ripristinino gli HP del gruppo. Una volta		
fatto:		
.Cecil, Kain ed Edge useranno l'attacco fisico		
.Rosa donerà gli Status Berserk ed Haste al gruppo		

| .Rydia evocherà Titano

Dopo averla sconfitta, Rydia riceverà l'evocazione Asura. Adesso parlate con il re Leviathan per combattervi contro.

```
      \_____/
     < LEVIATHAN >
      /_____\
```

```
| Liv  >>  79                N° 247                TIPO
| HP   >>  50.001            ----+----            --
| MP   >>  3.125                Forza      174
| ----+----                Difesa      5                ASPETTO
| Esp  >>  28.000            Magia      34                Serpente marino
| Gil  >>  0                  D-Magica  54                viola
|
| ELEMENTI                    STATUS
| A-Lancio • --                Ade      • immune      Paralisi  • immune
| Fulmine  • debole            Berserk  • immune      Pietra    • immune
| Fuoco    • --                Cecità   • immune      Pietrific. • immune
| Ghiaccio • --                Confusione • immune    Rana      • immune
| Oscurità • --                Levitazione • --      Sonno     • immune
| Sacro    • --                Maiale  • immune      Veleno    • immune
| -----+-----            Maledizione • immune  -----+-----
| Curativo • --                Mini     • immune      Scan      • immune
| Dr & Asp • --                Mutismo  • immune      Tornado   • immune
|
| ABILITÀ
| 1. Blizzara
|   Leviathan scaglia sei dardi di ghiaccio. La tecnica causa moderati
|   danni magici di Elemento Ghiaccio ad un personaggio.
|
| 2. Diluvio
|   Leviathan scaglia un'onda gigantesca. La tecnica causa danni magici
|   non elementali a tutti i personaggi, pari al 25% dei loro HP massimi.
|
| .. Attacco fisico
|   Leviathan causa danni fisici ad un personaggio.
|
| Leviathan è un grosso serpente marino viola. Il boss possiede due sole
| abilità: il Diluvio, scagliata quando la sua bocca è aperta, e Blizzara,
| usata invece quando essa è chiusa. Per ridurre la pericolosità di
| Leviathan è necessario infliggergli subito due volte lo Status Slow con
| Rosa e poi iniziare l'offensiva, sfruttando la sua vulnerabilità
| all'Elemento Fulmine:
| .Cecil userà l'attacco fisico
| .Edge lancerà il ninjutsu Raijin
| .Kain eseguirà il comando Salto
| .Rosa ripristinerà gli HP del gruppo
| .Rydia userà la magia nera Thundaga oppure evocherà Ramuh
```

Una volta vinta la battaglia, Rydia otterrà l'evocazione Leviathan. Ora tornate nella piccola sala dove erano presenti i quattro scrigni e qui [RE.aB - Livello inferiore] salite sul gradino quadrato a sud per tornare istantaneamente al Sottosuolo.

+-----+  
| SOTTOSUOLO |  
+-----+

Salite a bordo del Falcon e recatevi presso la Grotta sigillata. Tale località si trova a sud est della Grotta degli eidolon ed il suo ingresso è circondato da una cinta di montagne.

=====  
-- Capitolo 39 --

GROTTA SIGILLATA >> Tradimento

[@6C39]  
=====

( Nemici (>)

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
123 •	Nottola vampiro	1.014	Armi da lancio, Fuoco
124 •	Marilith minore	1.400	..
125	Naga reale	1.480	..
126 •	Vampira	2.375	Fuoco, Sacro, Curativo
127	Drago giallo	3.100	..
128 •	Cerebrochimera	3.400	..
129 m	Porta trappola	5.000	..
224 B	Muro demoniaco	28.000	..

( Oggetti (>)

x2. Bestiario	x3. Etere
x1. Campana sigillante	x1. Fuma shuriken
x1. Cappuccio ninja	x2. Granpozione
x2. Coda di fenice	x2. Kotetsu
x1. Cortina luminosa	x1. Megaetere
x1. Cristallo oscuro	x1. Pozione-X
x1. Elisir	x1. Spada lucente

=====  
=====

Una volta entrati nella località [GS.aA - Ingresso] procedete verso nord e, grazie alla Collana di Lucia, potrete aprire la porta in alto. Più avanti [GS.aB - S1 /A] andate prima verso sud ovest, attraverso la fune, per trovare un BESTIARIO nel forziere. All'interno della Grotta sigillata noterete diversi portoni chiusi: una volta esaminati, essi si tramuteranno in nemici, le Porte trappola, e vi attaccheranno.

.. PORTA TRAPPOLA {5.000 HP} .....  
:  
: Questo mostro è piuttosto pericoloso poichè il suo unico attacco :  
: effettivo, l'Altra dimensione, è in grado di eliminare all'istante un :  
: personaggio. Tuttavia è possibile rendere inoffensiva questa tecnica :  
: tramite la magia bianca Reflex. Non appena la Porta trappola mostra :  
: il suo obiettivo, attivate su quel personaggio lo Status Reflex e :  
: l'Altra dimensione, rimbalzando su di lui, eliminerà automaticamente :  
: il mostro. Dopo essere stata sconfitta, può capitare che la Porta :  
: trappola evochi uno dei seguenti mostri: :  
: - Cerebrochimera --> eliminatelo con la magia nera Bio di Rydia :



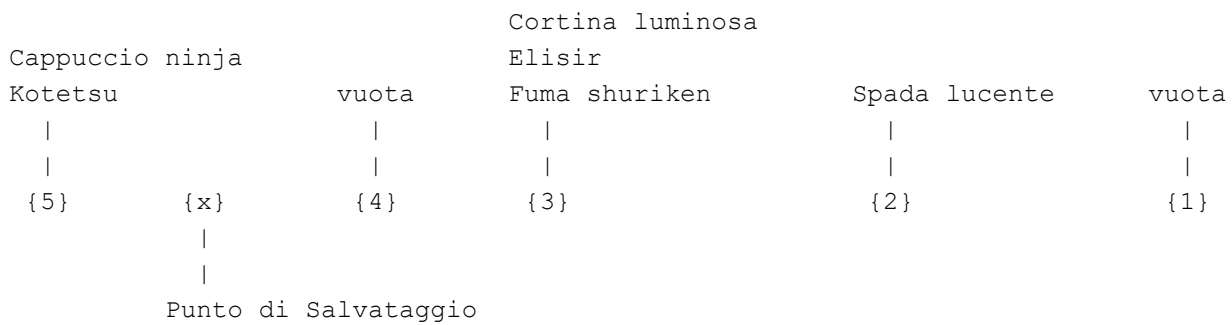
```

: - Drago giallo --> usate gli attacchi fisici :
: :
:.....:

```

Sconfiggete la Porta trappola sulla destra ed all'interno della sala successiva [GS.aC - S1 /B] troverete un KOTETSU ed un ETERE negli scrigni. Tornate nella camera precedente [GS.aB - S1 /A] ed eliminate la Porta trappola situata a nord ovest per poter proseguire. Successivamente [GS.aD - S1 /C] aprite i due bauli per recuperare una GRANPOZIONE ed un ETERE. I portoni presenti lungo la parete nord conducono a due stanze completamente vuote perciò uscite da sud est.

Nella camera seguente [GS.aG - S2 /A] procedete verso sud, attraverso la corda di sinistra, ed aprite lo scrigno ad est per trovare un BESTIARIO. Tornate alla zona d'ingresso e questa volta superate il ponte di legno, oltre il quale è presente un baule contenente una CODA DI FENICE. Adesso, seguendo il sentiero verso l'alto, giungerete in una zona dove sono presenti ben cinque Porte trappola ed ognuna di esse condurrà ad alcune piccole stanze contenenti diversi forzieri:

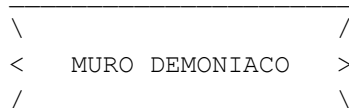


Dopo aver recuperato tutti gli Oggetti, procedete verso sud ovest ed eliminate l'ultima Porta trappola per accedere alla camera successiva. Una volta qui [GS.aP - S2 /H] recuperate l'ETERE dallo scrigno ed attraversate le scale presenti a sud ovest. In seguito [GS.aQ - S3 /A] aprite i bauli situati nella parte inferiore ed al loro interno troverete una CODA DI FENICE ed una GRANPOZIONE. La Porta trappola in alto a sinistra conduce ad una stanza completamente vuota perciò non affrontatela bensì, rimanendo in questa camera, attraversate la piccola rientranza presente nella parete sud, per trovare il passaggio che vi condurrà nella sala seguente.

Al suo interno [GS.aS - S3 /C] procedete prima verso destra per recuperare la CAMPANA SIGILLANTE dallo scrigno ed ignorate la Porta trappola vicina perchè vi condurrà in una stanza vuota. Scendete invece attraverso la lunga corda e nella parte inferiore, dopo aver sconfitto la Porta trappola sulla destra, aprite gli scrigni nella sala con le casse [GS.aU - S3 /E] per ottenere un MEGAETERE ed una POZIONE-X. Infine superate le scale situate ad ovest per arrivare ad un Punto di Salvataggio [GS.aV - S4 /A]. Più avanti [GS.aZ - S4 /B] seguite il sentiero verso il basso e poi risalite sino a raggiungere le scale situate nella parte centrale. Infine [GS.bA - S5] procedete in direzione nord, attraverso il ponte di legno.

Eliminate la Porta trappola e più avanti [GS.bB - Sala del Cristallo] salite sull'altare e recuperate il CRISTALLO OSCURO. Tornate indietro [GS.bA - S5] e dovrete affrontare un boss.

|| Improvvisamente la parete della stanza inizia ad avvicinarsi in maniera  
|| minacciosa al gruppo, rivelando di essere un mostro.



Liv >> 37	N° 224	TIPO
HP >> 28.000	----+----	--
MP >> 1.750	Forza 84	
----+----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 23.000	Magia 79	Muro grigio
Gil >> 8.000	D-Magica 29	

ELEMENTI	STATUS	
A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

#### ABILITÀ

1. Compressione  
il Muro demoniaco genera un'esplosione. La tecnica causa lo Status Ade, che elimina un personaggio istantaneamente.

2. Sguardo pietrificante  
il Muro demoniaco scaglia una serie di rocce. La tecnica causa lo Status Pietrificazione, in grado di provocare con il passare del tempo lo Status Pietra ad un personaggio.

.. Attacco fisico  
il Muro demoniaco causa danni fisici ad un personaggio.

Il Muro demoniaco è una parete grigia da cui emerge uno scheletro munito di artigli. La caratteristica di questo nemico è quella di avanzare man mano verso il gruppo, aumentando gradualmente così la quantità di danni inflitta dai suoi attacchi fisici. Una volta raggiunta la distanza minima, il Muro demoniaco eseguirà sempre la tecnica Compressione.

Come prima cosa, usando Rosa dovreste lanciare due volte la magia bianca Slow contro il boss, in modo tale da rallentare il più possibile l'offensiva, e poi passare all'attacco:  
.Cecil, Kain ed Edge useranno gli attacchi fisici  
.Rydia userà le magie nere Blizzaga oppure Bio  
.Rosa donerà al gruppo gli Status Berserk e Haste

Dopo aver sconfitto il boss, dovreste fare tutta la strada al contrario per uscire dalla Grotta sigillata ma potrete velocizzare il ritorno usando la magia nera Warp: ricordate che potete usare questa tecnica solo una volta per piano. Prima di arrivare nella stanza iniziale [GS.aA - Ingresso] rimuovete tutto l'equipaggiamento di Kain.

|| La voce lontana di Golbez richiama il Dragone, ordinandogli di consegnargli il Cristallo Oscuro. Kain cerca di resistere al controllo mentale ma il potere dello stregone è troppo intenso ed il guerriero rimane nuovamente plagiato. Il Dragone si impossessa della gemma per poi fuggire via.

Kain ora lascerà il gruppo. Uscite dalla località e tornate al Castello dei nani.

```
+-----+
| CASTELLO DEI NANI |
+-----+
```

Una volta qui [CN.aA - Cortile] recatevi da Re Jott [CN.aC - Sala del trono].

|| Cecil comunica al sovrano dei nani che Golbez ora è in possesso di tutti gli  
|| otto Cristalli. L'ultima speranza risiede nella Balena lunare, la nave  
|| leggendaria citata nei racconti di Mysidia. Per tornare in superficie ed  
|| indagare a riguardo è necessario però riaprire il cratere dell'isola di  
|| Agart. Cid, non ancora ripresosi completamente, propone di montare una  
|| trivella sulla prua del Falcon e di perforare dal Sottosuolo lo strato  
|| roccioso. L'ingegnere si mette subito a lavoro ma alla fine lo sforzo è  
|| troppo anche per lui e Cid viene ricoverato nuovamente.

Uscite dal castello e salite a bordo del Falcon, che ora possiederà la trivella.

```
+-----+
| SOTTOSUOLO |
+-----+
```

Recatevi nell'angolo di nord est della mappa e troverete un piccolo cratere. Posizionatevi in volo su di esso e premete il pulsante X per riaprire l'accesso dall'isola di Agart e tornare così in superficie. Adesso potrete muovervi liberamente tra le due mappe, con il Falcon o con l'Enterprise, tramite il cratere riaperto.

```
+-----+
| MAPPA DEL MONDO |
+-----+
```

Tornate all'Enterprise, usatela per agganciare l'hovercraft e trasportatelo sull'isola di Mithril. Da qui, muovendovi sugli scogli, raggiungete la piccola caverna a sud est.

```
=====
-- Capitolo 40 --
GROTTA DI ADAMANT >> Il raro minerale           [@06C1]
=====
```

```
( Oggetti (>)
```

x1. Adamantite

```
=====
=====
```

Al suo interno [GA.aA - Caverna] salite le scale e parlate con l'omino blu: consegnategli la Coda di topo che avete trovato nel Reame degli eidolon e riceverete da lui l'ADAMANTITE. Ora tornate alla Forgia di Kokkol, presso il Sottosuolo.

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

| FORGIA DI KOKKOL |

+-----+

Salite nella camera del fabbro [FK.aC - 2° piano] e parlate con Kokkol: consegnategli l'Adamantite appena ottenuta e l'uomo, prendendo anche la vostra Spada leggendaria, inizierà subito a realizzare una nuova arma. Essa tuttavia necessiterà di un po' di tempo per essere pronta perciò uscite dalla località ed ora recatevi al Castello di Fabul.

=====  
-- Capitolo 41 --

CASTELLO DI FABUL >> Un dono amorevole [6C41]  
=====

( Oggetti (>)

x1. Padella

=====  
Recatevi nella stanza di Yang [CF.aL - Torre ovest, 3° piano] e parlate con Sheila, per ricevere da lei la PADELLA. Adesso tornate alla Grotta delle silfidi.

+-----+

| GROTTA DELLE SILFIDI |

+-----+

Fate tutto il percorso per rientrare nell'edificio e qui [GF.aE - Casa delle silfidi] usate la Padella su Yang per svegliarlo.

|| Yang riprende finalmente conoscenza e racconta di come le silfidi gli hanno  
|| salvato la vita. Il monaco vorrebbe lottare ancora assieme al gruppo ma le  
|| creature lo invitano a rimanere ancora a riposo: al suo posto, saranno loro  
|| a scendere sul campo di battaglia.

Adesso riceverete l'evocazione Silfidi per Rydia. Tornate nuovamente al Castello di Fabul.

+-----+

| CASTELLO DI FABUL |

+-----+

Oggetti

x1. Coltello da cucina

Parlate ancora con Sheila [CF.aL - Torre ovest, 3° piano] e restituitele la Padella per ricevere da lei il COLTELLO DA CUCINA. Ora recatevi al Castello di Baron.

=====  
-- Capitolo 42 --

CASTELLO DI BARON >> Lo spirito del re [6C42]  
=====

( Nemici (>)

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
246 B	Odino	20.001	Fulmine

Prima di procedere è necessario che Rydia abbia raggiunto almeno il Livello 45, in modo tale da aver imparato la magia nera Thundaga, inoltre equipaggiate Cecil con il Vendicatore, per donargli automaticamente lo Status Berserk. Per semplificare ulteriormente la situazione, accedete al Menù Principale, selezionate la voce Impostazioni e qui, impostate 'Attesa' a Modalità Battaglia ed il valore '6' a Velocità di Battaglia.

Una volta pronti, recatevi nella stanza sotterranea dove si trova il trono [CB.aT - Torre est, Sotterraneo 2] ed avvicinatevi ad esso.

|| Lo spirito del re di Baron si manifesta di nuovo: l'uomo intende donare il suo potere a Rydia ma, prima di farlo, il gruppo dovrà sconfiggerlo in combattimento.

\ \_\_\_\_\_ /  
< ODINO >  
/ \_\_\_\_\_ \

Liv >> 53	N° 246	TIPO
HP >> 20.001	----+----	--
MP >> 1.250	Forza 116	
----+----	Difesa 5	ASPETTO
Esp >> 18.000	Magia 95	Cavaliere divino
Gil >> 0	D-Magica 38	grigio
ELEMENTI		
A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • debole	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune
ABILITÀ		
1. Zantetsuken		
Odino si lancia in avanti con il suo cavallo. La tecnica infligge elevatissimi danni fisici non elementali a tutti i personaggi.		
.. Attacco fisico		
Odino causa danni fisici ad un personaggio.		
Odino è un cavaliere in groppa al suo destriero. Dovrete vincere questo duello nell'arco di circa di due turni poichè poi il boss utilizzerà la tecnica Zantetsuken, eliminando in un colpo solo tutti i personaggi:		
.Cecil utilizzerà l'attacco fisico		
.Edge lancerà il ninjutsu Raijin		

```
| .Rosa userà la magie bianche Slow, sul boss, ed Haste, su Edge |
| .Rydia scaglierà la magia nera Thundaga |
|
| Se fatto correttamente, riuscirete ad eliminare Odino prima che inizi |
| il suo turno d'attacco. |
|_____|
```

|| Il re di Baron riconosce le abilità degli eroi e chiede loro di continuare a  
|| proteggere il regno ed il mondo intero dalle ambizioni di Golbez.

Rydia riceverà così l'evocazione Odino. Ora tornate a Mysidia.

```
=====
-- Capitolo 43 --
MYSIDIA >> La Balena lunare [6C43]
=====
```

Entrate nella località [MY.aA - Città] e vi verrà subito incontro l'anziano.

|| Il gruppo, assieme ai maghi di Mysidia, si reca nella Sala delle preghiere,  
|| dove si sta svolgendo un rito per evocare la Balena lunare.

```
||
||           "Nato da fauci di drago,
||           a vette celesti si innalza,
||           sollevato da tenebre e luce,
||           promessa novella su rive di sogno.
||           Bagliore di Luna infinito:
||           mai più eclisse avvolgerà la Terra,
||           benedetta da sconfinata grazia."
||
```

|| All'improvviso si forma un vortice nel golfo della città e da esso fuoriesce  
|| la leggendaria astronave. L'anziano invita gli eroi a salirvi a bordo ed a  
|| recarsi sulla luna, dove c'è qualcuno che li sta aspettando.

```
+-----+
| MAPPA DEL MONDO |
+-----+
```

Troverete la Balena lunare ad ovest di Mysidia. A differenza di tutti gli altri  
veicoli, è possibile esplorare gli interni di questa astronave dove:

- esaminando il Cristallo, potrete spostarvi dal Pianeta Blu alla Luna,  
e viceversa
- esaminando la leva, il veicolo decollerà e lo potrete muovere liberamente
- potrete riposare gratuitamente nelle capsule presenti nella zona centrale
- potrete utilizzare il Chocobeso senza consumare l'Erba Ghisal

Prima di recarvi sulla Luna, tornate alla Forgia di Kokkol.

```
+-----+
| FORGIA DI KOKKOL |
+-----+
```

Oggetti

x1. Excalibur

Parlate con il fabbro [FK.aB - 1° piano] e lui vi consegnerà finalmente  
l'EXCALIBUR. Ora salite a bordo della Balena lunare e raggiungete la Luna.

+-----+  
| SUPERFICIE LUNARE |  
+-----+

Nemici

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
063	Bavarois violetto	105	Fuoco
088	Mousse bianca	298	Ghiaccio
094	Pyros viola	697	Armi da lancio
130 •	Virus lunare	980	..
131 •	Eucariota	1.700	..
133 •	Procariota	2.600	..
134 •	Verme dell'abisso	7.000	Debole
135 •	Gelatina nera	1.357	.. (a)
136 •	Pyros nero	1.820	Armi da lancio (b)

Note

a. la Gelatina nera possiede una Difesa elevatissima perciò per eliminarla dovrete usare necessariamente la Magia Nera di Rydia.

b. se colpito da un attacco di Elemento Fulmine, il Pyros nero detona, eliminando sè stesso e tutti i nemici presenti sullo schermo.

I nemici presenti sulla superficie lunare sono sempre gli stessi in qualsiasi punto della mappa. Recatevi nella zona sud del satellite, dove è presente una pianura circondata da una spessa cinta montuosa. Atterrate su di essa ed entrate nella caverna.

=====  
-- Capitolo 44 --

RIFUGIO DEGLI HUMMINGWAY >> La tana dei conigli [06C44]

=====  
( Negozi (>)

NEGOZIO	GIL
Bestiario	980
Coda di fenice	100
Cottage	500
Elisir	100.000
Etere	10.000
Fischietto Ghisal	20.000
Granpozione	150
Megaetere	50.000

=====  
=====  
Questa località [RH.aA - Tana] è abitata da un gran numero di creature identiche al Namingway. Parlando con una di esse accederete al Negozio, dove è possibile acquistare alcune Medicine molto potenti e soprattutto il Fischietto Ghisal, che vi permetterà di evocare in ogni momento il Chocobeso. Dopo aver fatto gli acquisti necessari, tornate a bordo della Balena lunare.

+-----+  
| SUPERFICIE LUNARE |  
+-----+

A nord ovest del Rifugio degli Hummingway è presente una grande costruzione luminosa: non potete atterrare nelle sue vicinanze e per accedervi dovrete fare un percorso abbastanza tortuoso. Atterrate sull'altopiano grigio alle sue spalle e, tramite le scale, raggiungete la caverna situata sulla sinistra.

=====

-- Capitolo 45 --

TUNNEL LUNARE (Ovest) >> Il primo sentiero [06C45]

=====

( Nemici (>)

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
063	Bavarois violetto	105	Fuoco
088	Mousse bianca	298	Ghiaccio
094	Pyros viola	697	Armi da lancio
130	Virus lunare	980	..
131	Eucariota	1.700	..
133	Procariota	2.600	..
134	Verme dell'abisso	7.000	Debole
135	Gelatina nera	1.357	..
136	Pyros nero	1.820	Armi da lancio

( Oggetti (>)

x1. Cortina lunare  
x1. Mela d'oro  
x1. Polvere astrale

=====

I mostri di questa località sono gli stessi presenti sulla superficie lunare. Una volta al suo interno [TL.aA - Ovest] seguite il percorso verso l'alto e, giunti al bivio, andate prima verso destra per trovare un baule. Eliminate gli Eucarioti ed i Procarioti contenuti per ottenere una MELA D'ORO. Tornate al bivio e stavolta procedete in direzione nord. Prima di uscire dalla stanza, raggiungete la rientranza sulla destra e recuperate la CORTINA LUNARE e la POLVERE ASTRALE.

+-----+  
| SUPERFICIE LUNARE |  
+-----+

Dopo essere tornati all'esterno, seguite il sentiero prima verso destra e poi verso sud, sino a trovare un'altra caverna.

=====

-- Capitolo 46 --

TUNNEL LUNARE (Est) >> Il secondo sentiero [06C46]



=====  
( Nemicci (>)  
=====

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
131	Eucariota	1.700	..
133	Procariota	2.600	..
134	Verme dell'abisso	7.000	Debole
135	Gelatina nera	1.357	..
136	Pyros nero	1.820	Armi da lancio

=====  
=====

Una volta qui [TL.aA - Est] procedete semplicemente in direzione sud per raggiungere l'uscita.

+-----+  
| SUPERFICIE LUNARE |  
+-----+

Nuovamente all'aperto, seguite il percorso verso nord ovest per accedere nell'edificio luminoso.

=====  
-- Capitolo 47 --

PALAZZO DI CRISTALLO >> I Seleniti

[@6C47]

=====  
All'interno di questa struttura [PC.aA - Ingresso], lungo le navate laterali, sono presenti sul pavimento due pannelli scuri che ripristineranno gli HP e gli MP del gruppo. In seguito recatevi nella zona centrale.

|| Il gruppo viene accolto da Fusoya, un mago Selenita. Questa civiltà viveva  
|| originariamente su un altro pianeta e si rifugiò sulla Terra quando il suo  
|| mondo venne distrutto. Tuttavia, poichè sul Pianeta Blu la vita si stava  
|| ancora evolvendo, i Seleniti crearono un satellite dove iniziarono un lungo  
|| sonno, in attesa che l'umanità raggiungesse il progresso tecnologico  
|| necessario per poter comunicare con loro. Uno di essi, Zemus, si rifiutò di  
|| andare in letargo perchè voleva sterminare le creature della Terra e  
|| realizzare su di essa una nuova patria per i Seleniti: per questo motivo  
|| Fusoya fu costretto a sigillarlo.

||  
|| Durante il suo lungo sonno però, la malvagità di Zemus riuscì ugualmente ad  
|| influenzare il cuore dell'umanità, specialmente quella di Golbez, che si  
|| ritrova ad essere solamente una marionetta agli ordini del Selenita.  
|| Zemus intende radunare tutti i Cristalli per richiamare il Gigante di Babil,  
|| una mastodontica macchina da guerra umanoide, con il quale estinguere la  
|| vita sul Pianeta Blu.

||  
|| Anche un altro Selenita si sottrasse al letargo, Kluya, il fratello minore  
|| di Fusoya. Al contrario di Zemus, Kluya amava il Pianeta Blu e costruì la  
|| Balena lunare per raggiungerlo. Il fratello di Fusoya aiutò l'umanità a  
|| progredire, introducendo la tecnologia necessaria per realizzare il  
|| Passaggio demoniaco e le navi volanti. Il Selenita sposò una donna dalla  
|| quale ebbe dei figli, tra cui Cecil. Il ragazzo, stupito dalla rivelazione,  
|| capisce ora che la voce sentita sul Monte Ordalia era davvero quella di suo  
|| padre.

||  
 || Adesso però bisogna fermare a tutti i costi i piani di Zemus e di Golbez  
 || perciò Fusoya decide di unirsi al gruppo poichè è l'unico in grado di  
 || distruggere la barriera che protegge la Torre di Babil.

Situazione iniziale di FUSOYA

```

+-----+
PARAMETRI                                EQUIPAGGIAMENTO
Lv      50      Forza      10      Mano destra  Ramo incantato
HP     1.900    Velocità  20      Mano sinistra --
MP     190      Vigore    10      Testa        Mitra del saggio
Selenita      Intelligenza 40      Torso        Giacca luminosa
Mano destra   Spirito    40      Braccia      Bracciale di diamante
  
```

Ora Fusoya entrerà nel gruppo. Fate tutta la strada al contrario per tornare alla Balena lunare.

```

+-----+
| SUPERFICIE LUNARE |
+-----+
  
```

Decollate semplicemente, senza tornare sulla Terra, e raggiungete la zona orientale del satellite, dove è presente una piccola caverna circondata da un altopiano circolare. Atterrate su di esso, scendete le scale ed entrate nella grotta.

==  
 -- Capitolo 48 --

ANTRO DEL PROGENITORE >> L'eidolon supremo [06C48]  
 ==

( Nemici (>)

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
147	• Guardia selenita	4.000	..
148	• Saggia oscura	5.100	..
149	• Drago d'argento	7.500	..
150	• Drago d'oro	8.200	..
151	• Drago d'ossa	12.000	Fuoco, Curativo
154	• Demone corazzato	14.000	..
158 m	Behemoth	23.000	..
248 B	Bahamut	45.001	..

( Oggetti (>)

x1. Armatura genji  
 x1. Elmo genji  
 x1. Guanti genji  
 x1. Scudo genji

=====  
 =====  
 Una volta qui [AP.aA - S1] procedete verso sud e, giunti al primo bivio, seguite il percorso verso il basso sino a trovare lo scrigno che contiene i GUANTI GENJI. Tornate al bivio e questa volta procedete verso destra. Presso la

seconda biforcazione, andate prima in direzione nord e poi attraversate il passaggio segreto trasparente sulla destra, che vi condurrà allo SCUDO GENJI. Ritornate al secondo bivio ed ora attraversate il sentiero verso il basso per trovare l'uscita.

Successivamente [AP.aB - S2] procedete lungo la strada e raccogliete l'ARMATURA GENJI dal forziere. Andate poi verso destra e, giunti al bivio, recatevi nella zona orientale, dove è presente l'ELMO GENJI. Prima di attraversare il ponte di pietra, curate tutti i personaggi perchè su di esso affronterete il Behemoth.

```

.. BEHEMOTH {23.000 HP} .....
:
: Questo mostro è molto pericoloso poichè è in grado di infliggere una
: una gran quantità di danni con un singolo attacco. All'inizio dello
: scontro, donate a tutti i personaggi lo Status Immagine tramite la
: magia bianca Immagine ed il ninjutsu Bunshin. Una volta fatto potrete
: iniziare l'offensiva:
: - Cecil userà l'attacco fisico
: - Edge e Fusoya dovranno garantire lo Status Immagine al gruppo
: - Rosa donerà lo Status Berserk a Cecil e lo Status Haste a Rydia
: - Rydia evocherà Leviathan
:
:.....

```

Dopo aver sconfitto il Behemoth, proseguite verso nord. All'interno della sala seguente [AP.aC - S3] ripristinate gli HP del gruppo perchè, all'inizio ed alla fine dello stretto sentiero a sud, dovrete combattere due volte con i Behemoth. Una volta giunti al colonnato, parlate con il re per affrontare il boss.

```

      \      /
     <  BAHAMUT  >
      /      \

```

Liv >> 47	N° 248	TIPO
HP >> 45.001	---+---	--
MP >> 2.812	Forza 174	
----+----	Difesa 1	ASPETTO
Esp >> 35.000	Magia 17	Dragone blu
Gil >> 0	D-Magica 4	
ELEMENTI STATUS		
A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune
ABILITÀ		
1. Megaflare		
Bahamut inizia un conto alla rovescia partendo da 5 e, giunto a 0, emette una grande esplosione, seguita da esplosioni più piccole.		
La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.		

```

| .. Attacco fisico
| Bahamut causa danni fisici ad un personaggio.
|
| Bahamut è un drago alato viola. Durante lo scontro, il boss inizierà un
| conto alla rovescia e, arrivato allo zero, utilizzerà il suo attacco
| Megaflare. Per sopravvivere a questa tecnica, usate la Cortina lunare o
| lanciate la magia bianca Reflex, in modo tale che tutti i personaggi
| ricevano lo Status Reflex. Una volta fatto potrete cominciare la vostra
| offensiva:
| .Cecil ed Edge useranno l'attacco fisico
| .Fusoya lancerà la magia nera Flare
| .Rosa si occuperà di mantenere attivo lo Status Reflex sul gruppo
| .Rydia evocherà Leviathan
|
|-----|

```

Dopo aver vinto la battaglia, Rydia riceverà l'evocazione Bahamut. Ora fate la strada al contrario per raggiungere la Balena lunare e con essa tornate sul Pianeta Blu.

```

|| Una serie di nubi minacciose si radunano attorno alla Torre di Babil e dal
|| cielo emerge la mastodontica macchina da guerra umanoide di Zemus.
|| Il Gigante di Babil mostra subito la sua devastante potenza distruttiva,
|| scatenando un immenso incendio.
||

```

```

|| L'avanzata della macchina da guerra viene interrotta però dall'attacco
|| proveniente da navi volanti e da carrarmati: Re Jott e Yang guidano
|| l'esercito dei nani mentre Cid è a capo delle Ali rosse di Baron. Assieme a
|| loro ci sono anche l'anziano di Mysidia, che nel frattempo ha liberato Palom
|| e Porom dalla loro prigionia di pietra, ed Edward, accompagnato dalle
|| sacerdotesse di Troia.
||

```

```

|| L'assalto combinato dei due eserciti riesce a creare una breccia nella
|| difesa del Gigante di Babil e, salendo a bordo di una nave volante, gli eroi
|| sfruttano questa possibilità per infiltrarsi all'interno della macchina da
|| guerra.

```

=====  
-- Capitolo 49 --

GIGANTE DI BABIL >> Attacco congiunto

[@6C49]  
=====

(          Nemici          (>)

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
138	• Cannone laser	3.000	.. (a)
139	• Centaurotek	3.500	..
140	• Soldato meccanico	4.900	.. (a)
141	• Ricercatore	5.500	.. (b)
142	• Spione	9.500	.. (b)
143	• Costrutto corazzato	10.000	..
144	• Drago meccanico	18.000	.. (c)
225	B Sfera di difesa	3.000	..
226	B Sfera di attacco	3.000	..
227	B CPU	30.000	..

NOTE

a. se colpiti da un attacco di Elemento Fulmine, il Cannone laser ed il

Soldato meccanico inizieranno ad attaccare i loro alleati, anzichè i personaggi, come se si trovassero in Status Confusione.

- b. il Ricercatore e lo Spione possiedono la Sirena perciò questa è una buona occasione per accumulare molti esemplari dell'Oggetto, tramite il comando Ruba di Edge.
- c. per sconfiggere rapidamente il Drago meccanico, infliggetegli lo Status Stop oppure colpitelo con la magia nera Tornado, seguita da un attacco qualsiasi.

---

( Oggetti (>)

---

x1. Elisir  
x1. Etere  
x10. Frecce di Yoichi  
x1. Goccia magica  
x1. Granpozione  
x1. Mela d'argento  
x1. Shuriken  
x1. Sirena

=====

Una volta entrati [GB.aA - Bocca del Gigante] procedete verso l'alto e salite sul teletrasporto grigio. In seguito [GB.aB - Collo del Gigante] andate in direzione sud e successivamente [GB.aC - Torace del Gigante] seguite il percorso per raccogliere lo SHURIKEN dal baule sulla sinistra. Lungo la strada recuperate anche la GRANPOZIONE e, giunti al piazzale, entrate nella rientranza di nord ovest per trovare un ETERE. Recatevi nella zona accanto, procedendo in direzione nord, arrivando così ad un primo bivio. Da qui, recatevi nell'angolo in alto a destra ed aprite il forziere contenente le FRECCHE DI YOICHI. Tornate indietro e questa volta procedete in direzione ovest, dove è subito presente una seconda biforcazione: andate prima verso sud, per recuperare la SIRENA, poi uscite dal teletrasporto a nord.

Nella camera successiva [GB.aD - Stomaco del Gigante] procedete subito verso l'alto per ottenere una MELA D'ARGENTO. Tornate nella zona d'ingresso ed ora seguite il percorso verso destra, raggiungendo così un bivio. Percorrete prima la strada orientale, dove è situata una GOCCIA MAGICA, poi seguite il sentiero occidentale, che vi condurrà all'uscita. Arrivati nella stanza inferiore [GB.aE - Passaggio interno] procedete lungo il percorso obbligato ed aprite lo scrigno situato nella rientranza in alto: eliminate lo Spione per ottenere un ELISIR. Riprendete il cammino e, giunti alla biforcazione, sulla sinistra troverete un Punto di Salvataggio mentre in alto è presente l'uscita. All'interno della sala successiva [GB.aF - Scale interne] procedete verso nord per affrontare un boss.

|| I quattro arcidemoni elementali circondano il gruppo: i servi di Golbez  
|| sono stati riportati in vita dal loro padrone ed ora intendono affrontare  
|| gli eroi combattendo assieme. Per avere uno scontro leale, Rubicante cura i  
|| personaggi prima della battaglia.

---

\  
< ARCIDEMONE ELEMENTALE >  
/

---

| Adesso dovrete affrontare, in ordine, Scarmiglione, Rubicante, Cagnazzo |

| ed infine Barbariccia.

| Esp >> 62.500

| Gil >> 10.000

| Anche se i nemici da affrontare sono quattro, in realtà il gioco li  
| considera come due coppie distinte di mostri: Scarmiglione & Rubicante,  
| Cagnazzo & Barbariccia. Infliggendo uno status negativo al primo  
| elemento della coppia, il secondo lo erediterà automaticamente non  
| appena scenderà sul campo di battaglia. Per tale motivo infliggete  
| subito lo Status Slow a Scarmiglione ed a Cagnazzo ed in questo modo  
| anche Rubicante e Barbariccia lo subiranno, non appena compariranno  
| sullo schermo.

---

| SCARMIGLIONE (20.000 HP; debole al Fuoco ed al Curativo)

| 1. Maledizione

| Scarmiglione scaglia una sfera verde. La tecnica infligge ad un  
| personaggio lo Status Maledizione, il quale dimezza temporaneamente  
| il valore dei suoi parametri Attacco, Difesa e Difesa Magica.

| .. Attacco fisico

| Scarmiglione causa danni fisici ad un personaggio.

| Per sfruttare la debolezza elementale del nemico:

| .Cecil userà l'attacco fisico

| .Edge lancerà il ninjutsu Katon

| .Fusoya e Rydia utilizzeranno la magia nera Firaga

| .Rosa si occuperà di ripristinare gli HP del gruppo

---

| RUBICANTE (40.000 HP; debole al Ghiaccio)

| 1. Fira

| Rubicante genera una serie di colonne di fuoco. La tecnica provoca  
| moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

| 2. Firaga

| Rubicante scaglia una sfera infuocata che provoca una grande  
| esplosione. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco  
| a tutti i personaggi.

| 3. Inferno

| Rubicante genera una serie di turbini infuocati. La tecnica infligge  
| notevoli danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

| Il nemico usa tutti i suoi attacchi in rapida successione e sempre  
| nello stesso ordine: Fira, Firaga e Inferno.

| .Cecil userà l'attacco fisico

| .Edge lancerà il ninjutsu Suiton

| .Fusoya e Rydia utilizzeranno la magia nera Blizzaga

| .Rosa si occuperà di ripristinare gli HP del gruppo

---

| CAGNAZZO (20.000 HP; debole al Fulmine)

| 1. Diluvio

| Cagnazzo scaglia un'onda gigantesca. La tecnica causa danni magici  
| non elementali a tutti i personaggi, pari al 25% dei loro HP massimi.

| .. Attacco fisico

| Cagnazzo causa danni fisici ad un personaggio.

Al contrario dello scontro presso il Castello di Baron, ora non potrete rimuovere la barriera d'acqua che circonda Cagnazzo, perciò dovrete essere rapidi nel colpirlo, prima che lui usi la tecnica Diluvio:

- .Cecil userà l'attacco fisico
- .Edge lancerà il ninjutsu Raijin
- .Fusoya e Rydia utilizzeranno la magia nera Thundaga
- .Rosa si occuperà di ripristinare gli HP del gruppo

BARBARICCIA (30.000 HP; debole al Sacro)

1. Maelstrom

Barbariccia genera una serie di vortici d'aria viola. La tecnica infligge lo Status Critico, lasciando a tutti i personaggi una quantità di HP inferiore al 25% del loro valore massimo. Il nemico usa questa abilità ogni volta che viene colpito da un attacco magico di Elemento Sacro.

2. Tocco indurente

Barbariccia scaglia una serie di rocce. La tecnica causa lo Status Pietrificazione, in grado di provocare con il passare del tempo lo Status Pietra ad un personaggio.

.. Attacco fisico

Barbariccia causa danni fisici ad un personaggio.

Durante lo scontro Barbariccia apparirà già circondata dai suoi capelli ma in questo caso ciò non influenzerà i suoi parametri:

- .Cecil ed Edge useranno l'attacco fisico
- .Rydia utilizzerà la magia nera Flare
- .Fusoya e Rosa si occuperanno di ripristinare gli HP del gruppo e di donare lo Status Berserk a Cecil ed Edge

In seguito rimuovete tutto l'equipaggiamento di Fusoya ed entrate nell'ultima stanza. Qui [GB.aG - Centro di controllo del Gigante] raggiungete il nucleo nero per iniziare lo scontro.

```

      \      /
     < CPU >
      /      \
  
```

Liv >> 48	N° 227	TIPO
HP >> 30.000	----+----	--
MP >> 1.875	Forza 174	
----+----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >> 50.000	Magia 127	Sfera luminosa viola
Gil >> 10.333	D-Magica 38	

ELEMENTI	STATUS	
A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • immune	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

ABILITÀ

1. Oggetto 199

la CPU genera un cubo grigio che ricade sul bersaglio. La tecnica elimina istantaneamente un personaggio. Il boss utilizza questa abilità due volte in rapida successione e solo quando entrambi i globi sono stati distrutti.

2. Reflex

la CPU viene avvolta da un rombo e da scintille celesti. La tecnica dona lo Status Reflex, che respinge automaticamente alcuni attacchi magici lanciati contro il nemico.

3. Rigenerazione

la CPU rigenera la Sfera di attacco e la Sfera di difesa. Il boss utilizza questa tecnica solo quando entrambi i globi sono stati distrutti.

\ /  
 < SFERA DI ATTACCO >  
 / \

Liv >> 79	N° 226	TIPO
HP >> 3.000	----+----	--
MP >> 187	Forza 116	
-----+-----	Difesa 5	ASPETTO
Esp >> 0	Magia 47	Sfera lucida viola
Gil >> 0	D-Magica 11	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • attivo	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

ABILITÀ

1. Laser di sbarramento

la Sfera di attacco scaglia una raffica di luce verde. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici non elementali pari a 1/10 dei loro HP massimi.

\ /  
 < SFERA DI DIFESA >  
 / \

Liv >> 48	N° 225	TIPO
HP >> 3.000	----+----	--
MP >> 187	Forza 116	
-----+-----	Difesa 5	ASPETTO
Esp >> 0	Magia 47	Sfera lucida viola
Gil >> 0	D-Magica 11	



ELEMENTI	STATUS		
A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune	
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune	
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune	
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune	
Oscurità • --	Levitazione • attivo	Sonno • immune	
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune	
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----	
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --	
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune	

## ABILITÀ

### 1. Guarigione

la Sfera di difesa genera una serie di scintille dorate. La tecnica ripristina 3.000 HP alla CPU.

La CPU è il grosso nucleo rotante oscuro, accompagnato dalla Sfera di attacco, in alto, e dalla Sfera di difesa, in basso. Il boss è in grado di rigenerare le Sfere distrutte solamente se entrambe non sono più visibili sullo schermo; la CPU non possiede però la capacità di ricostruirne una singola. Per tale motivo eliminate subito la Sfera di difesa, perchè è quella in grado di curare il boss, e poi concentrate i vostri attacchi esclusivamente sulla CPU.

Per quanto riguarda la fase offensiva:

.Cecil, Edge e Rydia utilizzeranno gli attacchi fisici

.Fusoya e Rosa doneranno lo Status Haste a tutto il gruppo e si occuperanno di curare i personaggi

Il nucleo è stato distrutto, rendendo così inutilizzabile il Gigante di Babil. Golbez si precipita subito nella sala di controllo della macchina da guerra, dove incontra il gruppo. Fusoya riconosce subito lo stregone e con i suoi poteri lo libera dall'influsso di Zemus. La mente di Golbez torna ad essere lucida e l'uomo riesce a ricordare anche le sue origini: lo stregone è il figlio di Kluya e pertanto è anche il fratello di Cecil.

Essendo per metà selenita, è stato facile per Zemus manipolarlo ma lo stesso Golbez ammette che dentro di sè albergava già la malvagità. Dopo la morte di Kluya, lo stregone rimase solo con la madre, che portava Cecil in grembo e che morì poco dopo il parto. Golbez ritenne il fratello responsabile del decesso della donna e lo abbandonò ancora in fasce ai confini di Baron. Ora però lo stregone vuole occuparsi personalmente di Zemus e decide di recarsi da lui, accompagnato da Fusoya.

Privato del suo nucleo, il Gigante di Babil inizia a crollare mentre Cecil è ancora sconvolto dalla rivelazione di Golbez. In soccorso del gruppo giunge Kain: nonostante gli eroi abbiano ancora sospetti nei suoi confronti, decidono di fuggire assieme a lui, mentre la macchina da guerra crolla al suolo.

Successivamente, presso la Balena lunare, il Dragone viene aggiornato sugli ultimi eventi e decide di volersi vendicare anche lui di Zemus, partendo con Cecil ed Edge per la luna. Poichè l'impresa viene ritenuta troppo pericolosa per loro, Rosa e Rydia vengono fatte scendere dall'astronave, nonostante le proteste delle due ragazze.

|| Atterrati sul satellite, i tre eroi scoprono che Rosa e Rydia avevano solo  
|| finto di scendere dalla Balena lunare ed in realtà si erano solo nascoste al  
|| suo interno. Davanti all'ostinazione delle ragazze e capendo che questa è la  
|| guerra di tutti, Cecil, Edge e Kain riaccolgono Rosa e Rydia nel gruppo.

#### Situazione di KAIN

+-----+

PARAMETRI			EQUIPAGGIAMENTO		
Lv	var.	Forza	var.	Mano destra	Scudo genji
HP	var.	Velocità	var.	Mano sinistra	Gungnir
MP	var.	Vigore	var.	Testa	Elmo genji
Dragone		Intelligenza	var.	Torso	Armatura genji
Mano sinistra		Spirito	var.	Braccia	Guanti genji

Ora Fusoya non sarà più presente ed il suo posto verrà preso da Kain.  
Prima di procedere nella località finale, ci sono alcune cose da fare.

+-----+

| GROTTA DELLE SILFIDI |

+-----+

#### Oggetti

x1. Grimorio

Fate tutto il percorso per rientrare nell'edificio e qui [GF.aE - Casa delle  
silfidi] esaminate la libreria per trovare un GRIMORIO.

+-----+

| FORGIA DI KOKKOL |

+-----+

NEGOZIO                      GIL

-----

Frecce di Yoichi	140
Fuma shuriken	50.000
Shuriken	20.000

Parlando con il nano situato dietro il bancone di legno [FK.aB - 1° piano] ora  
avrete accesso al negozio di questa località.

+-----+

| FORESTE DEI CHOCOBO |

+-----+

#### Oggetti

x2. Erba Ghisal

Esistono altre due foreste da visitare, una situata a sud ovest di Troia e  
l'altra situata sull'isola a sud est della Caverna magnetica. In entrambe,  
esaminando la zona centrale dei cespugli, troverete un'ERBA GHISAL. Curate il  
gruppo con la Magia bianca e poi catturate un chocobo bianco per ripristinare  
tutti gli MP.

=====

-- Capitolo 50 --

MYSIDIA >> Nubi misteriose

[@6C50]

=====  
Presso l'ultima camera del grande palazzo [MY.aL - Sala delle preghiere]  
troverete tutti i personaggi incontrati durante l'avventura, ad eccezione del  
mago selenita: parlando con loro potrete modificare i componenti del gruppo,  
ricordando però che Cecil deve essere necessariamente presente. A differenza  
di quanto avvenuto in passato, adesso Cid, Edward, Palom, Porom e Yang non  
possiederanno alcun Oggetto. Parlate con uno qualsiasi di loro.

|| Improvvisamente un mago giunge di corsa nella stanza: sembra che attorno al  
|| Monte Ordalia si stiano radunando mote nubi minacciose. L'anziano di Mysidia  
|| chiede a Cecil di indagare a riguardo.

Dovrete esplorare la prossima località almeno due volte perchè nell'ultima  
stanza troverete alcuni Oggetti che diventeranno disponibili solamente nel caso  
in cui nel gruppo sia presente un determinato personaggio. I due gruppi  
consigliati per le esplorazioni sono:

(1) Cecil	(2) Cecil
Cid	Edward
Palom	Rosa
Porom	Rydia
Rydia	Yang

Prima di procedere, ricordatevi di recuperare dal Chocobeso l'equipaggiamento  
necessario. Una volta pronti, recatevi al Monte Ordalia.

+-----+  
| MONTE ORDALIA |  
+-----+

Una volta raggiunta la montagna [MO.aA - Entrata] compariranno alcuni fulmini  
che apriranno un nuovo varco nella roccia. Attraversatelo per accedere così in  
una nuova località.

=====  
-- Capitolo 51 --

CAVERNA DELLE ORDALIE >> Armi sacre

[@6C51]  
=====

( Nemici (>)

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
088	Mousse bianca	298	Ghiaccio
113	Sognatore maledetto	2.800	..
114	Treant antico	3.900	Fuoco
115	Malboro	4.200	..
116	Belfagor	2.200	Armi da lancio, Sacro
118	Cavaliere decaduto	2.900	..
119	Mini Satana	3.480	..
120	Evocatrice	3.600	..
121	Aracne	3.650	Armi da lancio, Ghiaccio
122	Elettrodrago	7.600	Armi da lancio
123	Nottola vampiro	1.014	Armi da lancio, Fuoco
125	Naga reale	1.480	Fuoco, Sacro, Curativo
126	Vampira	2.375	..
127	Drago giallo	3.100	..
128	Cerebrochimera	3.400	..

135	Gelatina nera	1.357	..	
145	• Grande Malboro	12.180	..	(a)
146	• Rana dorata	7.777	..	(b)
228	B Drago tempestoso	40.000	Ghiaccio	
229	B Ascaride	55.000	..	
230	B Signora delle gelatine	35.000	..	
231	B Tirannosauro	60.000	..	
232	B Macchina fatale	50.000	..	

NOTE

- a. il Grande Malboro è in grado di utilizzare la tecnica Alito fetido, che causa diversi status negativi. Per diventare completamente immuni a questo attacco è sufficiente indossare una Protezione qualsiasi che protegga da uno solo dei seguenti status negativi: Cecità, Confusione, Maiale, Mini, Mutismo o Rana.
- b. per sconfiggere la Rana dorata, infliggetele lo Status Stop prima che possa fuggire dalla battaglia e poi colpitemela con la magia nera Tornado per ridurre notevolmente i suoi HP.

( Oggetti (>)

x1. Armatura del capomastro	x1. Maschera della tigre
x1. Arpa di Apollo	x1. Mazza del serafino
x1. Basco felino	x1. Megaetere
x1. Cappuccio rosso	x2. Megalisir
x1. Coda di fenice	x1. Mjollnir
x1. Cottage	x3. Panacea
x1. Daga del tritone	x1. Pozione-X
x1. Elmo grandioso	x1. Sirena
x1. Giacca rossa	x1. Veste del saggio
x1. Ipnocorona	x1. Veste eroica
x1. Mano di Dio	x1. Veste signorile

=====  
=====

Arrivati al suo interno [CO.aA - S1 /A] attraversate il corridoio oscuro per proseguire.

```

#####          #####03.###
#      #      #          #
#      ###    ###      ###
#####          #####          #####
#              #          #####    ###
#              #####      #      #
###           #####    ###    #      ### b      #
###           #####      #      #      #####    #
###           #      #####    a      #####          :      #
###    #      #      #          #####          : #####
#      #      #####    #          #####          : #
#      #####          #          .....: #
#####          ###          #          #####
###          #      #####          #
#          #####    #####          #
#####          #####          #
#####          #          #
#####          #####    ###    #

```

```

##### # ### ##### #####
# ### # # ### #
# ##### ### #
### ##### ##### ###
# ### # # #####
### ##### # #####
##### #####
#02.#

```

LEGENDA [CO.aB - S1 /B]

- a. Pozione-X
- b. Giacca rossa
- .. passaggio segreto
- 02 ingresso
- 03 uscita

Nella prima grotta [CO.aB - S1 /B] seguite il sentiero verso nord est e recuperate la POZIONE-X dal forziere. Successivamente posizionatevi tra le due rocce situate alla vostra destra e da qui procedete verso destra per entrare in un passaggio segreto che vi condurrà ad una GIACCA ROSSA. Tornate indietro e questa volta recatevi nella zona occidentale della grotta, salendo le due rampe di scale per arrivare all'uscita.

```

#####
##### # b # # # #
### # ### ##### # #
# c # ##### # # #####
# : # # # # # #
# ### : ##### # # # # # #
##### : # # ##### # # # #
# : # # ##### # ##### #
##### : # # # # # # #
# ....: # # ##### # #
# : ##### # ##### # #
# : # ##### # a ##### #
# : # # # # ##### # #
# : # # # # # # #
# : ### # # # # #
# :.. ##### ##### # #
### :..... # # # # #
##### # # # # # # #
##### # # # # # # #
#04.# #03.#

```

LEGENDA [CO.aC - S2]

- a. Panacea
- b. Coda di fenice
- c. Ipnocorona
- .. passaggio segreto
- 03 ingresso
- 04 uscita

In seguito [CO.aC - S2] recatevi nella zona subito a nord ovest per trovare una PANACEA. Procedete poi lungo il percorso obbligato a sinistra, sino ad arrivare all'uscita. Non attraversarla subito bensì muovetevi verso nord ovest per raggiungere lo scrigno che contiene una CODA DI FENICE. Da qui andate a sud ovest ed attraversate tutto il sentiero nascosto, al termine del quale potrete recuperare un'IPNOCORONA. Fate la strada al contrario ed attraversate l'uscita.

```

#####
#####04.###
#####
# .....### # #
##### # : ##### :.... c # ###
# ##### : ##### # #
##### # .....: ##### #
##### ##### #
# ### ### ##### #
# ##### # ##### #
##### # b # ##### ### #####
# # # # # # # # ..... #
### ### ##### ##### ### : #
# ##### ##### ##### : #
# ##### # ##### ##### : #
# ##### ##### ##### : #
# ### ##### ##### : #
# ##### ##### ##### : #
### # # ##### ##### : #
##### # # ##### ##### : #
# # # ##### ##### : #
# ##### ### ##### ##### : #
# ##### # ##### ##### : #
# ##### # ##### ##### .....: #
#_### ### # ### ### #####
#05.# ##### ### a ##### #
#####
#####

```

LEGENDA [CO.aD - S3]

- a. Basco felino
- b. Panacea
- c. Maschera della tigre
- .. passaggio segreto
- 04 ingresso
- 05 uscita

Arrivati in questa stanza [CO.aD - S3] andate verso sud ed entrate nella rientranza della parete orientale per accedere ad un passaggio segreto che vi condurrà al BASCO FELINO. Tornate indietro e seguite il percorso obbligato verso ovest sino a trovare, tra le rocce alla vostra destra, il forziere che contiene una PANACEA. Da qui raggiungete la parete superiore e muovetevi verso destra, attraversando il sentiero nascosto, al termine del quale è presente la MASCHERA DELLA TIGRE. Infine recatevi nell'angolo di sud ovest per uscire dalla camera.

```

#####
###05.##### ##### # ###06.##### ##### #####
# ##### # # # # # # # #
# ### # ##### ##### d #
# ##### # ..... # #
### ##### ### ##### ### : # : #
# # # # # ##### ##### : # ### : #
# ### ##### ##### : ##### : #
# ### # # ##### .....: #
# # ##### ##### #####
### ##### ##### #####
# ##### ##### #####
# ##### ##### #####

```

```

# #####
### ##### C #
### ##### #
# ##### #
# ##### ###
##### ###
# ##### #
# ##### #
# a ##### # b # # #
# .....: ##### # # # #
# ### ##### # # # #
##### # # # #
#####

```

LEGENDA [CO.aE - S4]

- a. Cappuccio rosso
- b. Cottage
- c. Sirena
- d. Veste eroica
- .. passaggio segreto
- 05 ingresso
- 06 uscita

Una volta qui [CO.aE - S4] andate in direzione est e poi scendete le scale. Arrivati al bivio, continuate verso il basso e, giunti alla parete inferiore, procedete in direzione ovest. Superato il passaggio segreto, raccogliete il CAPPUCCIO ROSSO e poi andate verso destra per trovare il COTTAGE. Tornate alla biforcazione e questa volta procedete sempre in direzione sud est, superando il secondo bivio: al termine del sentiero è presente una SIRENA. Ritornate alla precedente biforcazione ed andate verso nord, dove è situata l'uscita. Non attraversatela bensì recatevi nella zona alla sua destra e percorrete il sentiero nascosto per recuperare la VESTE EROICA. Infine uscite dalla sala.

```

#####
# ##### # # # #
### .....: # ##### ##07.##
# ##### # #
# ##### # #
# ##### # #
# ##### # #
### ##### # #
### c ##### # # #####
##### ##### ..... # # #####
##### : # ##### # b # # #
# ##### .....: ##### # #####
# ##### # # # #
### ##### # # # #
##### # ##### # # # #
##### ##### # # # #
### ##### ##### # # #
# ##### ##### # # #
# ##### # # # #
##### # ##### # # # #
# d ##### # # # # # # # #
# ##### # # # # #
##### # # # #
##### a # # # #
### ##### # # # #
### ##### # # # #

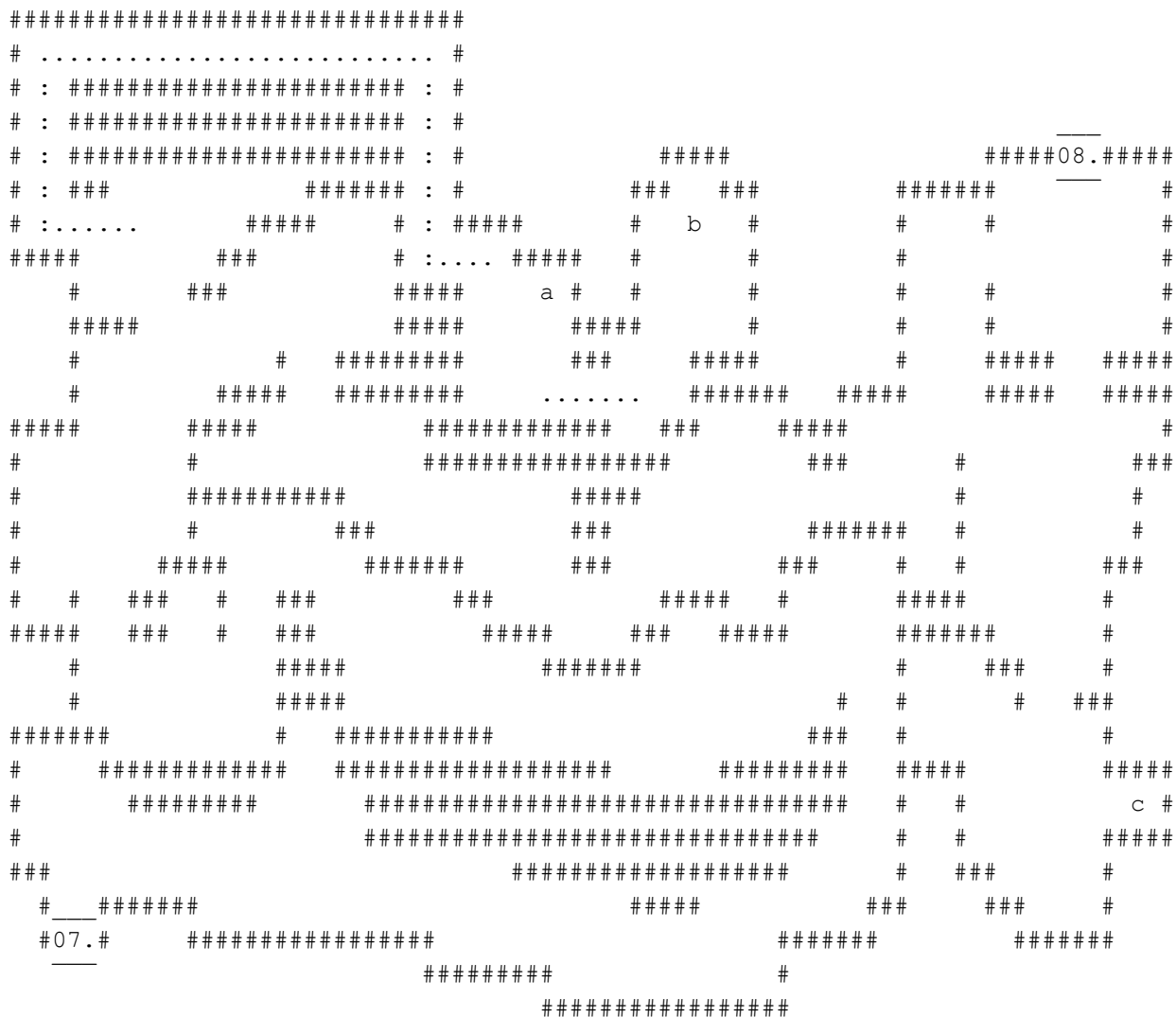
```

#####

LEGENDA [CO.aF - S5]

- a. Sirena
- b. Panacea
- c. Veste signorile
- d. Veste del saggio
- .. passaggio segreto
- 06 ingresso
- 07 uscita

In questa stanza [CO.aF - S5] procedete prima verso sud ovest, per ottenere una SIRENA, poi salite le scale sulla destra. Lungo il percorso obbligato, recuperate la PANACEA dalle rocce a nord ed in seguito arriverete al piazzale dove è presente anche l'uscita. Da qui andate verso sinistra e raggiungete l'angolo di nord ovest, all'interno del quale è situato un passaggio segreto che vi condurrà alla VESTE SIGNORILE. Tornate indietro e recatevi a sud per trovare sulla sinistra un secondo sentiero nascosto. Giunti all'altra estremità procedete verso sud ed aprite il baule per ottenere la VESTE DEL SAGGIO. Fate la strada al contrario ed uscite dalla camera.



LEGENDA [CO.aG - S6]

- a. Elmo grandioso
- b. Armatura del capomastro
- c. Megaetere
- .. passaggio segreto
- 07 ingresso
- 08 uscita



Al suo interno [CO.aG - S6] procedete lungo il percorso obbligato sino ad arrivare al bivio. Da qui andate prima a nord ed entrate nel passaggio segreto sulla sinistra, al termine del quale troverete l'ELMO GRANDIOSO. Nella parte più bassa di questo spiazzo è presente un altro sentiero nascosto, che vi condurrà all'ARMATURA DEL CAPOMASTRO. Tornate al bivio e questa volta scendete le scale, seguendo poi la strada. Una volta giunti ad un'altra biforcazione, procedete prima verso sud, per recuperare un MEGAETERE dallo scrigno sulla destra. Infine andate verso l'alto per uscire dalla camera.

La sala successiva [CO.aH - S7] è perfettamente simmetrica. Procedete verso nord e recatevi lungo il sentiero occidentale, al termine del quale è presente un MEGALISIR. Raggiungete poi lo stesso punto, nella zona orientale della camera, per ottenere un altro MEGALISIR. Infine attraversate il percorso al centro per uscire. Arrivati così nell'ultima sala [CO.aI - S8] troverete sei isolotti: su quello centrale sono presenti, a sinistra, un Punto di Salvataggio mentre a destra un teletrasporto che vi ricondurrà nella prima stanza del Monte Ordalia. Sugli altri isolotti sono situate le varie Armi da ottenere avendo nel gruppo uno specifico personaggio e sconfiggendo il relativo boss. Lo schema è il seguente:

- Porom -  
MAZZA DEL SERAFINO  
(x1) Tirannosauro

- Palom -  
DAGA DEL TRITONE  
(x1) Signora delle gelatine  
(x3) Gelatina nera  
(x3) Mousse bianca

- Cid -  
MJOLLNIR  
(x1) Macchina fatale

- Edward -  
ARPA DI APOLLO  
(x1) Ascaride

- Yang -  
MANO DI DIO  
(x1) Drago tempestoso

Prima di iniziare lo scontro con il Tirannosauro, lanciate la magia bianca Levita su tutto il gruppo.

\ \_\_\_\_\_ /  
< ASCARIDE >  
/ \_\_\_\_\_ \

Liv >> 79	N° 229	TIPO
HP >> 55.000	----+---	--
MP >> 3.437	Forza 155	
-----+-----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >> 32.000	Magia 34	Verme viola
Gil >> 0	D-Magica 44	
ELEMENTI STATUS		
A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune
ABILITÀ		

1. Banchetto macabro

l'Ascaride assorbe sfere viola dal bersaglio. La tecnica causa lievi danni fisici ed infligge lo Status Perdita ad un personaggio.

.. Attacco fisico

l'Ascaride causa danni fisici ad un personaggio.

L'Ascaride è un grosso verme viola. La caratteristica del boss è quella di usare l'attacco fisico ogni volta che subisce danni perciò dovrete colpirlo poche volte ma con tecniche potenti:

.Cecil userà gli attacchi fisici

.Edward userà gli oggetti curativi per ripristinare gli HP del gruppo

.Rosa curerà il gruppo, donando anche lo Status Immagine

.Rydia evocherà Bahamut o Leviathan

.Yang userà il comando Focus

```

      \
    < DRAGO TEMPESTOSO >
      /

```

Liv >> 79

N° 228

TIPO

HP >> 40.000

----+---

Drago

MP >> 2.500

Forza 139

----+-----

Difesa 4

ASPETTO

Esp >> 32.000

Magia 22

Drago slanciato

Gil >> 0

D-Magica 33

grigio

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --

Ade • immune

Paralisi • immune

Fulmine • --

Berserk • immune

Pietra • immune

Fuoco • assorbe

Cecità • immune

Pietrific. • immune

Ghiaccio • debole

Confusione • immune

Rana • immune

Oscurità • --

Levitazione • --

Sonno • immune

Sacro • --

Maiale • immune

Veleno • immune

-----+-----

Maledizione • immune

-----+-----

Curativo • --

Mini • immune

Scan • immune

Dr & Asp • --

Mutismo • immune

Tornado • immune

ABILITÀ

1. Aeromoto

il Drago tempestoso genera una serie di tornadi. La tecnica causa moderati danni magici non elementali a tutti i personaggi.

2. Maelstrom

il Drago tempestoso genera una serie di vortici d'aria viola.

La tecnica infligge lo Status Critico, lasciando a tutti i personaggi una quantità di HP inferiore al 25% del loro valore massimo.

3. Tornado

il Drago tempestoso genera un vortice d'aria. La tecnica infligge lo Status Critico, lasciando al bersaglio una quantità di HP inferiore al 25% del suo valore massimo.

.. Attacco fisico

il Drago tempestoso causa danni fisici ad un personaggio.

.. Attacco fisico doppio

il Drago tempestoso attacca due volte in rapida successione,  
causando danni fisici ad uno oppure a due personaggi.

Il Drago tempestoso è un dragone grigio. Il boss è in grado di causare spesso lo Status Critico ai personaggi perciò è molto importante infliggergli lo Status Slow il prima possibile. Per quanto riguarda la fase offensiva invece:

- .Cecil e Yang useranno gli attacchi fisici
- .Edward userà gli oggetti curativi per ripristinare gli HP del gruppo
- .Rosa curerà il gruppo e donerà lo Status Berserk a Cecil ed a Yang
- .Rydia evocherà Bahamut o Leviathan

```
      \      /  
      <  MACCHINA FATALE  >  
      /      \
```

Liv >> 79	N° 232	TIPO
HP >> 50.000	---+---	Macchina
MP >> 3.125	Forza 135	
----+-----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >> 32.000	Magia 34	Testa robotica blu
Gil >> 0	D-Magica 54	

ELEMENTI	STATUS	
A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • immune	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

#### ABILITÀ

##### 1. Fiammata

la Macchina fatale genera una fiammata. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

##### 2. Laser

la Macchina fatale scaglia un sottile fascio di luce rossa.

La tecnica causa danni magici non elementali ad un personaggio e si basa sugli HP attuali del boss: più ne possiede, maggiore è il danno inflitto.

##### 3. Laser di sbarramento

la Macchina fatale scaglia una raffica di luce rossa. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici non elementali pari a 1/10 dei loro HP massimi.

##### 4. Oggetto 199

la Macchina fatale genera un cubo grigio che ricade sul bersaglio. La tecnica elimina istantaneamente un personaggio.

##### .. Attacco fisico

la Macchina fatale causa danni fisici ad un personaggio.

La Macchina fatale è una grossa testa meccanica. Il nemico attacca con

| un bassa frequenza ed usa tutti i suoi attacchi sempre nello stesso  
 | ordine: Fiammata, Laser, Laser di sbarramento ed Oggetto 199.  
 | All'inizio dello scontro causate subito lo Status Slow per rallentare  
 | ulteriormente la Macchina fatale e poi iniziate l'offensiva:  
 | .Cecil e Cid useranno gli attacchi fisici  
 | .Palom lancerà le magie nere Flare, Bio o Quake  
 | .Porom curerà il gruppo e donerà lo Status Berserk a Cecil ed a Cid  
 | .Rydia evocherà Bahamut o Leviathan

\ /  
 <    SIGNORA DELLE GELATINE    >  
 / \

Liv >> 79	N° 230	TIPO
HP >> 35.000	-----	Mago
MP >> 2.187	Forza 130	
-----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >> 32.000	Magia 34	Vecchio mago giallo
Gil >> 0	D-Magica 38	

ELEMENTI	STATUS	
A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----	Maledizione • immune	-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

| ABILITÀ

- | 1. Drain  
 |    la Signora delle gelatine assorbe una serie di sfere viola.  
 |    La tecnica sottrae HP ad un personaggio e li dona al nemico.
- | 2. Flare  
 |    la Signora delle gelatine genera quattro fiamme che poi esplodono.  
 |    La tecnica causa gravi danni magici non elementali ad un personaggio.
- | 3. Reflex  
 |    la Signora delle gelatine viene avvolta da un rombo e da scintille  
 |    celesti. La tecnica dona lo Status Reflex, il quale respinge in  
 |    automatico alcuni attacchi magici lanciati contro il nemico.
- | 4. Rigenerazione  
 |    la Signora delle gelatine rigenera le due Gelatine nere e le due  
 |    Mousse Bianche. Il boss utilizza questa tecnica solo quando tutti e  
 |    quattro gli alleati sono stati eliminati.
- | 5. Thundaga  
 |    la Signora delle gelatine genera sei fulmini rotanti attorno al  
 |    bersaglio. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento  
 |    Fulmine a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico  
 |    la Signora delle gelatine causa danni fisici ad un personaggio.

La Signora delle gelatine è un'anziana maga, accompagnata sempre da due Mousse Bianche e da due Gelatine nere: il boss è in grado di rigenerare i suoi alleati ma solo dopo che questi sono stati tutti eliminati. All'inizio dello scontro, la Signora delle gelatine attiverà su di sé lo Status Reflex e poi, per colpire il gruppo, farà rimbalzare su sé stessa le magie in questo ordine: Thundaga, Flare e Drain. Per quanto riguarda la fase offensiva:

- .Cecil e Cid useranno gli attacchi fisici
- .Palom lancerà la magia nera Quake
- .Porom curerà il gruppo e donerà lo Status Haste a Cecil ed a Cid
- .Rydia evocherà Bahamut o Leviathan

Per quanto gli attacchi di Porom e Rydia causino la rigenerazione istantanea degli alleati del boss, quest'ultimo comunque subirà danni notevoli da tali tecniche.

\ /  
 < TIRANNOSAURO >  
 / \

Liv >> 79	N° 231	TIPO
HP >> 60.000	----+---	Bestia
MP >> 3.750	Forza 148	
-----+-----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 32.000	Magia 34	Drago scheletrico
Gil >> 0	D-Magica 54	nero

ELEMENTI	STATUS	
A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

#### ABILITÀ

##### 1. Bufera gelida

il Tirannosauro genera una tempesta di neve. La tecnica provoca notevoli danni magici di Elemento Ghiaccio a tutti i personaggi. Il nemico usa questa abilità ogni volta che viene colpito da un attacco magico di Elemento Ghiaccio.

##### 2. Fiammata

il Tirannosauro genera una fiammata. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi. Il nemico usa questa abilità ogni volta che viene colpito da un attacco magico di Elemento Fuoco.

##### 3. Tempesta

il Tirannosauro scaglia una pioggia di fulmini. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fulmine a tutti i personaggi. Il nemico usa questa abilità ogni volta che viene colpito da un attacco magico di Elemento Fulmine.

##### 4. Terremoto

```

|   il Tirannosauro genera un'onda sismica. La tecnica causa lievi danni
|   magici non elementali a tutti i personaggi.
|
| .. Attacco fisico
|   il Tirannosauro causa danni fisici ad un personaggio.
|
| Il Tirannosauro è un drago scheletrico circondato da fiammelle. Se non
| lo avete fatto in precedenza, non appena inizia lo scontro lanciate
| subito la magia bianca Levita su tutto il gruppo poichè il nemico vi
| attaccherà spesso con il Terremoto. Una volta fatto, potrete iniziare
| l'offensiva:
|   .Cecil e Cid useranno gli attacchi fisici
|   .Palom lancerà le magie nere Flare, Bio o Quake
|   .Porom curerà il gruppo e donerà lo Status Berserk a Cecil ed a Cid
|   .Rydia evocherà Bahamut o Leviathan

```

Una volta recuperate tutte le Armi, tornate a Mysidia, formate un gruppo composto da Cecil, Edge, Kain, Rosa e Rydia e recatevi sulla Luna, presso il Palazzo di cristallo. Prima di procedere, assicuratevi che Rosa e Rydia abbiano raggiunto almeno il Livello 55, in modo tale che possano utilizzare la maggior parte delle Magie Bianche e Nere.

```

+-----+
| PALAZZO DI CRISTALLO |
+-----+
  Informazioni

```

- nel nucleo della luna sono state sigillate armi molto potenti
- Fusoya e Golbez si sono recati nel sottosuolo del satellite

Una volta qui [PC.aA - Ingresso] andate verso l'alto per accedere nella camera successiva. Al suo interno [PC.aB - 2° piano] potrete parlare con i vari Cristalli: una volta pronti, salite sul pannello scuro situato al centro della sala.

=====  
 -- Capitolo 52 --

SOTTOSUOLO LUNARE >> Il male incarnato

[@6C52]  
 =====

(        Nemici        (>)

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
147	Guardia selenita	4.000	..
148	Saggia oscura	5.100	..
149	Drago d'argento	7.500	..
150	Drago d'oro	8.200	..
151	Drago d'ossa	12.000	Fuoco, Curativo
152	• Dinozombie	12.000	Fuoco, Sacro, Curativo
153	• Goblin assassino	12.000	Fulmine
154	Demone corazzato	14.000	..
155	• Drago blu	15.000	..
156	• Drago rosso	15.000	Ghiaccio
157	• Ahriman	25.000	Armi da lancio
158	Behemoth	23.000	..

159 •	Maschera mortale	37.000	..
160 •	Malizia di Zemus	20.000	..
161 •	Soffio di Zemus	40.000	..
162 •	Gelatina principessa	20.000	..
233 B	Lunasauro	23.000	Fuoco, Curativo
234 B	Occhio pestilenziale	33.333	..
235 B	Drago bianco	32.700	..
236 B	Ogopogo	50.000	..
237 B	Bahamut oscuro	60.000	..
238 f	Zemus	65.500	..
239 B	Zeromus 1	65.498	..
240 B	Zeromus 2	65.498	..

( Oggetti (>)

x2.	Anello protettivo	x1.	Pozione-X
x1.	Busto di Minerva	x1.	Ragnarok
x1.	Cottage	x1.	Ramo del saggio
x1.	Cristallo	x1.	Scudo di cristallo
x2.	Elisir	x1.	Scudo draconico
x1.	Elmo di cristallo	x1.	Lancia sacra
x1.	Elmo draconico	x1.	Mantello nero
x2.	Fiocco	x1.	Masamune
x1.	Fischietto Ghisal	x1.	Mela d'oro
x20.	Frecce di Artemide	x1.	Murasame
x1.	Frusta infuocata	x1.	Verga astrale
x4.	Fuma shuriken	x1.	Veste di cristallo
x1.	Giacca bianca	x1.	Veste draconica
x1.	Guanti di cristallo	x1.	Zanna bianca
x1.	Guanti draconici	x1.	Zanna rossa

=====

```

#####
#####
### #####
# #####
# #####
# ##### ..... #
# ##### : # #
##### ##### : # #
# ##### : #####
### ##### # # ##### : #
# ##### ### ### ##### : #
# ##### ..... ### ### .....: #
# # .....: # ### ### #####
# ### : ##### ### 01. ### #
# ### ##### ### ### #
### ### ##### #
# # ##### ###
# # ##### # ###03.###
# ### 02.##### ### #
# ##### ##### ### #
# ##### ##### # 02. #
### ##### # #####
# ##### #
### ##### #
### a ##### ###06.###

```

```

###          #####          #          .. passaggio segreto
#####      #          ###          01 ingresso
          ###          #          02 teletrasporto
          ###          ###          03 uscita
          #####          06 uscita

```

Giunti nella località [SL.aA - S1] attraversate il ponte ed entrate nella rientranza della parete orientale per trovare un sentiero nascosto trasparente. Seguite tutto il percorso ed aprite lo scrigno situato nella zona di sud ovest: riceverete il MANTELLO NERO dopo aver eliminato i Demoni corazzati presenti al suo interno. Tornate nella zona iniziale e questa volta recatevi nel passaggio segreto situato lungo la parete occidentale e poi andate verso il basso, dove è presente un teletrasporto. Questi vi porterà nella zona sud est della camera, da cui poi uscirete tramite le scale.

In seguito [SL.aB - S2] andate verso l'alto ed aprite lo scrigno: dopo aver sconfitto le Guardie selenite e le Sagge oscure riceverete il RAMO DEL SAGGIO. Recatevi sul teletrasporto a sud ovest e poi seguite il percorso verso il basso per uscire dalla sala. Nella stanza successiva [SL.aC - S3] andate nella zona superiore, lanciate la magia bianca Levita sul gruppo ed esaminate la katana.

```

          \          /
          < DRAGO BIANCO >
          /          \

```

Liv >> 98	N° 235	TIPO
HP >> 32.700	----+----	Drago
MP >> 2.043	Forza 156	
----+----	Difesa 5	ASPETTO
Esp >> 55.000	Magia 31	Drago a spirale
Gil >> 0	D-Magica 48	grigio
ELEMENTI		
A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • assorbe	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • assorbe	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • assorbe	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune
ABILITÀ		
1. Bufera gelida		
il Drago bianco genera una tempesta di neve. La tecnica provoca notevoli danni magici di Elemento Ghiaccio a tutti i personaggi. Il nemico usa questa abilità ogni volta che viene colpito da un attacco magico di Elemento Ghiaccio.		
2. Folgore		
il Drago bianco genera sei fulmini rotanti attorno al bersaglio. La tecnica causa ad un personaggio danni magici di Elemento Fulmine pari alla metà dei suoi HP massimi. Il nemico usa questa abilità ogni volta che viene colpito da un attacco magico di Elemento Fulmine.		
3. Inferno		



```

|   il Drago bianco genera un turbine infuocato. La tecnica provoca
|   notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio. Il nemico
|   usa questa abilità ogni volta che viene colpito da un attacco magico
|   di Elemento Fuoco.
|
| 4. Maelstrom
|   il Drago bianco genera una serie di vortici d'aria viola. La tecnica
|   infligge lo Status Critico, lasciando a tutti i personaggi una
|   quantità di HP inferiore al 25% del loro valore massimo.
|
| 5. Slow
|   il Drago bianco genera un quadrante di orologio che ruota lentamente
|   in senso antiorario. La tecnica infligge lo Status Slow, che fa
|   caricare più lentamente la barra del turno del personaggio, il quale
|   attaccherà con minore frequenza rispetto agli altri partecipanti al
|   combattimento. Il nemico usa questa Magia bianca ogni volta che
|   viene colpito da un attacco fisico.
|
| 6. Terremoto
|   il Drago bianco genera un'onda sismica. La tecnica causa lievi danni
|   magici non elementali a tutti i personaggi.
|
| .. Attacco fisico
|   il Drago bianco causa danni fisici ad un personaggio.
|
| Il Drago bianco è un grosso serpente volante. La caratteristica del
| nemico consiste nell'usare potenti contrattacchi ogni volta che subisce
| danni, specialmente infliggendo lo Status Slow:
| .Cecil ed Edge useranno attacchi fisici
| .Kain eseguirà il comando Salto
| .Rosa curerà il gruppo ed userà la magia bianca Sancta
| .Rydia evocherà Bahamut oppure userà la magia nera Flare

```

---

Dopo aver eliminato il nemico otterrete la MURASAME. Adesso tornate nella sala iniziale e qui [SL.aA - S1] uscite dalle scale a sud.

```

#####_#####
### b ### #07.# ##### ..... #
#   ##   #.....   ##### : #
#   ##### ##### # : #
###   #####   ##### # : #
#####   # : #
# : #
# : #
# : #
# : #
# : #
# : #
# : #
# : #
# : #
# : #
# : #
##### : #
# .. a # .....: #
#06.# # : ##### : ##### : #
#_# # :.....: # # : #

```

LEGENDA [SL.aB - S2]

- a. Frusta infuocata
- b. Scudo draconico
- .. passaggio segreto
- 06 ingresso
- 07 uscita

```

# # ##### # : #
# # # : #
# # # : #
# ##### : #
# ...: #
#####

```

Rientrati così nella seconda camera [SL.aB - S2] seguite il percorso per accedere in un passaggio segreto trasparente. Arrivati in corrispondenza dello scrigno sulla sinistra, muovetevi in direzione ovest per percorrere un altro sentiero nascosto, che vi condurrà proprio a quel baule, contenente la FRUSTA INFUOCATA. Tornate al lungo passaggio segreto verticale e raggiungete la sua estremità superiore. Una volta usciti, proseguite verso sinistra, attraverso un altro piccolo sentiero nascosto e, prima di salire le scale, raccogliete lo SCUDO DRACONICO dal baule ad ovest.

```

#####
#####      07.### #####      ###
#   ##      ##   # #   ##      #
###      ##   ##      #####      #
#   ##      #####      ##      #
#   ##      #####      #####
###      #####      #####      ###
#   ##      #####      #####      ###
###      ##   ##      #####      ##
#   #####      #####      #####      #####
#   #####      #####      #####      #
#####      #   ...      #   #
#   :   ##      #08.#      #   #####
#   :   .....      #####      a   ##
#####      #####      .....      #####
###      #####      :   ##      .....      #
#   #####      :   #####      ##   :   #
LEGENDA [SL.aC - S3] #   #####      :   #####      :   #
a. Elmo draconico #   #####      :   #####      :   #
b. Veste draconica #   ...:   #####      ..:   #
c. Guanti draconici ###      #####      :   ##
.. passaggio segreto #####      # b #####      :   #
07 ingresso      ###      .....:   #
08 uscita      ###      #####
#####      #
# c      #
#####      #
#####

```

Una volta qui [SL.aC - S3] procedete verso sud ed ignorate per ora l'uscita. Recatevi nell'angolo di sud est ed attraversate un primo passaggio segreto per recuperare l'ELMO DRACONICO. Da qui, superate verso il basso un secondo sentiero nascosto e nel piazzale potrete ottenere la VESTE DRACONICA ed i GUANTI DRACONICI. Tornate indietro ed attraversate le scale ignorate in precedenza. Nella stanza successiva [SL.aD - S4 /A] seguite il percorso verso destra per recuperare le FRECCHE DI ARTEMIDE poi scendete le scale ed uscite da sinistra. Qui [SL.aE - S4 /B] aprite lo scrigno per ottenere un ELISIR, tornate indietro [SL.aD - S4 /A] e procedete lungo il sentiero verso sud est.

Successivamente [SL.aF - S4 /C] recatevi prima nella zona nord est per ottenere una ZANNA BIANCA e poi in quella a sud ovest per recuperare una POZIONE-X. Uscite poi dalla piccola rientranza alla destra di quest'ultimo scrigno per raggiungere la zona sud della stanza precedente. Qui [SL.aD - S4 /A] curate i personaggi e preparatevi allo scontro con un Behemoth, contenuto nello scrigno

in basso a sinistra. Ripetete la stessa strategia usata presso l'Antro del Progenitore, attivando lo Status Immagine sul gruppo, ed al termine dello scontro riceverete la VERGA ASTRALE. Infine uscite dalle scale a sud.

All'interno della camera seguente [SL.aG - S5 /A] andate verso il basso ed aprite lo scrigno sulla sinistra: eliminate il Drago blu ed il Drago rosso per ottenere lo SCUDO DI CRISTALLO. Entrate nella caverna e qui [SL.aH - S5 /B] procedete prima verso nord e poi verso est, attraverso il primo passaggio segreto, per trovare un ANELLO PROTETTIVO. Alla sua destra, accedete nel secondo sentiero nascosto e procedete verso sud, sino a trovare un piazzale con due uscite. Recatevi prima in quella in basso, che vi condurrà in una zona della camera precedente [SL.aG - S5 /A] dove è presente un baule: eliminate il Behemoth contenuto al suo interno per ricevere la VESTE DI CRISTALLO. Tornate indietro [SL.aH - S5 /B] e questa volta uscite dalla parte superiore.

Rientrati in un'altra zona della sala precedente [SL.aG - S5 /A] aprite il forziere sulla destra e sconfiggete i Draghi rossi per ottenere i GUANTI DI CRISTALLO. Recatevi nella caverna sulla sinistra e qui [SL.aI - S5 /C] potrete recuperare la GIACCA BIANCA dallo scrigno nella zona occidentale. In seguito uscite dall'apertura a nord per raggiungere la zona inferiore della stanza precedente. Qui [SL.aG - S5 /A] andate prima nell'angolo in alto a sinistra ed all'interno del baule, dopo aver sconfitto il Dinozombie e la Saggia oscura, troverete l'ELMO DI CRISTALLO. Successivamente recatevi nella grotta sulla destra [SL.aL - S5 /D] dove è presente una ZANNA ROSSA. Possedendo la Sirena, qui potrete affrontare le Gelatine principessa: questi nemici rilasciano molto raramente la Coda rosa, un oggetto che però vi potrà essere utile in futuro, perciò cercate di ottenerne qualche esemplare. Infine tornate all'esterno [SL.aG - S5 /A] e superate la rampa di scale a sud.

In seguito [SL.aN - S6 /A] aprite gli scrigni situati ai lati dell'entrata per trovare le FRECCHE DI ARTEMIDE ed un FUMA SHURIKEN. Scendete lungo la rampa di scale occidentale e recuperate il COTTAGE dal baule. Alla vostra sinistra noterete due piccole sporgenze orizzontali allineate: partendo da quella più vicina, camminate in direzione ovest e, passando su una sorta di ponte invisibile, riuscirete a raggiungere l'altra sporgenza. Dopo averlo fatto, andate verso l'alto ed entrate nel passaggio segreto trasparente sulla destra, che vi condurrà nella zona inferiore di questa stessa stanza. Qui raccogliete la MELA D'ORO dal forziere e salite sul teletrasporto situato sulla destra.

Questi vi condurrà nella zona più occidentale di questa camera, dove poi dovrete proseguire verso l'alto. Successivamente [SL.aG - S5 /A] eliminate il Behemoth contenuto nello scrigno per ottenere l'ANELLO PROTETTIVO. Andate sul teletrasporto a nord ed in seguito [SL.aM - S5 /E] troverete un Punto di Salvataggio. Uscite dalla zona inferiore per ritrovarvi nella camera precedente [SL.aG - S5 /A] ed esaminate la spada situata a nord est.

```

      \_____/
      <  BAHAMUT OSCURO  >
      /_____\
  
```

Liv	>>	99	N° 237	TIPO
HP	>>	60.000	----+---	Drago
MP	>>	3.750	Forza 160	
----	+	----	Difesa 5	ASPETTO
Esp	>>	64.000	Magia 8	Dragone rosso
Gil	>>	0	D-Magica 52	
ELEMENTI				
STATUS				
A-lancio	•	--	Ade	• immune
			Paralisi	• immune

Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

#### ABILITÀ

##### 1. Flare

Bahamut oscuro genera quattro fiamme che poi esplodono. La tecnica causa gravi danni magici non elementali ad un personaggio.

##### 2. Guarigione

Bahamut oscuro genera su di sè una serie di scintille. La tecnica ripristina 6.000 HP del boss. Bahamut oscuro utilizza la Guarigione solo dopo aver subito una quantità notevole di danni.

##### 3. Megaflare

Bahamut oscuro emette una grande esplosione, seguita da esplosioni più piccole. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi. Il nemico usa questa abilità all'inizio della battaglia ed ogni volta che viene colpito da un'Evocazione.

##### 4. Reflex

Bahamut oscuro viene avvolto da un rombo e da scintille celesti. La tecnica dona lo Status Reflex, che respinge automaticamente alcuni attacchi magici lanciati contro il nemico.

Bahamut oscuro è un drago alato rosso. Una volta iniziato lo scontro, il boss userà subito la tecnica Megaflare e poi attiverà su di sè lo Status Reflex. In seguito, Bahamut oscuro si limiterà ad attaccare facendo rimbalzare su di sè la magia nera Flare. Dopo aver subito il Megaflare, curate tutto il gruppo ed iniziate l'offensiva:

.Cecil, Edge e Kain useranno gli attacchi fisici

.Rosa si occuperà di ripristinare i PV con la magia bianca Curaaja

.Rydia lancerà la magia nera Quake

Dopo aver eliminato il Bahamut oscuro riceverete la RAGNAROK. Adesso fate tutta la strada al contrario per tornare al baule contenente il Cottage e qui [SL.aN - S6 /A] percorrete le scale sulla destra per entrare poi nella grotta a sud. Al suo interno [SL.aO - S6 /B] aprite lo scrigno a nord ovest ed eliminate le Guardie selenite e la Saggia oscura per ottenere il BUSTO DI MINERVA. Uscite dall'apertura sulla destra ed in seguito [SL.aP - S7 /A] procedete verso sud est, dove sono presenti una serie di caverne. Nella prima [SL.aQ - S7 /B] è situato l'ultimo Punto di Salvataggio dell'avventura mentre nella seconda [SL.aR - S7 /C] esaminate la lancia per affrontare un boss.

```

      \_____/
      <  OCCHIO PESTILENZIALE  >
      /_____\

```

Liv >> 96	N° 234	TIPO
HP >> 33.333	----+---	--
MP >> 2.083	Forza 146	
-----+-----	Difesa 5	ASPETTO
Esp >> 31.108	Magia 0	Occhio volante verde

ELEMENTI	STATUS
A-Lancio • debole	Ade • immune
Fulmine • --	Berserk • immune
Fuoco • --	Cecità • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune
Oscurità • --	Levitazione • attivo
Sacro • --	Maiale • immune
-----+-----	Maledizione • immune
Curativo • --	Mini • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune

ABILITÀ

1. Haste

l'Occhio pestilenziale genera un quadrante di orologio che ruota rapidamente in senso antiorario. La tecnica dona lo Status Haste, che fa caricare più velocemente la barra del turno dei bersagli, i quali attaccheranno con maggiore frequenza rispetto agli altri partecipanti al combattimento.

2. Sentenza

l'Occhio pestilenziale genera una fiamma blu lanciata da un grande scheletro ammantato di bianco. La tecnica infligge lo Status Sentenza, in grado di provocare con il passare del tempo lo Status Ade a tutti i personaggi.

L'Occhio pestilenziale è un demone volante munito con un enorme bulbo oculare. All'inizio dello scontro, il boss infliggerà a tutto il gruppo lo Status Sentenza, seguito poi dallo Status Haste. Al contrario di quello che possiate immaginare, quest'ultimo non farà scorrere più rapidamente il timer perciò dovrete sfruttare la situazione per eliminare l'Occhio pestilenziale prima che il tempo si esaurisca:

- .Cecil, Kain ed Edge useranno gli attacchi fisici
- .Rosa donerà loro lo Status Berserk
- .Rydia evocherà Bahamut

Nel caso in cui vogliate aggirare lo Status Sentenza, eliminate un vostro stesso personaggio e fatelo tornare subito in vita: il boss userà di nuovo la tecnica Sentenza, riportando il timer al valore iniziale a tutto il gruppo.

Una volta sconfitto l'Occhio pestilenziale, otterrete la LANCIA SACRA. Entrate nell'ultima grotta [SL.aS - S7 /D] e verrete subito attaccati da altri due boss.

\ \_\_\_\_\_ /  
 < LUNASAURO >  
 / \_\_\_\_\_ \

Liv >>	HP >>	MP >>	N° 233	TIPO
99	23.000	1.437	---	Drago, Non-morto
-----+-----			Forza 144	
			Difesa 4	ASPETTO
Esp >>	29.500		Magia 54	Drago scheletrico
Gil >>	0		D-Magica 254	grigio

ELEMENTI	STATUS
A-Lancio • --	Ade • immune
Fulmine • --	Berserk • immune
Fuoco • debole	Cecità • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune
Oscurità • --	Levitazione • --
Sacro • --	Maiale • immune
-----+-----	Maledizione • immune
Curativo • debole	Mini • immune
Dr & Asp • assorbe	Mutismo • immune

## ABILITÀ

1. Alito fetido  
il Lunasauro colpisce il bersaglio con un gas e con sfere verdi. La tecnica infligge ad un personaggio uno o più dei seguenti status negativi: Cecità, Confusione, Maiale, Mini, Mutismo o Rana.
2. Bio  
il Lunasauro colpisce il bersaglio con una pioggia acida verde. La tecnica causa danni magici non elementali ed infligge Status Perdita, che fa perdere costantemente HP al personaggio con il passare del tempo.
3. Fiammata  
il Lunasauro genera una fiammata. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.
4. Guarigione  
il Lunasauro genera su di sé una serie di scintille. Questa tecnica ripristina 2.300 HP del boss. Il Lunasauro utilizza la Guarigione solo dopo aver subito una quantità notevole di danni.
5. Reflex  
il Lunasauro genera un rombo seguito da scintille celesti. L'abilità dona lo Status Reflex, che respinge automaticamente alcuni attacchi magici lanciati contro il nemico.
- .. Attacco fisico  
il Lunasauro causa danni fisici ad un personaggio.

I due Lunasauri sono draghi scheletrici circondati da fiammelle. Per causarvi danni, i nemici all'inizio dello scontro attiveranno su di loro lo Status Reflex per poi farvi rimbalzare sopra la magia nera Bio. Per eliminarli con facilità:

- .Cecil, Kain ed Edge useranno gli attacchi fisici
- .Rosa donerà loro lo Status Berserk
- .Rydia evocherà Bahamut

Una volta sconfitti i Lunasauri, aprite gli scrigni per ottenere due FIOCCHI. Tornate all'esterno [SL.aP - S7 /A] seguite il percorso verso l'alto poi scendete le scale ed entrate nella grotta sulla sinistra. Da adesso in poi [SL.aT - S8] affronterete solamente mostri molto potenti: assieme ai Behemoth ed ai Draghi rossi, potrete incontrare le Maschere mortali.

```
.. MASCHERA MORTALE {37.000 HP} .....
:
: All'inizio dello scontro, il nemico attiva subito su sé stesso e sul :
```

```

: gruppo lo Status Reflex e poi inizia ad attaccare facendo rimbalzare :
: su di sè le magie Bio, Flare e Sancta. Per eliminarlo: :
: - Cecil ed Edge useranno gli attacchi fisici :
: - Kain eseguirà il comando Salto :
: - Rosa userà gli oggetti curativi per ripristinare gli HP del gruppo :
: - Rydia evocherà Bahamut :
: :
:.....:

```

Nel caso in cui non vogliate perdere troppo tempo con gli scontri, usate il ninjutsu Kemuridama per fuggire subito da una battaglia. Seguite il percorso e, giunti al bivio, andate prima verso sinistra per trovare un FUMA SHURIKEN. Scendete le scale ed in seguito raggiungete l'angolo di sud est, dove è situata una katana. Esamatela per iniziare lo scontro.

```

      \ _____ /
      <  OGOPOGO  >
      / _____ \

```

Liv >> 62	N° 236	TIPO
HP >> 50.000	---+---	--
MP >> 3.125	Forza 150	
-----+-----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >> 61.000	Magia 127	Serpente marino
Gil >> 0	D-Magica 40	viola
ELEMENTI		
A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune
ABILITÀ		
1. Diluvio		
L'Ogopogo scaglia un'onda gigantesca. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi, pari al 25% dei loro HP massimi.		
2. Raffica gelida		
L'Ogopogo genera un muro di fiamme blu. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Ghiaccio a tutti i personaggi. Il nemico usa questa abilità ogni volta che viene colpito da un attacco magico oppure da un'Evocazione.		
3. Turbine		
L'Ogopogo genera un vortice d'aria celeste. La tecnica infligge lo Status Critico, lasciando al bersaglio una quantità di HP inferiore al 25% del suo valore massimo. Il nemico usa questa abilità ogni volta che viene colpito da un attacco magico di Elemento Fulmine.		
.. Attacco fisico		
L'Ogopogo causa danni fisici ad un personaggio.		
L'Ogopogo è un grosso serpente marino viola. All'inizio dello scontro		

```

| il boss userà due volte il suo attacco Diluvio, dimezzando gli HP di
| tutto il gruppo. Curatevi subito e poi iniziate l'offensiva:
| .Cecil ed Edge useranno gli attacchi fisici
| .Kain eseguirà il comando Salto
| .Rosa curerà il gruppo
| .Rydia evocherà Asura
|

```

Dopo aver sconfitto l'Ogopogo, riceverete la MASAMUNE. Tornate indietro e scendete le scale situate a nord. In seguito [SL.aU - S9] procedete verso sud e, giunti al bivio, raccogliete prima l'ELISIR dal sentiero in alto e poi continuate in direzione sud ovest. Nell'ultimo tratto del percorso recuperate il FISCHIETTO GHISAL dallo scrigno e poi salite sul teletrasporto. Nella camera successiva [SL.aV - S10] procedete lungo il percorso obbligato e raccogliete il primo FUMA SHURIKEN dal baule sulla destra ed il secondo dal forziere ad ovest. Infine uscite da sud est.

In questa stanza [SL.aZ - S11] potrete affrontare la Malizia di Zemus ed il Soffio di Zemus: contro i primi dovrete usare esclusivamente gli attacchi magici mentre i secondi li potrete eliminare facilmente con quelli fisici. Seguite il percorso obbligato e salite sul teletrasporto per arrivare nella sala finale. Questo [SL.bA - S12] è l'ultimo punto dal quale potrete tornare indietro per recuperare Oggetti o per aumentare il Livello dei personaggi: dopo aver raggiunto la zona centrale della stanza affronterete il boss finale dell'avventura. Una volta pronti, andate verso l'alto.

```

|| Il gruppo raggiunge Fusoya e Golbez, nel frattempo arrivati al cospetto di
|| Zemus. I due affrontano il malvagio Selenita, riuscendo poi ad eliminarlo
|| usando assieme la magia BiMeteor. La gioia per la vittoria però dura poco:
|| anche se il corpo è stato distrutto, lo spirito di Zemus è ancora vivo ed
|| assume una forma fisica.
||

```

```

|| Fusoya e Golbez affrontano subito la creatura, chiamata Zeromus, ma è tutto
|| inutile e persino Meteor risulta ora inefficace. Lo stregone prova ad usare
|| anche il potere del Cristallo, che però non si attiva poichè il suo cuore
|| non è puro. Zeromus sconfigge facilmente i suoi avversari e mette fuori
|| gioco anche il gruppo. Intanto a Mysidia gli altri personaggi avvertono il
|| pericolo e tutti assieme intensificano le loro preghiere per la salvezza del
|| mondo.
||

```

```

|| Dopo essere rinvenuto, Cecil soccorre Golbez, il quale gli consegna il
|| Cristallo: con il potere della gemma mistica, il paladino intende affrontare
|| la creatura. Durante lo scontro, appaiono gli spiriti dei personaggi rimasti
|| a Mysidia, che gradualmente restituiscono le forze agli eroi, in vista della
|| battaglia finale.

```

Riceverete da Golbez il CRISTALLO. In questa fase iniziale dello scontro, non attaccate il nemico bensì, con Cecil, usate subito su di lui il Cristallo, dal comando Oggetti, per fargli assumere la sua seconda forma e cominciare così lo scontro finale.

```

      \_____/
      <  ZEROMUS  >
      /_____\

```

```

| Liv  >>  96          N° 240          TIPO
| HP   >>  65.498      ----+----      --
| MP   >>   4.093      Forza    174
| ----+----          Difesa    3          ASPETTO
| Esp  >>   0          Magia    39          Entità demoniaca
|

```



ELEMENTI	STATUS
A-Lancio • --	Ade • immune Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • immune Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune -----+-----
Curativo • --	Mini • immune Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune Tornado • immune

ABILITÀ

1. Big Bang

Zeromus genera un'enorme esplosione che copre tutto lo schermo. La tecnica infligge notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.

2. Bio

Zeromus colpisce il bersaglio con una pioggia acida verde. L'abilità causa danni magici non elementali ed infligge Status Perdita, che fa perdere costantemente HP a tutti i personaggi con il passare del tempo.

3. Buco nero

Zeromus genera un grosso vortice oscuro. La tecnica rimuove tutti gli status positivi e negativi attualmente presenti.

4. Flare

Zeromus genera quattro fiamme che poi esplodono. La tecnica causa gravi danni magici non elementali ad un personaggio.

5. Meteor

Zeromus scaglia una pioggia di meteore. La tecnica causa gravi danni magici non elementali a tutti i personaggi.

Zeromus è un'entità demoniaca munita di artigli. Durante la battaglia evitate di attivare su di voi gli status positivi, come Haste, Protect o Shell, poichè il boss ve li rimuoverà tutti con la tecnica Buco nero. Per danneggiarvi invece, Zeromus userà spesso il Big Bang, che vi causerà danni fisici e lo Status Perdita, quindi siate rapidi nel curarvi. Per quanto riguarda la fase offensiva:

.Cecil ed Edge useranno gli attacchi fisici

.Kain eseguirà il comando Salto

.Rosa curerà il gruppo

.Rydia evocherà Bahamut

|\\//|\\//|

| |

| EPILOGO |

| |

|\\//|\\//|

|| Con la distruzione di Zeromus finalmente può tornare la pace sul pianeta e  
|| Fusoya si congratula con gli eroi, riconoscendo che la razza umana si è  
|| evoluta ben oltre le aspettative dei Seleniti. Ora però è venuto il tempo di  
|| salutarsi: l'anziano mago si ricongiungerà al suo popolo nel lungo sonno  
|| mentre il gruppo tornerà sul pianeta. Golbez, sentendosi in colpa per tutto  
|| quello che ha fatto e volendo conoscere la gente da cui discende, decide di  
|| andare con Fusoya. Alla fine i due fratelli si dicono addio, prima di  
|| partire per le rispettive destinazioni.

||  
||                   Nato da fauci di drago,  
||                   a vette celesti si innalza,  
||                   sollevato da tenebre e luce,  
||                   promessa novella su rive di sogno.

||  
||                   Bagliore di Luna infinito:  
||                   mai più eclisse avvolgerà la Terra,  
||                   benedetta da sconfinata grazia.

||  
||                   Ma fugace è il sogno,  
||                   quando la Luna dall'ombra si affranca,  
||                   condotta innanzi da luce rivelata.  
||                   Due eredi del medesimo sangue  
||                   separati da Tempo e Sorte,  
||                   uno alla luce di Luna, l'altro al seno di Gaia.

|| La Balena lunare torna ad inabissarsi nel golfo di Mysidia mentre gli eroi  
|| riprendono le loro vite.

|| PALOM & POROM

|| I due maghi continuano il loro apprendistato sotto la guida dell'anziano di  
|| Mysidia. Palom tuttavia è in ritardo per la lezione odierna perchè troppo  
|| impegnato a raccontare le sue gesta ad una ragazzina. Per questo motivo  
|| Porom è costretta ad andarlo a recuperare, trascinandolo via di peso,  
|| e l'anziano lo punisce assegnandogli il doppio dei compiti: la strada per  
|| diventare un saggio come Tellah è ancora molto lunga.

|| EDGE

|| Il ninja riprende il suo posto come sovrano di Eblan ma la vita di corte  
|| non fa per lui. Il ragazzo prova in ogni modo a scansare le responsabilità  
|| imposte dal suo ruolo perchè i suoi pensieri sono rivolti solo a Rydia.

|| RYDIA

|| L'evocatrice torna nel Reame degli eidolon dove spiega alle varie creature  
|| che non è l'aspetto esteriore ad essere importante bensì ciò che si ha  
|| dentro, così come Cecil le ha insegnato.

|| YANG

|| Il monaco ora siede sul trono del regno di Fabul ma ciò non gli impedisce  
|| di continuare i suoi allenamenti. Il precedente sovrano è convinto che la  
|| determinazione di Yang gioverà molto al regno ed al popolo.

|| EDWARD

|| Il bardo è molto impegnato nella ricostruzione del castello di Damcyan,  
|| aiutato dalle sacerdotesse di Troia, ed intende prendersi cura della sua  
|| gente, così come ha promesso ad Anna ed a Tellah.

|| I NANI

|| Il popolo del Sottosuolo è alle prese con le riparazioni del castello di Re  
|| Jott ma i materiali cominciano a scarseggiare. Il sovrano dei nani allora

|| ordina di smantellare i carrarmati e di usare i loro pezzi per continuare i  
|| lavori.  
||  
|| KAIN  
|| Il Dragone si sente ancora in colpa per il male causato ai suoi amici e,  
|| per fare ammenda delle suoi azioni, intende recarsi sul Monte Ordalia e  
|| sottoporsi alla stessa prova affrontata da Cecil: solo dopo averla superata  
|| sarà pronto per tornare a Baron.  
||  
|| AGART  
|| Gli astronomi del villaggio osservano che la luna creata dai Seleniti si è  
|| sganciata dall'orbita del Pianeta Blu ed ha iniziato un viaggio nello  
|| spazio profondo.  
||  
|| CECIL & ROSA  
|| I due ragazzi a breve si sposeranno e verranno incoronati nuovi sovrani di  
|| Baron. Mentre Rosa procede con i preparativi, Cecil è sicuro di aver  
|| sentito la voce di suo fratello, che lo salutava da lontano.  
||  
|| Il grande giorno è arrivato e tutti i personaggi si radunano nella sala del  
|| trono del castello di Baron per porgere i loro omaggi ai nuovi sovrani del  
|| regno. Alla fine, tutti i presenti salutano verso lo schermo.  
||  
|| (titoli di coda)  
||  
|| Nel frattempo, sulla luna, il grande volto di pietra viene spostato,  
|| permettendo così l'accesso alle Rovine lunari.

Al termine della sequenza, vi verrà chiesto di salvare l'avventura ed infine tornerete alla schermata del titolo. In questi ultimi dati salvati, indicati da una stellina, manterrete tutti gli Oggetti che avevate al momento dello scontro finale ma vi ritroverete al di fuori del Palazzo di cristallo. Esplorando di nuovo il Sottosuolo lunare, potrete affrontare nuovamente Zeromus e rivedere l'Epilogo.

```
+-----+  
| GROTTA DI ADAMANT |  
+-----+  
Oggetti
```

x1. Cotta di adamantio

Se avete ottenuto dalle Gelatine principessa alcune Code rosa, recatevi in questa località [GA.aA - Caverna] e parlate con l'omino blu: consegnategli i vari esemplari raccolti e, per ognuno di essi, riceverete una COTTA DI ADAMANTIO, la migliore Armatura del gioco.

In seguito tornate sulla Luna ed entrate nella caverna comparsa al di sotto del volto di pietra, nella zona nord del satellite.

=====

-- Capitolo 53 --

ROVINE LUNARI >> Prove per veri eroi

[@6C53]

=====

Questa località è realizzata in maniera molto particolare:

A. le Rovine lunari sono suddivise in dieci Prove distinte.

- B. ognuna delle prime nove Prove è associata ad un determinato eroe, ad eccezione di Palom & Porom che vengono considerati come un unico personaggio; la decima prova invece diventa accessibile solo dopo aver completato le precedenti nove.
- C. per sbloccare la Prova di un personaggio è necessario che quest'ultimo sia stato presente nel gruppo che ha sconfitto Zeromus: per questo motivo è sempre possibile esplorare nuovamente il Sottosuolo lunare, in modo tale da permettere ad ogni eroe di partecipare alla battaglia finale. Nel caso di Palom & Porom è sufficiente che solo uno dei due gemelli abbia sconfitto Zeromus affinché venga sbloccata la rispettiva Prova. Per svolgere la Prova di un personaggio è necessario che quest'ultimo sia presente nel gruppo.
- D. una volta completata una Prova per la prima volta, si riceverà sempre un oggetto specifico per il personaggio ed un determinato Grimorio: questi due premi non possono essere nè venduti, nè gettati, nè depositati presso il Chocobeso.
- E. per ripetere una Prova già svolta in passato, bisognerà prima utilizzare in battaglia il rispettivo Grimorio e poi accedere nuovamente alla Prova.
- F. completando nuovamente una Prova già svolta in passato, si riotterrà il rispettivo Grimorio, assieme ad un altro oggetto, che dipende dal personaggio e che in genere è una Medicina o una Pergamena.

#### ESPLORAZIONE DELLE ROVINE LUNARI

Una volta entrati nella località, essa è strutturata in questo modo:

- la prima camera esplorata è sempre l'ingresso
- la seconda stanza rientra nel gruppo delle sale di Yang. Ad ogni personaggio è assegnato un insieme composto da quattro o da cinque camere, che formano una sorta di sentiero. Di queste sale bisognerà superarne tre, scelte a caso dal gioco.
- dopo aver completato la terza sala del Sentiero di Yang, si giungerà sempre nell'Anticamera dove:
  - è presente un Punto di Salvataggio
  - è presente un teletrasporto che fa uscire dalle Rovine lunari
  - si potrà affrontare la Prova di Yang, attraversando la porta inferiore
  - si potrà passare al Sentiero dell'eroe successivo, Edward, tramite le scale a nord
- svolgendo e completando la Prova di Yang si tornerà nell'Anticamera. Se invece si decide di attraversare le scale a nord, bisognerà completare altre tre stanze, scelte casualmente tra le cinque assegnate ad Edward, prima di giungere nell'Anticamera. Qui si potrà affrontare la Prova del bardo oppure passare al Sentiero del personaggio successivo e così via.
- l'ordine in cui sono disposti i Sentieri e le relative Prove è il seguente:

1. Yang	6. Edge
2. Edward	7. Kain
3. Rydia	8. Cid
4. Cecil	9. Palom & Porom
5. Rosa	10. Prova finale

All'interno dell'Anticamera risuona sempre il tema musicale del personaggio del quale si svolgerà la Prova, uscendo dalla porta inferiore. Se non si è

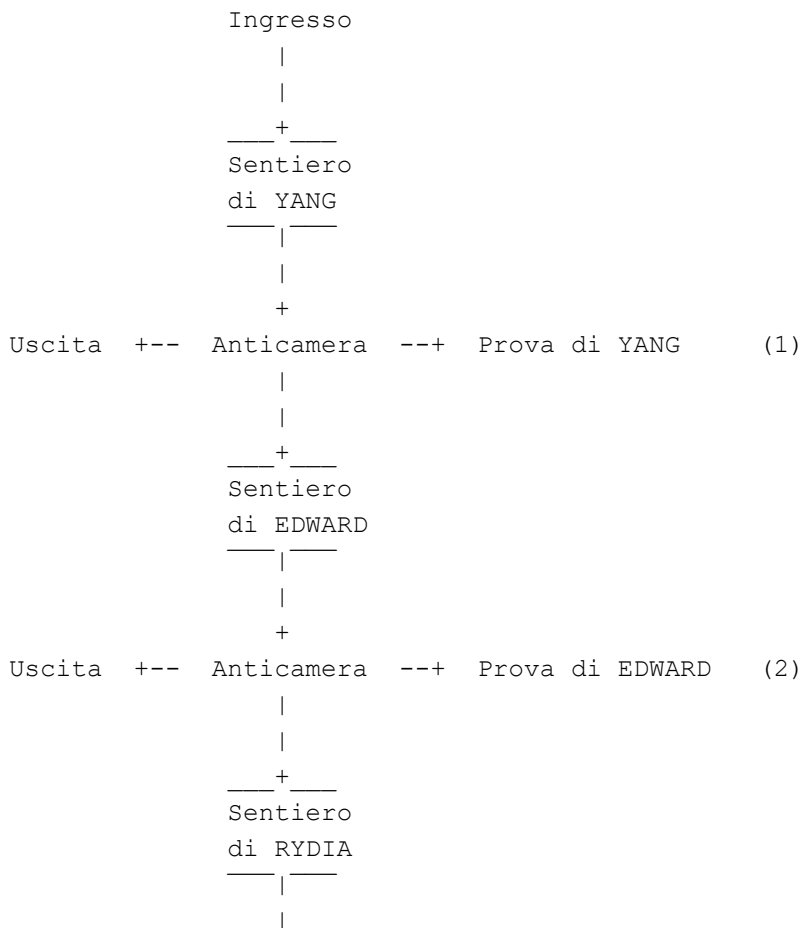
ancora sbloccata la Prova di un personaggio, sarà possibile esplorare ugualmente il rispettivo Sentiero.

- nel caso in cui si esca completamente dalle Rovine lunari, dopo esservi tornati bisognerà esplorare di nuovo tutti i Sentieri dall'inizio per poter accedere alla Prova successiva.

Esempio: si completa la Prova di Rydia e si esce dalle Rovine lunari per acquistare altre Medicine. Ritornando nella località, prima di iniziare il Sentiero di Cecil, bisognerà di nuovo superare quelli di Yang, Edward e Rydia.

- le camere che formano il Sentiero del personaggio possono essere originali oppure copie di altre stanze già esplorate durante l'avventura: in questo ultimo caso prendono il nome di 'Piano dei ricordi'. All'interno di esse si ritroveranno alcuni mostri delle località originali inoltre anche i bauli saranno spesso disposti nelle stesse zone.
- l'unico modo per esplorare stanze diverse di un qualsiasi Sentiero consiste nell'uscire completamente dalle Rovine lunari e poi rientrarvi. Salvando l'avventura all'interno di un'Anticamera e ricaricandola più volte, si esploreranno invece sempre le stesse camere.
- per superare rapidamente i Sentieri già completati in passato, è consigliato avere Edge nel gruppo, fargli usare il ninjutsu Kemuridama per fuggire dalla battaglia e poi attivare la modalità Automatica. Il ninja in genere è sempre il primo personaggio a caricare la propria barra del turno, perciò la fuga dagli scontri avverrà molto rapidamente.

```
+-----+
| SCHEMA RIASSUNTIVO |
+-----+
```



Uscita	+++	Anticamera	--+	Prova di RYDIA	(3)
		____+____			
		Sentiero			
		di CECIL			
		____ ____			
		+			
Uscita	+++	Anticamera	--+	Prova di CECIL	(4)
		____+____			
		Sentiero			
		di ROSA			
		____ ____			
		+			
Uscita	+++	Anticamera	--+	Prova di ROSA	(5)
		____+____			
		Sentiero			
		di EDGE			
		____ ____			
		+			
Uscita	+++	Anticamera	--+	Prova di EDGE	(6)
		____+____			
		Sentiero			
		di KAIN			
		____ ____			
		+			
Uscita	+++	Anticamera	--+	Prova di KAIN	(7)
		____+____			
		Sentiero			
		di CID			
		____ ____			
		+			
Uscita	+++	Anticamera	--+	Prova di CID	(8)
		____+____			
		Sentiero			
		di PALOM & POROM			
		____ ____			
		+			
Uscita	+++	Anticamera	--+	Prova di	
				PALOM & POROM	(9)
		____+____			
		Sentiero			

Per affrontare le prime due Prove (Yang ed Edward), è consigliato formare questo gruppo:

Cecil  
Edward  
Rosa  
Rydia  
Yang

Nelle sezioni seguenti verranno indicate, dove necessario, le mappe dei vari Sentieri e delle varie Prove. Per individuare facilmente di quale camera si tratti, controllate la posizione del punto di partenza (><).

=====  
-- Capitolo 54 --

ROVINE LUNARI >> Yang: L'esercito dei monaci [6C54]  
=====

(          Nemici          (>)

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
135	Gelatina nera	1.357	..
143	Costrutto corazzato	10.000	..
144	Drago meccanico	18.000	..
145	Grande Marlboro	12.180	..
146	Rana dorata	7.777	..
150	Drago d'oro	8.200	..
154	Demone corazzato	14.000	..
156	Drago rosso	15.000	Ghiaccio
158	Behemoth	23.000	..
159	Maschera mortale	37.000	..
163 •	Principe Goblin	8.929	Fulmine
164 •	Echidna	9.130	Curativo
165 •	Regina Lamia	10.330	..
192 •	Monaco guerriero	6.000	Fuoco
193 •	Monaco esperto	8.000	Fuoco
194 •	Istruttore capo	10.000	Fuoco
254 B	Titano lunare	120.000	..

(          Oggetti          (>)

x1. Coda di fenice      x4. Megaetere  
x1. Cottage            x1. Mela d'argento  
x1. Elisir              x2. Panacea  
x1. Fascia marziale    x3. Pozione-X  
x1. Grimorio TL

=====  
[RL.aC] SENTIERO DI YANG /A

Ambientazione: stile 'Sottosuolo lunare'  
Musica: 043. I seleniti

```

#####_#####
### #00.# # ##### ### #####
### # ##### a #
# # # ##### ##### #
# : # # >< ##### ##### #
### ##### : ##### ##### #
# ##### :..... ##### ##### #
# ##### : ##### ##### #
# ##### : ##### ##### #
# ##### : ##### ##### #
# ##### : ##### ##### #
# ##### : # # # # #
##### ##### .....:..... # # #
# # # ##### # # # #
# ##### b ##### # # # #
# ##### # # # # #
# ##### # # # # #
### ##### # # # # #
# ##### # # # # #
# ##### # # # # #
# ##### # # # # #
# ##### # # # # #
# ##### # # # # #
# ##### # # # # #
# ##### # # # # #
### ##### # # # # #
##### # # # # #
##### # # # # #
#####
### #####
#####
#####

```

- |                  |                      |
|------------------|----------------------|
| NEMICI           | LEGENDA              |
| Behemoth         | a. Megaetere         |
| Drago d'oro      | b. Panacea           |
| Echidna          | >< punto di partenza |
| Gelatina nera    | 00 uscita            |
| Grande Malboro   | .. passaggio segreto |
| Maschera mortale |                      |
| Principe Goblin  |                      |

Procedete verso destra e poi seguite il sentiero in direzione sud. Giunti nella zona inferiore, all'interno della rientranza ad est è presente un passaggio segreto: attraversatelo e recatevi nella zona di nord est per trovare un MEGAETERE. Tornate indietro e procedete stavolta verso sinistra, sino ad arrivare ad un bivio. Andate verso destra e, giunti al termine del percorso, avanzate in direzione ovest per superare il sentiero nascosto e recuperare così una PANACEA. Rientrate in quest'ultimo passaggio segreto ed infine procedete verso l'alto per arrivare all'uscita.



```

#####
#           #####
#####           #####
#           ##### #
#           # #####
#           #
#####           #
#           ###
#####           #####
#           # #####
#           #           ###           a           ##
#           #           #####           #
#           #           #           #####           ##
#           #           #####           #####           #
#####           #           #####           #####           #
##           ##### ><           #####           #####           #
#           #           #####           #####           #
##           #####           #####           ##
#####           #####           #
#           #####           .....           #
#           #####           ##### : #####
#           #####           ## : #
#           #####           b           ## : #
#           #####           ## : #
##           #####           ## : #####
#           #####           ## : ..... ##
#           ##### _____ #####           #
#           ##### 00. #####           #####           #
#####           ##### _____ ##           #####           #
#####           #####           ##           #####           #
#           #####           ##           #####           ##
#####           ##           #####           #####           #
#           #           ##           #           #           #####           #
#           #           #           #           #           #####           #
#####           #           #           #####           ##
##           #           #           ##           #####
#           ##           #####
#####

```

NEMICI

Behemoth  
 Drago d'oro  
 Drago meccanico  
 Drago rosso  
 Echidna  
 Gelatina nera  
 Grande Malboro  
 Maschera mortale  
 Principe Goblin

LEGENDA

a. Pozione-X  
 b. Coda di fenice  
 >< punto di partenza  
 00 uscita  
 .. passaggio segreto

Avanzate verso destra, raggiungendo l'angolo di nord est, per trovare una POZIONE-X. Da qui procedete in direzione sud e poi verso ovest, entrando così in un passaggio segreto. Recuperate la CODA DI FENICE, situata nel forziere al termine del percorso e poi tornate al punto di partenza. Ora andate verso il basso ed uscite dall'apertura sulla destra.

Ambientazione: stile 'Sottosuolo lunare'

Musica: 043. I seleniti

```
#####
#      ###
#####      ###      #####
#      ><      #####      ###      #      #####
###      #####      #      #      #      #
#      ###      #      #      #      #
#      #####      #####      ###      #      ##00.###      #
#      ###      #      #####      #####      #
###      #      #      #####      #####      ###
#####      #      #####      #####      #
      ###      #####      #####      ###
#      #####      a      #####      #####
#      #####      #####      ..... #
#      #####      #####      # : #
#      #####      #####      : #
#      #####      #####      : #
#      #####      #####      : #
###      #      #####      #####      : #
#####      ###      #####      ..... # ..: #
#      #####      #####      ### : # : ###
#      #####      #####      ### : # : #
#      #####      #####      ### : # : #
#      #####      #####      ### : # : #
#####      #####      #####      ### : # : #
###      ###      #####      #####      ### : # : ###
#      #####      #####      #####      .....: # :.. #
#####      #      #####      #####      : #
#####      #####      #####      #####      : #
#      #####      #####      #####      : #
#      #####      #####      #####      : #
#####      #      #####      #####      : #
#      #####      #####      #####      : #
#      b      ###      #####      ..... #####      : #
#      ###      #####      #####      : ### : #####      : #
#      #      #####      #####      : ### : #####      ##### : #
#####      .....: ### :.....      .....: #
#####      #####      #####      #####
#      #####      #      #      ###      #####
#####      #####      #####
```

NEMICI

LEGENDA

- Behemoth a. Cottage
- Costrutto corazzato b. Megaetere
- Demone corazzato >< punto di partenza
- Drago d'oro 00 uscita
- Drago meccanico .. passaggio segreto
- Drago rosso
- Gelatina nera
- Maschera mortale
- Principe Goblin

Andate verso destra e seguite il sentiero verso sud est per recuperare un COTTAGE. Tornate al punto di partenza e questa volta procedete costantemente verso il basso, sino a raggiungere la zona inferiore della stanza. Da qui recatevi nella rientranza a nord ovest per trovare un MEGAETERE. Ora andate verso destra, accedendo così ad una coppia di passaggi segreti, che vi condurrà nel settore di nord est della camera, dove è situata l'uscita.

Ambientazione: stile 'Sottosuolo lunare'

Musica: 043. I seleniti

```

#####
##### # ..... ### ###
# b # : # :..... #
# .....: ##### #####
### ##### #
### ##### #
##### #####
### # ##### # ###
# ### ##### #####
##### ### # #####
##### ##### # #
##### ..... ##### #####
# ..... # : ### # ##### #####
# ### :...: ### # ### # #
# ##### ##### #
### ##### # #####
##### ##### #####
# ##### a ##### #####
# ##### ##### #####
# ##### ##### #####
# ##### # #
### ##### ### #####
### ##### # #
# ##### # #
##### # #
# ##### # #
##### # #
# ##### # #
# ##### # #
# ##### # #
##### # #
# # # ##### #
### # # ##### #####
# # ### ##### #####
# ##### ##### ..... ###
### ##### ##### #
##### >< ##### c ### # #####
### # # ### # #####
##### ##### # ### #
##### ##### #00.###

```

NEMICI

- Behemoth
- Echidna
- Grande Marlboro
- Maschera mortale
- Principe Goblin
- Rana dorata
- Regina Lamia

LEGENDA

- a. Panacea
- b. Elisir
- c. Pozione-X
- >< punto di partenza
- 00 uscita
- .. passaggio segreto

Andate sempre verso l'alto e, giunti al termine del sentiero, proseguite in direzione est per trovare un passaggio segreto. Dopo essere usciti da esso,



una volta arrivati in corrispondenza del primo piazzale alla vostra destra, oltrepassate il sentiero nascosto per entrarvi e recuperare così un MEGAETERE. Attraversate di nuovo quest'ultimo passaggio segreto e recatevi nell'angolo di nord ovest dove, oltre la parete orientale, è presente un altro MEGAETERE.

Ora tornate nello stretto corridoio iniziale e raggiungete il punto più a sud. Da qui procedete verso destra, oltrepassando il passaggio segreto, e recatevi nel corridoio parallelo ad est di quello iniziale. Al suo interno posizionatevi in corrispondenza dei piazzali centrali ed andate sempre in direzione est, sino ad arrivare in un corridoio segreto più piccolo. Procedete verso l'alto e sulla sinistra troverete infine una POZIONE-X. Ritornate al piazzale iniziale ed uscite dall'apertura in alto.

```

+-----+
| [RL.aH]  PROVA DI YANG  |
+-----+

```

Ambientazione: stile 'Caverna'

Musica: 020. Fabul

```

          #00.#
#####-----#####
###                ###
#                  #
###                ###
###                ###
#          a b c    #
#          $        #
#                  #
#                  #
###                ###
#          4        #
#####            #####
#                  #
###                ###
#                  #
#####            #####
#          #        #
#          #        #
###          ###
#          #        #
#          #        #
###          ###
#          #        #
#####            #####
#          #        #
#          #        #
###          ###
#####            #####
#####            #####
#          #        #
#          #        #
###          ###
#####            #####
#####            #####
#          #        #
#          #        #
###          ###
#####            #####
#####            #####

```

```

      #  #
     ### ###
    ###   ###
   #       #
  #   1   #
  #       #
 ###     ###
   ###   ###
    #     #
   ###   ###
  #####   #####
 ###       ###
 #         #
 ###       ###
 ###   ><   ###
   ###     ###
     #####

```

LEGENDA

- a. Grimorio TL (ogni volta che si sconfigge Titano lunare)
- b. Fascia marziale (sconfiggendo Titano lunare per la prima volta)
- c. Mela d'argento (sconfiggendo Titano lunare dalla seconda volta in poi)
- >< punto di partenza
- 00 uscita
- 1~4 scontri con i monaci
- § Boss (Titano lunare)

In questa stanza dovrete affrontare una serie di scontri contro numerosi gruppi di monaci. In ordine dovrete affrontare:

- 8 Monaci guerrieri
- 8 Monaci guerrieri
- 8 Monaci esperti
- 8 Monaci esperti
- 8 Istruttori capo
- 8 Istruttori capo
- Titano lunare

I monaci, per quanto numerosi, utilizzano solamente il semplice attacco fisico e sono tutti deboli all'Elemento Fuoco perciò:

- .Cecil userà l'attacco fisico
- .Edge userà il ninjutsu Katon
- .Rosa curerà il gruppo
- .Rydia lancerà la magia nera Firaga
- .Yang eseguirà il comando Calcio

Durante il secondo scontro con gli Istruttori capo, ricordatevi di attivare lo Status Levitazione su tutto il gruppo perchè in seguito affronterete subito il Titano lunare.

```

      \_____/
     <  TITANO LUNARE  >
      /_____\

```

Liv	>>	99	N°	254	TIPO
HP	>>	120.000	----	----	--
MP	>>	7.500	Forza	196	
----			Difesa	2	ASPETTO
Esp	>>	65.000	Magia	35	Gigante blu
Gil	>>	65.000	D-Magica	37	

ELEMENTI	STATUS				
A-Lancio • --	Ade	• immune	Paralisi	• immune	
Fulmine • --	Berserk	• immune	Pietra	• immune	
Fuoco • --	Cecità	• immune	Pietrific.	• immune	
Ghiaccio • --	Confusione	• immune	Rana	• immune	
Oscurità • --	Levitazione	• --	Sonno	• immune	
Sacro • --	Maiale	• immune	Veleno	• immune	
-----+-----	Maledizione	• immune	-----+-----		
Curativo • --	Mini	• immune	Scan	• immune	
Dr & Asp • --	Mutismo	• immune	Tornado	• immune	

**ABILITÀ**  
1. Compressione  
Titano lunare genera un'esplosione. La tecnica causa lo Status Ade, che elimina un personaggio istantaneamente.

2. Sguardo pietrificante  
Titano lunare scaglia una serie di rocce. La tecnica causa lo Status Pietrificazione, in grado di provocare con il passare del tempo lo Status Pietra ad un personaggio.

3. Terremoto  
Titano lunare genera un'onda sismica. La tecnica causa moderati danni magici non elementali a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico  
Titano lunare causa danni fisici ad un personaggio.

Titano lunare è un gigante dalla pelle blu. Se non lo avete fatto in precedenza, non appena inizia lo scontro lanciate subito la magia bianca Levita su tutto il gruppo poichè il nemico vi attaccherà spesso con il Terremoto. Una volta fatto, potrete iniziare l'offensiva:  
.Cecil ed Edward useranno gli attacchi fisici  
.Rosa curerà il gruppo e donerà lo Status Berserk a Cecil ed a Edward  
.Rydia evocherà Bahamut o userà la magia nera Flare  
.Yang eseguirà il comando Focus

Dopo aver sconfitto Titano lunare riceverete il GRIMORIO TL e la FASCIA MARZIALE. Dalla seconda volta in poi, eliminando di nuovo il boss, oltre al rispettivo Grimorio riceverete una MELA D'ARGENTO: esaminate la scintilla che compare sullo schermo dopo lo scontro per ottenerla. Infine uscite dalla porta in alto per tornare nell'Anticamera delle Rovine lunari.

=====  
-- Capitolo 55 --

ROVINE LUNARI >> Edward: Fantasmi dal passato

[@6C55]  
=====

( Nemici (>)

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
011	Mousse rossa	35	Fuoco
012	Rana gigante	47	Ghiaccio
013	Zombie	52	Fuoco, Sacro, Curativo

014	Conchiglia zannuta	58	Fulmine
015	Rana tigre	59	Ghiaccio
018	Piranha	65	Fulmine
019	Maghetto	69	..
020	Ameba	125	Fulmine
021	Alligatore	175	Ghiaccio
024	Domovoi	37	..
025	Mousse gialla	55	Fulmine
026	Basilisco	90	..
027	Leshy	130	..
028	Adamanthart	190	Ghiaccio
130	Virus lunare	980	..
132	Verme	1.855	..
133	Procariota	2.600	..
134	Verme dell'abisso	7.000	Fuoco
135	Gelatina nera	1.357	..
136	Pyros nero	1.820	Armi da lancio
137	Tarantola	2.315	Armi da lancio
138	Cannone laser	3.000	..
139	Centaurrotek	3.500	..
140	Soldato meccanico	4.900	..
141	Ricercatore	5.500	..
142	Spione	9.500	..
143	Costrutto corazzato	10.000	..
144	Drago meccanico	18.000	..
158	Behemoth	23.000	..
163	Principe Goblin	8.929	Fulmine
164	Echidna	9.130	Curativo
165	Regina Lamia	10.330	..
166 •	Principe Sahagin	12.902	Fulmine
167 •	Re Pyros	11.100	..
169 •	Regina Coeurl	15.935	..
170 •	Drago di cristallo	18.120	Armi da lancio
171 •	Drago demoniaco	20.830	..
187 •	Spettro	23.511	..
258 B	Shiva lunare	100.000	Fuoco

( Oggetti (>)

x1. Anello armonico	x1. Fischietto Ghisal
x1. Arpa del requiem	x1. Grimorio SL
x1. Clessidra dorata	x1. Megaetere
x2. Coda di fenice	x1. Panacea
x2. Cottage	x2. Pozione-X
x1. Elisir	x1. Sgozzaporci

=====

[RL.aI] SENTIERO DI EDWARD /A

Ambientazione: stile 'Gigante di Babil'  
Musica: 044. All'interno del Gigante

```
#####
###00.###
#      #
###   ###   NEMICI
#      #     Cannone laser
```



```

###   ###   Centaurotek
#     #     Costrutto corazzato
#     #     Drago meccanico
#     #     Echidna
#     #     Principe Goblin
#     #     Regina Lamia
###   ###   Ricercatore
# a   b #   Soldato meccanico
###   ###   Spione
#     #
#     #   LEGENDA
#     #   a.  Pozione-X
#     #   b.  Megaetere
###   ###   >< punto di partenza
#     #   00 uscita
# >< #
#     #
#####

```

Questa camera è identica a [GB.aF] Gigante di Babil - Scale interne, dove si sono affrontati i quattro arcidemoni elementali assieme. Andate verso l'alto ed aprite i due scrigni per trovare una POZIONE-X ed un MEGAETERE. Infine uscite dall'apertura a nord.

[RL.aL] SENTIERO DI EDWARD /B

Ambientazione: stile 'Tunnel lunare'  
 Musica: 043. I seleniti

```

#####00.#####
#           # #####
#           # #   b #
#           ##### #
#           # NEMICI
#####          ##### Behemoth
#           # Echidna
# #####          Gelatina nera
# #             Procariota
# #             Pyros nero
##### #       Re Pyros
#           # Regina Lamia
# #####          Tarantola
# #             Verme
# #             Verme dell'abisso
# #             Virus lunare
### #
# #             ##### LEGENDA
# #####          a #   a.  Cottage
#           #####          b.  Coda di fenice
##### #       >< punto di partenza
#           #       00 uscita
#           #
#           #####
##### #
# >< #
#####

```

Questa camera è identica a [TL.aA] Tunnel lunare - Ovest, dove comincia il percorso che conduce al Palazzo di cristallo. Seguite il percorso verso l'alto

e, giunti al bivio, andate prima verso destra per trovare un baule contenente un COTTAGE. Tornate alla biforcazione e stavolta procedete in direzione nord. Prima di uscire dalla stanza, raggiungete la rientranza sulla destra e recuperate la CODA DI FENICE.

[RL.aM] SENTIERO DI EDWARD /C

Ambientazione: stile 'Villaggio dei Chocobo'  
Musica: 036. La foresta dei chocobo

```

#####
#####          ..... a #
#####          #####
#####          #####
###           ###
###           #
###           #####
###           ..... b #
#            c #
###           #####
#            #####_#
#            ##### 00.#
#            #####
#>< #        ###
#####      ###
#           #
###        ###
#           ###
#           #####
#           ..... #
###        ##### : #
#           ##### : #
#####      ##### : #
##### #      ##### : #
# # ### ##### : #
# ##### ### ##### .....: #
### ### ### #####
#           ### # d      ###
##### #      #####
#####

```

LEGENDA

- a. Sgozzaporci (cespuglio)
- b. Panacea (cespuglio)
- c. Coda di fenice (cespuglio)
- d. Fischietto Ghisal (cespuglio)
- >< punto di partenza
- 00 uscita
- .. passaggio segreto

Questa camera è identica a [VC.aA] Villaggio dei Chocobo - Bosco, nella quale bisognava catturare un chocobo nero. Procedete in direzione nord est ed attraversate il passaggio segreto tra gli alberi per trovare la SGOZZAPORCI. In seguito scendete leggermente, sino ad arrivare in corrispondenza del cerchio di arbusti superiore. Da qui, muovetevi in direzione est per entrare in un sentiero nascosto, oltre il quale potrete recuperare una PANACEA ed una CODA DI FENICE. Ora raggiungete la zona orientale della stanza e, costeggiandola verso il basso, entrerete in un passaggio segreto che vi condurrà ad un FISCHIETTO GHISAL, nascosto in un cespuglio. Tornate all'ingresso del sentiero nascosto ed

uscite dalla camera dalla zona subito a nord est.

[RL.aN] SENTIERO DI EDWARD /D

Ambientazione: stile 'Canale sotterraneo'

Musica: 012. Nell'oscurità

```

      ###          #####
      ##### # #          #####
      # ##### # # ##### #####
      #          ### # # ##### #####
      ###          #####_###          ### #
#####00.#####          ###          #####
#          #          #          #          #
### b          ###          ### #####          #####          #
#          #####          #          ###          # # #          ###
#####          #          ### # #          ###          # #
#####          #          ###          # #          ###          #          #####          ###
      ###          ###          #####          #          #####          #          #
      #####          #          #####          ###          #          #          #
      #          ##          ##          #####          #          #####
      #####          #####          #####          #          #
#####          #####          #####          #          #####
# ><          #####          #          #          ###          #
#          #####          #          ###          ###          #
#####          #####          #          #          #          #
#          #####          #          ###          #          #          #
###          #####          #####          ###          ###          #          #
      ###          #####          #####          #####          #          ###          ###
#          #####          #####          #####          #          a          #
#          #####          #####          #####          #####          #
#          #####          #####          #####          #####          #
#          #####          #          #####          #####          ###
#          #          #          #####          #####          #####
#####          #          #          #####          #####          #####
      #####          #
      #####

```

- | NEMICI             | LEGENDA              |
|--------------------|----------------------|
| Alligatore         | a. Cottage           |
| Ameba              | b. Pozione-X         |
| Conchiglia zannuta | >< punto di partenza |
| Drago demoniaco    | 00 uscita            |
| Drago di cristallo |                      |
| Maghetto           |                      |
| Mousse rossa       |                      |
| Piranha            |                      |
| Principe Sahagin   |                      |
| Rana gigante       |                      |
| Rana tigre         |                      |
| Re Pyros           |                      |
| Regina Coeurl      |                      |
| Zombie             |                      |

Questa sala è identica a [CS.aC] Canale sotterraneo - S2 /A. Seguite il percorso obbligato sino a scendere in acqua. Da qui, andate prima verso nord est, salite le scale e poi procedete verso sud, lungo il ponte di legno: al termine del sentiero troverete un COTTAGE. Tornate in acqua e questa volta salite le scale situate più ad ovest per recuperare una POZIONE-X nel baule alla loro sinistra. Scendete di nuovo in acqua ed uscite dalla porta di legno

nella zona centro nord.

[RL.a0] SENTIERO DI EDWARD /E

Ambientazione: stile 'Tana del formileone'  
Musica: 012. Nell'oscurità

```

          _____
          #00.#
          #-----#
          #####  #####
          #####  #####
          #####  #  #  #####
          ###   #####  #####  ###
          ###   #####  #####  ###
          ###   ###   #  #   ###   ###
          #   ###   #####  #####  ###   #
          ###   #   #####  #####  #   ###
          #   ###   ###   #   #   ###   ###   #
          ###   #   ###   #####  #####  ###   #   ###
          #   #   ###   ###   ###   ###   #   #
          #   ###   #   ###   ###   #   ###   #
          #   #   #   #   #####  #####  #   #   #
          #   #####  ###   #   #   ###   #####  #
          #   ###   #   ###   ###   #   ###   #
          ###   #   #   #   #   #   #   #   ###
          ###   ###   ###   #   ><   #   ###   ###   ###
          #   #   #####  #####  #   #
          #   ###   ###   ###   ###   ###   #
          ###   ###   ###   ###   ###   ###
          #   ###   #####
          ###   ###   #####  ###   ###
          ###   #####
          #####  a  #####
          #####

```

- |                 |                      |
|-----------------|----------------------|
| NEMICI          | LEGENDA              |
| Adamanthart     | a. Elisir            |
| Basilisco       | >< punto di partenza |
| Behemoth        | 00 uscita            |
| Domovoi         |                      |
| Echidna         |                      |
| Leshy           |                      |
| Mousse gialla   |                      |
| Principe Goblin |                      |
| Regina Lamia    |                      |

Questa stanza è identica a [TF.aE] Tana del formileone - Nido del formileone, dove si è ottenuta la Perla del deserto. Andate verso nord ma non uscite subito dalla porta: seguite invece il perimetro più esterno della camera per arrivare ad un forziere che contiene l'ELISIR. Infine tornate indietro ed uscite dalla camera.

```

+-----+
|  PROVA DI EDWARD  |
+-----+

```

Ambientazione: stile 'Castello di Damcyan'

La prova del bardo si svolge in una copia del Castello di Damcyan. Nella prima stanza [RL.aP - Prova di Edward /A] andate in direzione nord e riceverete automaticamente l'ARPA DEL REQUIEM, affrontando subito uno Spettro. Durante la prova del bardo, questi potrà utilizzare la tecnica Requiem: essa si attiverà automaticamente ogni volta che eseguirete il comando Canzone e sarà necessaria per eliminare gli Spettri.

Questi nemici hanno la capacità di rigenerarsi all'infinito e per sconfiggerli dovrete prima eliminarli normalmente e, una volta che sono ricomparsi, usare su di loro il comando Canzone di Edward. Non è obbligatorio che il bardo equipaggi necessariamente l'Arpa del requiem per farlo: l'importante è che lui utilizzi un'Arpa qualsiasi. Al termine dello scontro entrate nel portone in alto.

Qui [RL.aQ - Prova di Edward /B] gli unici nemici presenti sono visibili sullo schermo, sotto forma di fiammelle azzurre, e per affrontarli dovrete prima esaminarli. Sconfiggete i due Spettri e salite le scale. In seguito [RL.aR - Prova di Edward /C] ripetete la stessa procedura anche in questa camera e poi tornate nella prima sala [RL.aQ - Prova di Edward /B] dove ora sarà presente un nuovo Spettro nella parte superiore. Una volta eliminato, accederete in automatico nella stanza successiva.

[RL.aT] PROVA DI EDWARD /E

Ambientazione: stile 'Caverna acquatica'

Musica: 012. Nell'oscurità

```

#####
#04.#
#####
# : #####
### : #####
# : #####
# : #####
# : ..... C #####
#####
#####
# # ..... # #####
# ##### # #####
# ##### # #####
# # # ##### #
# # ##### # # B #
# # ##### # # #####
# # ##### # # #####
# # ##### # #####
# # ##### # #
# # ##### # #
# # ##### # #
# # ##### # #
# # ##### # #####
# ##### # ..... # #
# ##### # ##### E # #
# # # #
# # ##### # #####

```

```

# # ##### # ##### ##### # #
# # D ##### # ##### ##### # #
# # ##### # ##### ##### # #
# # ##### # ##### ##### # #
# # ##### # ##### ##### # #
# ##### # ##### # #
##### # ##### # #
# # ##### # ##### # #
# ##### # ##### # #
##### # ##### # #
# ##### # ##### # #
##### ##### # #
# ..... ## ##### #
#_### : ## ##### #
#05.## :..... #
# ##### #

```

LEGENDA

- 04 ingresso
- 05 uscita
- .. passaggio segreto
- A~E Spettro

Così come nelle precedenti stanza, anche qui dovrete affrontare le varie fiammelle inoltre, per uscire dalla porta inferiore, sarà necessario che le eliminate tutte e cinque.

Una volta entrati nella camera, andate subito verso destra, scendete tramite il ponte di legno ed entrate nel corridoio orientale per affrontare il primo Spettro (A). In seguito procedete in senso antiorario, sino a trovare un piccolo ponte orizzontale: a sud ovest della struttura è situato il secondo nemico (B). Da qui muovetevi nuovamente in verso antiorario ed entrerete in un passaggio segreto: una volta usciti da esso, andate a nord ovest per eliminare il terzo Spettro (C).

Adesso procedete verso sud ovest, attraversando il lungo corridoio, e, risalendo, troverete il quarto nemico (D). Superate il ponte di legno a nord e procedete prima verso destra, poi seguite il percorso in direzione sud est, sino ad incontrare l'ultimo Spettro (E). Da qui recatevi nel corridoio più orientale ed avanzate prima verso il basso e poi verso ovest, attraversando in questo modo un passaggio segreto che vi condurrà all'uscita.

Una volta giunti nell'ultima camera [RL.aU - Prova di Edward /F], nel caso in cui l'abbiate equipaggiata, rimuovete l'Arpa del requiem dagli oggetti indossati da Edward. Dopo averlo fatto, procedete verso l'alto ed il gruppo verrà colpito da una scintilla, che manderà in frantumi l'Arpa del requiem e che farà cominciare lo scontro con il boss.

```

      \ _____ /
      < SHIVA LUNARE >
      / _____ \

```

Liv	>>	99	N° 258	TIPO
HP	>>	100.000	----+---	--
MP	>>	6.250	Forza	173
----	----		Difesa	2
Esp	>>	65.000	Magia	36
Gil	>>	65.000	D-Magica	55
ELEMENTI				
A-Lancio	•	--	Ade	• immune
Fulmine	•	--	Berserk	• immune
			Paralisi	• immune
			Pietra	• immune

Fuoco	• debole	Cecità	• immune	Pietrific.	• immune
Ghiaccio	• assorbe	Confusione	• immune	Rana	• immune
Oscurità	• --	Levitazione	• --	Sonno	• immune
Sacro	• --	Maiale	• immune	Veleno	• immune
-----+-----		Maledizione	• immune	-----+-----	
Curativo	• --	Mini	• immune	Scan	• immune
Dr & Asp	• --	Mutismo	• immune	Tornado	• immune

| ABILITÀ

| 1. Blizzaga

| Shiva lunare genera alcuni grossi cristalli di ghiaccio. La tecnica  
 | causa notevoli danni magici di Elemento Ghiaccio ad un personaggio.  
 | Il nemico usa questa Magia nera su sè stesso, ogni volta che viene  
 | colpito da un attacco magico qualsiasi: in questo caso la tecnica  
 | ripristinerà gli HP di Shiva lunare.

| 2. Bufera gelida

| Shiva lunare genera una tempesta di neve. La tecnica causa danni  
 | magici di Elemento Ghiaccio a tutti i personaggi e si basa sugli HP  
 | attuali di Shiva lunare: più ne possiede, maggiore è il danno  
 | inflitto.

| 3. Raffica gelida

| Shiva lunare genera un muro di fiamme blu. La tecnica causa moderati  
 | danni magici di Elemento Ghiaccio a tutti i personaggi.

| .. Attacco fisico

| Shiva lunare causa danni fisici ad un personaggio.

| Shiva lunare è una donna viola. Il nemico è in grado di causarvi danni  
 | notevoli con i suoi attacchi magici inoltre ripristinerà i suoi HP con  
 | la magia nera Blizzaga, ogni volta che userete una tecnica magica.

| Per eliminarla facilmente:

- | .Cecil, Edward e Yang useranno gli attacchi fisici
- | .Rosa ripristinerà gli HP del gruppo e donerà loro più volte lo Status  
 | Shell
- | .Rydia evocherà Bahamut

Dopo aver sconfitto Shiva lunare riceverete il GRIMORIO SL e l'ANELLO ARMONICO.  
 Dalla seconda volta in poi, eliminando di nuovo il boss, oltre al rispettivo  
 Grimorio riceverete una CLESSIDRA DORATA: esaminate la scintilla che compare  
 sullo schermo dopo lo scontro per ottenerla. Infine uscite dalla porta in alto  
 per tornare nell'Anticamera delle Rovine lunari.

Per affrontare le prossime quattro Prove (Rydia, Cecil, Rosa ed Edge) tornate a  
 Mysidia e formate il seguente gruppo:

- Cecil
- Edge
- Rosa
- Rydia
- Yang

( Nemici (>)

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
145	Grande Malboro	12.180	..
146	Rana dorata	7.777	..
163	Principe Goblin	8.929	Fulmine
165	Regina Lamia	10.330	..
166	Principe Sahagin	12.902	Fulmine
168 •	Truppa d'élite	10.633	..
183 •	Aquila delle nebbie	10.290	Armi da lancio
184 •	Kraken delle nebbie	12.512	..
185 •	Evocatrice delle nebbie	15.920	..
242 B	Ifrit	70.000	Ghiaccio
243 B	Shiva	64.000	Fuoco
244 B	Titano	75.000	..
245 B	Ramuh	60.000	..
255 B	Drago lunare	105.000	..

( Oggetti (>)

- x1. Anello della bruma
- x1. Cottage
- x1. Goccia magica
- x1. Grimorio DL
- x1. Megalisir
- x1. Pozione-X
- x1. Veste bianca

=====  
=====  
[RL.aV] SENTIERO DI RYDIA /A

Ambientazione: stile 'Caverna acquatica'  
Musica: rumori di acqua che scorre

```
#####  
###      ###  
##### >< #####  
#                #  
###          ###  
###   ###   ###  
#   ###   #  
#...###...#  
#...###...#  
#...###...#  
#####   ###   #####  
#####  
#           ###           ###  
#           #####       #  
##### #   ### #   #####   #####   ###   #  
##### #   #   ##### #   #####...###...#  
#tt.#   ###   #####   #.....#####...###...#  
#-----#   #   #####   ###   #.....#####...###...#  
#   #   #...#####  
#   #####...#####  
#   #####...#####  
#   #tt.#   #####   #   #   #####   #   #####  
#   #-----#####   #####...#   #####   ###
```



```

### ##### ##### ##### #####...##### ##### ##
# ##### ##### ##### ##### #####...#
### ##### a # ##### ##### #####...#
# #...### ##### ##### #####...#
# ##### # #...### #####...### ##### #####
### #....# ##### #...#....#####...### #tt.# #tt.#
# #####...# ##### # #....##### ##### ##### # #
#####...##### # #...##### #####...##### # #
##### ##### # #tt.# #####...##### # #####
##### ##### ##### #tt.# #tt.# #...#
# ##### ##### ##### # #...#
### ##### ##### ##### ##### # #
#...##### ##### ##### c ### ##
#...### #####tt.##### ##### ##### # #
##### #...##### # # ##### # # #
#tt.# #...##### # # ##### # #
# # # # # # # # # # # # #
##### #tt.# ##### # # ##### #####
### # # # # # # # # #
# # # # # # # # # # # # #
##### # # # # # # # # # # # # #
##### #00.#
#####

```

NEMICI

LEGENDA

- |                  |   |
|------------------|---|
| Grande Malboro   | a. Cottage  |
| Principe Goblin  | b. Veste bianca                                   |
| Principe Sahagin | c. Pozione-X                                      |
| Rana dorata      | >< punto di partenza                              |
| Re Pyros         | 00 uscita   |
| Regina Lamia     | tt teletrasporto che riconduce alla zona iniziale |
| Truppa d'élite   | .. cascata  |

In questa stanza sono presenti diverse cascate che vi impediranno di tornare indietro ed alcune porte che vi teletrasporteranno nella zona iniziale della camera. Una volta qui, scendete lungo la cascata di sinistra e poi continuate attraverso la successiva. In seguito andate ad ovest, ignorando le scale, e fatevi trasportare dalla cascata occidentale. Procedete lungo il sentiero e, risalendo, troverete un COTTAGE. Continuate verso nord ovest per tornare poi al punto di partenza.

Da qui, scendete prima lungo la cascata di destra e poi tramite quella di sinistra, superando anche la successiva. Dopo proseguite verso destra e salite le scale per ottenere una VESTE BIANCA. Ora tornate in acqua e attraversate una qualsiasi delle due cascate per essere riportati poi nella zona iniziale.

Di nuovo al punto di partenza, scegliete prima la cascata di destra e poi ancora quella orientale. Proseguite costantemente verso sud, sino ad arrivare nella zona inferiore della camera. Una volta qui, risalite lungo le scale a sinistra per trovare una POZIONE-X. Continuate ad andare in direzione nord per tornare un'ultima volta nella zona iniziale.

Da qui, scendete lungo la cascata di sinistra e poi continuate attraverso la successiva, procedendo sempre in direzione sud. Arrivati nella zona inferiore, risalite lungo le scale a destra e seguite il percorso per raggiungere infine l'uscita.



```

##          #####
#####          ###    ><  #
#####          #####  ###
#           #
#           #
#####

```

LEGENDA

- >< punto di partenza
- 00 uscita
- .. passaggio segreto
- LL libro 'Storia di Mysidia'
- A anziano

Giunti in questa camera, andate verso sinistra e troverete un anziano che sta cercando il libro 'Storia di Mysidia' all'interno della grande biblioteca. Parlando con le altre persone presenti nella stanza, riceverete alcuni indizi su dove trovare il tomo. La posizione del libro cambia sempre ma in genere si trova in uno dei punti (LL) indicati sulla mappa. Una volta recuperato parlate con l'anziano e questi vi mostrerà il passaggio segreto per uscire dalla biblioteca: questo sentiero nascosto non può essere attraversato prima di aver trovato il libro.

\_\_\_\_\_ [RL.bb] SENTIERO DI RYDIA /D

Ambientazione: stile 'Caverna'  
 Musica: 012. Nell'oscurità

```

#####
# {1}          ###          ###          #
#           #####          #####          ###          ###          #
###          #####          #####          ###          ###          #
#           #####          #####          ###          ###          #
#           #####          #####          ###          ###          #
#           ###          {2} ### {3}          ###          ###          #
#           ###          #####          #####          ###          ###          #####
#           ###          #####          #####          ###          {5} #
#           ###          #####          #####          #####          ###          #####
#           ###          #####          #####          #####          ###          #
#           ###          #####          #####          #####          {4} ###          #
#           #####          #####          #####          #####          #####          #
#           #####          #####          #####          #####          #####          #
#           #####          #####          #####          #####          #####          #
#####          #####          #####          #####          #####          #
#           #####          #####          #####          #####          #####          #
#           #####          ###          #####          #####          #####          #
#           #####          #####          #####          #####          #####          #
#           #####          #####          #####          #####          #####          #
#           #####          #####          #_#          #          #
#           #####          #####          #00.#          ###          #
#####          #####          #####          #####          #####          #
#           ###          {8} #####          >< {0} ###          {6} #
#           ###          #####          #####          #####          #####          #
#####          ###          #####          #####          #####          #####          #
# {9}          #####          #####          #####          #####          #
#####          #####          #####          #####          #####          #
#           #           ###          #
#           #           #####          ###          ###          #####
#           #           #####          ###          ###          #
#           #           #####          ###          ###          #

```

```

# #####   ###   ###   #
#                               ###   #
#####                               #
                               #   #
                               #   #
                               #   #
                               # {7} #
#####

```

LEGENDA

>< punto di partenza  
00 uscita  
{} pannelli numerati

All'interno di questa stanza sono presenti dieci pannelli numerati, da 0 a 9. Parlate con l'anziano e prendete nota della sequenza di cifre che vi dirà: essa cambia ad ogni esplorazione della stanza e voi dovrete premere i pannelli numerati nello stesso ordine indicato dall'uomo. Una volta fatto, tutti i pannelli rimanenti si disattiveranno, la porta d'uscita si aprirà e potrete procedere nella camera successiva. Nel caso in cui sbagliaste ordine dovrete ricominciare la sequenza dall'inizio.

---

[RL.bc] SENTIERO DI RYDIA /E

Ambientazione: stile 'Città'  
Musica: 003. Tema d'amore

```

#####
#####
00.      a      #
#####   {1}{2}{3} #
#   #####
#   #
#   #
#   #
#>< #
#####

```

LEGENDA

a. Megalisir (rispondendo correttamente al quiz)  
>< punto di partenza  
00 uscita  
{} pannelli numerati

All'interno di questa stanza sono presenti tre pannelli numerati, da 1 a 3. Parlate con l'anziano, il quale ora vi sottoporrà ad un quiz: nella casa alle sue spalle inizieranno ad accedere una serie di creature e, al termine della sequenza, l'uomo vi chiederà quanti esemplari di un determinato tipo sono entrati, dandovi tre alternative. Prendete nota di chi fa l'accesso e poi premete il pannello numerato corrispondente alla risposta esatta per ottenere un MEGALISIR. Nel caso in cui sbagliaste risposta, non riceverete nulla però potrete parlare ancora con l'anziano e riprovare il quiz. Infine uscite dal sentiero a sinistra.

```

+-----+
| [RL.bd]  PROVA DI RYDIA  |
+-----+

```

Ambientazione: stile 'Caverna'  
Musica: 012. Nell'oscurità

```

#####00.#####
###      ###      ###      ###      ###      ###
##      ##      ## a b c ##      ##      ##
## T  ##      ## §  ##      ##      ##
##      ##      ##      ##      ##      ##
####      ####      #####...#####      #####      ####
#####      #####      #####...#####      #####      #####
####      #####      #####      #####...#####      #####      #####
##      ##      ##      ##      ##      ##      ##      ##
##      ##      ##      ##      ##      ##      ##      R  ##
##      ##      ##      ##      ##      ##      ##      ##
####      #####      #####      #####      #####      #####      #####      #####
####      #####      #####      #####      #####      #####      #####      #####
####      #####      #####      #####      #####      #####      #####      #####
##      ##      ##      ##      ##      ##      ##      ##
##      ##      ##      ##      ##      ##      ##      ##
##      ##      ##      ##      ##      ##      ##      ##
####      #####      #####      #####      #####      #####      #####
#####      #####      #####      #####      #####      #####
####      #####      #####      #####      #####      #####      #####      #####
##      ##      ##      ##      ##      ##      ##      ##
##      ##      ##      ##      ##      ##      ##      ##
##      ##      ##      ##      ##      ##      ##      ##
####      #####      #####      #####      #####      #####      #####      #####
#####      #####      #####      #####      #####      #####      #####      #####
####      #####      #####      #####      #####      #####      #####      #####
##      ##      ##      ##      ##      ##      ##      ##
##      ##      ##      ##      ##      ##      ##      ##
##      ##      ##      ##      ##      ##      ##      ##
####      #####      #####      #####      #####      #####      #####      #####
#####      #####      #####      #####      #####      #####      #####      #####
      #####      #####      #####      #####      #####      #####
      ##      ##      ##      ##      ##      ##      ##
      ##      ##      ##      ##      ##      ##      S  ##
      ##      ##      ##      ##      ##      ##      ##
####      #####      #####      #####      #####      #####      #####
#####      #####      #####      #####      #####      #####      #####
      #####      #####      #####      #####      #####      #####
      # ><#
      #####

```

LEGENDA

- a. Grimorio DL (ogni volta che si sconfigge Drago lunare)
  - b. Anello della bruma (sconfiggendo Drago lunare per la prima volta)
  - c. Goccia magica (sconfiggendo Drago lunare dalla seconda volta in poi)
  - >< punto di partenza
  - 00 uscita
  - .. nebbia
  - § Boss (Drago lunare)
  - I Ifrit
  - R Ramuh
  - S Shiva
  - T Titano
- NEMICI
- Aquila delle nebbie
  - Evocatrice delle nebbie
  - Kraken delle nebbie

Entrando in questa stanza, Rydia tornerà bambina, causandole dei cambiamenti:  
 .potrà utilizzare nuovamente la Magia Bianca  
 .perderà le evocazioni Ifrit, Ramuh, Shiva e Titano mentre le altre rimarranno a sua disposizione  
 .potrà equipaggiare solamente gli Oggetti di Rydia Bambina. Tuttavia, se al momento del ringiovanimento, la ragazza indossava un Oggetto esclusivo di Rydia Adulta, esso rimarrà equipaggiato ma, togliendolo, non potrà essere indossato di nuovo.

Per attraversare la nebbia situata nella zona nord della camera dovrete prima recuperare le Evocazioni sottratte, sconfiggendo i rispettivi eidolon, che sono sparsi all'interno della sala. Partendo dalla grande zona centrale, andate in direzione sud est e seguite il percorso obbligato per affrontare Shiva.

```

      \_____/
      <  SHIVA  >
      /_____\
  
```

Liv >> 99	N° 243	TIPO
HP >> 64.000	---+---	--
MP >> 4.000	Forza 172	
----+----	Difesa 5	ASPETTO
Esp >> 50.000	Magia 50	Donna celeste
Gil >> 45.000	D-Magica 52	
ELEMENTI STATUS		
A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • debole	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • forte	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune
ABILITÀ		
1. Blizzara		
Shiva scaglia sei dardi di ghiaccio. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Ghiaccio ad un personaggio.		
2. Bufera gelida		
Shiva genera una tempesta di neve. La tecnica causa danni magici di Elemento Ghiaccio a tutti i personaggi e si basa sugli HP attuali di Shiva: più ne possiede, maggiore è il danno inflitto.		
.. Attacco fisico		
Shiva causa danni fisici ad un personaggio.		
Shiva è una donna celeste ed i suoi unici attacchi non causano danni elevati. Per eliminarla rapidamente:		
.Cecil ed Edge useranno gli attacchi fisici		
.Rosa curerà il gruppo e donerà lo Status Berserk a Cecil ed Edge		
.Rydia lancerà sempre la magia nera Firaga oppure evocherà Bahamut		
.Yang eseguirà il comando Focus oppure Colpo mortale		

Tornate nella zona centrale procedete in direzione sud ovest e seguite il sentiero, sino ad incontrare Ifrit.

```

      \_____/
      <  IFRIT  >
      /_____\
  
```

Liv >> 99	N° 242	TIPO
HP >> 70.000	---+---	--

```

| MP   >>  4.375           Forza    177
| ----+----                Difesa    5           ASPETTO
| Esp   >>  50.000          Magia    36           Minotauro verde
| Gil   >>  45.000          D-Magica 44
|
|
| ELEMENTI                   STATUS
| A-Lancio • --             Ade         • immune    Paralisi   • immune
| Fulmine  • --             Berserk    • immune    Pietra     • immune
| Fuoco    • forte          Cecità     • immune    Pietrific. • immune
| Ghiaccio • debole        Confusione • immune    Rana       • immune
| Oscurità • --             Levitazione • --       Sonno      • immune
| Sacro    • --             Maiale     • immune    Veleno     • immune
| ----+----                Maledizione • immune    -----
| Curativo • --             Mini       • immune    Scan       • immune
| Dr & Asp • --             Mutismo    • immune    Tornado    • immune
|
|
| ABILITÀ
| 1. Fiammata
|   Ifrit genera una fiammata. La tecnica causa moderati danni magici di
|   Elemento Fuoco a tutti i personaggi.
|
| 2. Fira
|   Ifrit genera una colonna di fuoco. La tecnica causa moderati danni
|   magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.
|
| .. Attacco fisico
|   Ifrit causa danni fisici ad un personaggio.
|
| Ifrit è un minotauro verde e la Fiammata è il suo unico attacco davvero
| insidioso. Per eliminarlo rapidamente:
| .Cecil ed Edge useranno gli attacchi fisici
| .Rosa curerà il gruppo e donerà lo Status Berserk a Cecil ed Edge
| .Rydia lancerà sempre la magia nera Blizzaga oppure evocherà Bahamut
| .Yang eseguirà il comando Focus oppure Colpo mortale

```

Recatevi nuovamente nel piazzale centrale ed entrate nel sentiero di nord ovest procedendo prima verso sinistra. Seguite il percorso, al termine del quale vi attenderà Titano. Prima di iniziare lo scontro, attivate lo Status Levitazione su tutto il gruppo.

```

      \ _____ /
      <  TITANO  >
      / _____ \

```

```

| Liv   >>  99             N° 244           TIPO
| HP    >>  75.000          ----+----          --
| MP    >>  4.687           Forza    180
| ----+----                Difesa    5           ASPETTO
| Esp   >>  50.000          Magia    28           Gigante rosso
| Gil   >>  45.000          D-Magica 48
|
|
| ELEMENTI                   STATUS
| A-Lancio • --             Ade         • immune    Paralisi   • immune
| Fulmine  • --             Berserk    • immune    Pietra     • immune
| Fuoco    • --             Cecità     • immune    Pietrific. • immune
| Ghiaccio • --             Confusione • immune    Rana       • immune

```

	Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno	• immune
	Sacro • --	Maiale • immune	Veleno	• immune
	-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----	
	Curativo • --	Mini • immune	Scan	• immune
	Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado	• immune
	ABILITÀ			
	1. Quake			
	Titano genera un'onda sismica. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.			
	2. Terremoto			
	Titano genera un'onda sismica. La tecnica causa moderati danni magici non elementali a tutti i personaggi.			
	.. Attacco fisico			
	Titano causa danni fisici ad un personaggio.			
	Titano è un gigante dalla pelle rossa. Se non lo avete fatto prima, non appena inizia lo scontro lanciate subito la magia bianca Levita su tutto il gruppo, rendendo così inoffensive le tecniche magiche del boss. Una volta fatto, potrete iniziare l'offensiva:			
	.Cecil ed Edge useranno gli attacchi fisici			
	.Rosa curerà il gruppo e donerà lo Status Berserk a Cecil ed Edge			
	.Rydia lancerà sempre la magia nera Flare oppure evocherà Bahamut			
	.Yang eseguirà il comando Focus oppure Colpo mortale			

Tornate nella zona centrale e recatevi prima nel corridoio centro nord e poi in quello orientale, dove alla fine troverete Ramuh.

```

      \      /
     <  RAMUH  >
      /      \

```

	Liv >> 99	N° 245	TIPO
	HP >> 60.000	---+---	--
	MP >> 3.750	Forza 170	
	-----+-----	Difesa 5	ASPETTO
	Esp >> 50.000	Magia 41	Saggio grigio
	Gil >> 45.000	D-Magica 54	
	ELEMENTI		STATUS
	A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
	Fulmine • forte	Berserk • immune	Pietra • immune
	Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
	Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
	Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
	Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
	-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
	Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
	Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune
	ABILITÀ		
	1. Folgore		
	Ramuh genera sei fulmini rotanti attorno al bersaglio. La tecnica causa ad un personaggio danni magici di Elemento Fulmine pari a 1/10		



dei suoi HP massimi.

## 2. Tempesta

Ramuh scaglia una pioggia di fulmini. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fulmine a tutti i personaggi.

## 3. Thundara

Ramuh scaglia una serie di fulmini. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fulmine ad un personaggio.

## .. Attacco fisico

Ramuh causa danni fisici ad un personaggio.

Ramuh è un mago anziano ed i suoi attacchi non causano danni elevati.

Per eliminarlo rapidamente:

.Cecil ed Edge useranno gli attacchi fisici

.Rosa curerà il gruppo e donerà lo Status Berserk a Cecil ed Edge

.Rydia lancerà sempre la magia nera Flare oppure evocherà Bahamut

.Yang eseguirà il comando Focus oppure Colpo mortale

Dopo aver sconfitto Ramuh, tornate indietro ed ora riuscirete ad attraversare la nebbia situata nella zona superiore della stanza. Qui affronterete il boss della Prova di Rydia.

\ \_\_\_\_\_ /  
< DRAGO LUNARE >  
/ \_\_\_\_\_ \

Liv >> 99	N° 255	TIPO
HP >> 105.000	---+---	--
MP >> 6.562	Forza 180	
-----+-----	Difesa 2	ASPETTO
Esp >> 65.000	Magia 254	Drago gassoso viola
Gil >> 65.000	D-Magica 44	

ELEMENTI	STATUS	
A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • assorbe	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

## ABILITÀ

### 1. Gas soporifero

il Drago lunare colpisce il bersaglio con una serie di sfere viola, che fanno comparire la scritta 'Zzz'. La tecnica infligge lo Status Sonno, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

### 2. Gas velenoso

il Drago lunare colpisce il bersaglio con un gas e con sfere verdi. La tecnica infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere a tutti i personaggi 1/8 dei loro HP massimi ad intervalli regolari.

3. Guarigione  
il Drago lunare genera su di sè una serie di scintille. La tecnica ripristina 9.999 HP del boss. Il Drago lunare utilizza la Guarigione solo dopo aver subito una quantità notevole di danni.

4. Nebbia congelante  
il Drago lunare genera un turbine di neve. La tecnica causa moderati danni di Elemento Ghiaccio a tutti i personaggi. Il nemico usa tale abilità ogni volta che viene colpito da un attacco fisico, mentre ha assunto l'aspetto di un banco di nebbia.

5. Slow  
il Drago lunare genera un quadrante di orologio che ruota lentamente in senso antiorario. La tecnica infligge lo Status Slow, che fa caricare più lentamente la barra del turno del personaggio, il quale attaccherà con minore frequenza rispetto agli altri partecipanti al combattimento.

.. Attacco fisico  
il Drago lunare causa danni fisici ad un personaggio.

Il Drago lunare è un dragone gassoso di colore viola scuro. Lo scontro è molto simile a quello svoltosi nella Grotta delle nebbie ed anche questa volta non dovreste attaccare il boss mentre ha assunto l'aspetto di un banco di nebbia. Per quanto riguarda la fase offensiva:

- .Cecil ed Edge useranno gli attacchi fisici
- .Rosa curerà il gruppo e donerà lo Status Berserk a Cecil ed Edge
- .Rydia lancerà sempre la magia nera Flare oppure evocherà Bahamut
- .Yang eseguirà il comando Focus oppure Colpo mortale

Sfruttate i turni in cui non potrete attaccare il boss per donare a tutti i personaggi lo Status Haste.

Dopo aver sconfitto il Drago lunare, Rydia tornerà adulta, riceverete il GRIMORIO DL e l'ANELLO DELLA BRUMA. Dalla seconda volta in poi, eliminando di nuovo il boss, oltre al rispettivo Grimorio riceverete una GOCCIA MAGICA: esaminate la scintilla che compare sullo schermo dopo lo scontro per ottenerla. Infine uscite dalla porta in alto per tornare nell'Anticamera delle Rovine lunari.

=====  
-- Capitolo 57 --

ROVINE LUNARI >> Cecil: Essere un paladino [06C57]  
=====

( Nemici (>)

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
001	Goblin	6	..
029	Pyros	55	..
030	Spirito	86	Sacro
031	Pyros grigio	111	..
032	Scheletro	135	Fuoco, Sacro, Curativo
033	Cockatrice	149	Armi da lancio
034	Gargoyle	160	Armi da lancio, Sacro

035	Scheletrosso	210	Fuoco, Sacro, Curativo	
154	Demone corazzato	14.000	..	
163	Principe Goblin	8.929	Fulmine	
165	Regina Lamia	10.330	..	
167	Re Pyros	11.100	..	
168	Truppa d'élite	10.633	..	
172 •	Cavaliere del caos	21.019	..	
188 •	Rana di platino	11.111	..	(a)
195 •	Bandito	14.651	..	
252 B	Odino lunare	95.000	Fulmine	

NOTE

a. sconfiggendo la Rana di platino si ottiene sempre un Megalisir.

( Oggetti (>)

x1. Ammazzagelatine	x1. Megaetere
x1. Cortina lunare	x1. Megalisir
x2. Elisir	x1. Mela d'oro
x1. Excaliburp	x1. Pozione-X
x1. Ferraglia	x1. Sacra luce
x1. Fiocco	x1. Spada nera
x1. Grimorio OL	x1. Spada oscura
x1. Katana di Sasuke	x1. Verga di Asura

=====  
 =====  
 Al contrario degli altri Sentieri, quello di Cecil è composto solo da quattro stanze, anzichè cinque, ma comunque dovrete esplorarne tre per accedere nella rispettiva Anticamera.

\_\_\_\_\_ [RL.bE] SENTIERO DI CECIL /A

Ambientazione: stile 'Città'

Musica: 004. Benvenuti nella nostra città!

```

#####
#####
##### # #####
# a ##### # ##### ##### #
### ##### ##### ### #
# ### ##### #
# ### R1 ##### #
# ##### #
# # ##### # # #
# ### ##### # # #
##### ### # #
##### ##### ### # R2 #
# # # ### ##### ##### ###
# # # #####_# ##### ###
# # # # 00.##### ##### ###
# # R5 # # # #
# # # # # #####
### ### # # #####
### ##### # #
# ### ##### #
# # # # << # #

```

```

# # # ##### ###
### # # #
# # # #
### # # # R3 #####
# # # ##### # ###
### ##### #
# R4 ##### #
# # # #####
### # #
# # # #
# # # # #
##### # # # #
##### # # # #

```

LEGENDA

- a. Fiocco (cespuglio)
- >< punto di partenza
- 00 uscita
- R1~5 posizione della Rana di platino

Arrivati in questa camera, parlate con l'uomo a nord, il quale vi chiederà di trovare la leggendaria Rana di platino. Oltrepassate il ponte in alto a destra e poi seguite il sentiero, sino ad arrivare nell'angolo di nord ovest della sala: qui esaminate il cespuglio più occidentale per trovare un FIOCCO. Dopo aver recuperato questo Oggetto, iniziate la caccia alla Rana di platino.

La creatura vaga indisturbata all'interno di precise aree della camera: provando ad avvicinarvi a lei, essa inizierà a brillare e dopo qualche istante si teletrasporterà nella zona successiva, perciò avete pochissimo tempo per afferrarla. Nel caso in cui non riusciate a prenderla, ricordatevi che la Rana di platino raggiunge sempre le stesse destinazioni e sempre nello stesso ordine, quindi seguite la mappa per individuare subito il punto in cui essa ricomparirà. Una volta presa, inizierà lo scontro: attendete che la creatura usi la magia nera Rana poi lanciate subito su di lei la magia nera Tornado, seguita da un attacco qualsiasi, per eliminarla rapidamente.

È molto importante che permettiate al nemico di usare la magia nera Rana durante lo scontro: nel caso in cui la sconfiggiate senza aver dato alla creatura l'opportunità di utilizzare questa tecnica, la vittoria sarà inutile perchè sarete costretti a darle di nuovo la caccia. Se invece fate tutto correttamente, al termine dello scontro apparirà un messaggio che vi dirà che avete catturato la Rana di platino.

Dovete essere molto veloci nello sconfiggerla perchè entro pochi turni la creatura fuggirà dallo scontro: quando ciò accade, il nemico ricomparirà sempre nella zona R1, indicata sulla mappa. Dopo aver sconfitto la creatura, parlate con l'uomo e questi attiverà il teletrasporto che vi farà uscire da questa stanza.

[RL.bF] SENTIERO DI CECIL /B

Ambientazione: stile 'Grotta degli eidolon'  
 Musica: 012. Nell'oscurità

```

#####
#>< #
# #
##### #####
##### ##### # a #
### # ##### #

```

```

#           ##### #           #
###           #####   ###       ###
#####      #           #       ###
          ### N ###           #   : #
          #   #           ### : ###
          #   #           # :.. #
          #   #           ### : #
          #   #           # : #
#####      #####           # : #
###           ##### : #
#####      .....N...N... : #
#   ....N...N....           #####
#   #####           #
#   #           #           #
#####      #           ###           #
#           #####      #####      #####
#           ###           #   #
#           #           # N #
###           #           # N #
###           #           #   #
###           ###           #   #
#           ###      #####      #####
#           #   ###           #####
#           #   #           #
###           #   ###           #####
# b   ###           #           ..... ###
#####      ###           ###      ##### H.H #
          #####           ### : #
          #           # : #
          #           # : #
          #           #   #
          #00.#           #   #
          #           #           #####   ###
#####      #####           #####
#####      #           .....N..N..   ###           ###
###           #####      ##### :.....           #
# c   N       N N           #           #####           #####
###           #####           ###           #####           ###
#####      #####           #####           #####

```

NEMICI

Cavaliere del caos  
Cockatrice  
Gargoyle  
Principe Goblin  
Pyros  
Pyros grigio  
Re Pyros  
Regina Lamia  
Scheletro  
Scheletrosso  
Spirito  
Truppa d'élite

LEGENDA

a. Elisir  
b. Elisir  
c. Verga di Asura  
>< punto di partenza  
00 uscita  
.. passaggio segreto  
N nemici

Come già fatto nella Grotta degli eidolon, attivate a tutto il gruppo lo Status Levitazione perchè anche qui troverete le pozze di lava sul pavimento. All'interno di questa sala i nemici saranno visibili sullo schermo, sotto forma di creature incappucciate, e saranno disposti principalmente all'interno dei passaggi segreti, rendendo più facile la loro localizzazione.

Procedete verso sud e, dopo aver sconfitto il primo gruppo di avversari, giungerete nella zona centrale. Da qui, recatevi nel passaggio segreto sulla destra e, una volta eliminati tutti i nemici, seguite il percorso sino a trovare uno scrigno che contiene un ELISIR. Tornate nella zona centrale e questa volta attraversate il sentiero nascosto di sinistra. Fatevi strada tra i mostri ed al termine del percorso è presente un secondo ELISIR.

Ritornate al bivio ed ora procedete verso sud, attraversando poi il passaggio segreto in basso a destra. Successivamente andate in direzione ovest ed ignorate per ora l'uscita. Raggiungete la zona più occidentale della stanza e raccogliete la VERGA DI ASURA dal forziere. Infine uscite dalla camera.

[RL.bG] SENTIERO DI CECIL /C

Ambientazione: stile 'Stanza del castello'

Musica: 005. Le Ali rosse

```

#####
###          #####
#           _____ #####
#           00.          ::   #
###           _____ #####
#####
#####
###          #####
# // 3 ##### // // #####
###          #####
#           MM          #####
#           #####
#           ::          ##### 2 #####
#           #####
#           # LL          ##### // #####
#####          ::          #####
###          #####
#           ##### // # :: #
#####          ##### # #
#           #           # :: #####
#           #           # #
#           # II // # // #
#           #####
#           #####
#####          #           :: #
#           CC#          #####
#           ##### #           #####
#           #           EE#####
# :: #####          #####
#####          :: BB #           :: ##### :: 1 #
#           #           #####
#           #####
##### // #           # HH##### ##### GG #
#####          #####          #####
#####          #           :: #
##### AA#####          #####
#           #           # #
#           #####          # #
#           #           :: #           # #
#           #           #####          #####
#           ><          ##### DD#          #           FF#
#####          #####          #####

```

LEGENDA

- 1. Megaetere
- 2. Pozione-X
- 3. Katana di Sasuke
- >< punto di partenza
- 00 uscita
- :: destinazioni
- AA teletrasporti da usare
- // teletrasporti da non usare

Questa stanza è composta da varie sezioni collegate tra di loro da alcuni teletrasporti. I collegamenti tra le diverse zone però non è fisso è potrà capitare che la stessa pedana conduca a due o più destinazioni diverse. È molto facile perdersi in questa camera: il percorso seguente permette di recuperare tutti gli oggetti e di raggiungere l'uscita.

Dal punto di partenza, salite sul teletrasporto in alto (AA) e poi su quello di destra (BB). In seguito raggiungete quello in alto a destra (CC) per tornare nella zona iniziale. Usate ancora la prima (AA) e poi la seconda pedana (BB) per arrivare così in una nuova sezione. Qui salite sul teletrasporto in basso (DD) e poi su quello in alto (EE). Successivamente procedete verso sud est e tramite la pedana (FF) potrete recuperare il MEGAETERE {1}.

Salite sul teletrasporto (GG) e poi su quello basso (HH) della sezione accanto. In seguito usate la pedana occidentale (II) ed arriverete nella zona dove è situato lo scrigno della POZIONE-X {2}. Qui salite sul teletrasporto di sinistra (LL), poi su quello ad ovest (II) e di nuovo sulla pedana occidentale (LL). In questo modo giungerete all'interno della sezione che contiene il forziere della KATANA DI SASUKE {3}. Infine usate il teletrasporto orientale (MM) per arrivare all'uscita (00).

Ricapitolando:

AA -- BB -- CC -- AA -- BB -- DD -- EE -- FF -- (Megaetere) GG -- HH -- II --  
 -- (Pozione-X) LL -- II -- LL -- (Katana di Sasuke) MM -- uscita

In alcuni casi potrà capitare che i teletrasporti vi facciano tornare sempre allo stesso punto di partenza: quando ciò avviene continuate comunque a seguire l'ordine indicato in precedenza ed alla fine arriverete ugualmente all'uscita.

\_\_\_\_\_ [RL.bh] SENTIERO DI CECIL /D

Ambientazione: stile 'Città'

Musica: 004. Benvenuti nella nostra città!

```

                                     #####
#####                               ###  #####
###      #####                     #      ###
#          #####                    #          #####
#                               ###_#####_#      #####      ###
#####_#####_#      #10.#  #11.#      #####      #
#####_#####_#      #          #
#####_###_#####_#      #          #
#####_#09.###_#####_#      #          #
#                               #####      ###
#####                               #####      ###
###      #####_#####_#      #          #####      ###
#          #_#####_#####_#      #          #
###      #08.#####_#####_#      #          ###

```

```

###          #####      ### # #
#####      # #####
###          # ###
#####      #
###      ###      ### ###
##### >< # #####
# _____ #####
#..07...#

```

LEGENDA

- 07 ---> Uscita
- 08 ---> Locanda
- 09 ---> negozio di Medicine
- 10 ---> negozio di Protezioni
- 11 ---> negozio di Armi
- >< punto di partenza

MEDICINE	GIL	ARMI	GIL
Bestiario	980	Frecce di Yoichi	140
Coda di fenice	100	Fuma shuriken	50.000
Cottage	500	Shuriken	20.000
Elisir	100.000		
Fischietto Ghisal	20.000		
Granpozione	150	PROTEZIONI	GIL
Megaetere	50.000		
Panacea	5.000	Forcina dorata	20.000
		Giacca luminosa	30.000
LOCANDA: 1.050 Gil		Scudo di Atena	20.000

In questo piccolo villaggio potrete riposarvi presso la Locanda e fare alcuni acquisti nei vari negozi. Una volta pronti, uscite dal passaggio a sud.

```

+-----+
| [RL.b0] PROVA DI CECIL |
+-----+

```

Dopo essere giunti nel colonnato, una voce misteriosa vi chiederà se voi siete dei veri paladini o meno. Uscendo dalla stanza, verrete sottoposti a cinque test, scelti casualmente dal gioco da un insieme di dodici situazioni diverse. Alla fine di ogni test tornerete sempre nello stesso corridoio, che vi condurrà alla situazione successiva. A seconda del numero dei test superati, al termine dell'esame riceverete un oggetto diverso. Le dodici situazioni possibili sono:

1. IL DONO ALLA TOMBA -- Arrivati in un sentiero di montagna [RL.bQ] vedrete un anziano posare un Megalisir ai piedi di una lapide, per poi andarsene. Per superare il test, ignorate la Medicina ed uscite dalla porta in alto a sinistra. Raccogliendo il Megalisir invece, questi rimarrà nel vostro inventario ma il test verrà considerato fallito.
2. L'ACCHIAPPACHOCOBO -- All'interno di una stalla [RL.bR] una ragazza vi chiederà di catturare cinque chocobo, sparsi nel salone. Per superare il test, recuperateli tutti quanti: la ragazza vi ringrazierà e voi potrete uscire dalla porta a nord ovest. Per fallirlo, andatevene senza averli catturati tutti.
3. L'ASSEDIO -- Nel cortile di un castello del deserto [RL.bR] una guardia chiederà il vostro aiuto per sconfiggere i mostri. Per superare il test, eliminate i tre Démoni corazzati, esaminando le creature incappucciate, e poi uscite dalla porta a nord est. Per fallirlo, andatevene senza averli



sconfitti tutti quanti.

4. IL FORZIERE -- In una stanza del castello [RL.BT] è presente un forziere nella zona centrale. Arrivati nella parte inferiore, un soldato vi chiederà di prendere il suo posto a guardia del baule per un minuto. Per superare il test, non esaminate lo scrigno: durante il periodo di tempo potete muovervi liberamente nella camera ma non dovete controllare il forziere. Una volta scaduto il minuto, il soldato tornerà, vi ringrazierà e potrete uscire dalla porta a nord est. Per fallire il test, andatevene prima che torni l'uomo oppure esaminate il baule per farlo ricomparire subito.
5. IL BAGNINO -- All'interno di un villaggio [RL.bU] noterete subito un bambino che sta affogando nel lago alla vostra destra. Per superare il test andate in acqua e salvatelo: il bambino vi ringrazierà e voi potrete uscire dalla porta a nord est. Per fallirlo, andatevene senza averlo salvato.
6. IL GOBLIN -- In una caverna [RL.bV] procedete verso nord, attraversando il ponte di legno, e poi rivolgetevi alla creatura incappucciata per iniziare lo scontro. Per superare il test, non attaccate il nemico e questi dopo qualche turno scomparirà in automatico, rivelando di essere in realtà un soldato vittima di sortilegio. Per fallirlo, eliminate la creatura durante la battaglia. Infine uscite dalle scale a nord.
7. IL LADRO -- All'interno di una stanza [RL.bZ] troverete un bancone molto lungo ed un ladro che ha ammassato un notevole bottino. Per superare il test rispondete 'No' ed eliminate il Bandito; per fallirlo rispondete 'Si'. Infine uscite dalla porta a sud est.
8. I BULLI -- In un prato [RL.cA] troverete cinque bambini che bullizzano un maiale. Per superare il test, parlate con tutti i piccoli bulli e questi se ne andranno; non è necessario rivolgervi al maiale quindi, una volta che i bambini si saranno allontanati, uscite dalla porta a nord est. Per fallirlo andatevene senza aver parlato con tutti i piccoli bulli.
9. LA PADELLA D'ORO -- All'interno di una camera [RL.cB] un anziano vi parlerà del suo tesoro più prezioso, la padella d'oro contenuta nel forziere in alto a destra, per poi addormentarsi. Per superare il test, uscite dalla porta a sud est; per fallirlo, esaminate il forziere.
10. IL VASO ROTTO -- Nella sala [RL.cC] noterete un grande vaso bianco sul tavolo: esaminatelo ed esso si infrangerà. All'interno della stanza giungerà un anziano che vi chiederà se siete stati voi a romperlo. Per superare il test rispondete 'Si'; per fallirlo rispondete 'No'. Infine uscite dalla porta a sud est.
11. LA MELA PERDUTA -- In una camera [RL.cD] parlate con il mago, il quale vi rivelerà di aver perso la sua Mela d'oro. Recatevi nella zona superiore della stanza ed esaminate le scintille azzurre per trovare l'oggetto. Per superare il test, tornate dal mago e restituitegli la Mela d'oro. Per fallirlo, uscite dalla porta in alto a sinistra senza avergli ridato l'oggetto, il quale rimarrà nel vostro inventario.
12. IL TURNO DI GUARDIA -- Nel cortile di una fortezza [RL.cE] un soldato vi chiederà di prendere il suo posto a guardia del cancello per un minuto. Per superare il test non dovrete muovervi dalla vostra postazione per alcun motivo, indipendentemente da quello che accadrà davanti a voi. Allo scadere del minuto, il soldato tornerà, vi ringrazierà e potrete uscire dalla porta a sud est. Per fallire il test, spostatevi anche di un solo passo ed arriverà subito il capitano delle guardie a rimproverarvi.

Una volta svolto il quinto test, oltrepassando il corridoio arriverete nella sala del trono. Qui [RL.cF] parlate con il sovrano, il quale farà comparire un forziere: il contenuto dello scrigno dipenderà dal numero di test superati.

5 test superati --> Sacra luce  
 4 test superati --> Ammazzagelatine  
 3 test superati --> Excaliburp  
 2 test superati --> Spada oscura  
 1 test superati --> Spada nera  
 0 test superati --> Ferraglia

Recuperate l'oggetto e rivolgetevi di nuovo al re per iniziare lo scontro con il boss.

```

  \ _____ /
  <  ODINO LUNARE  >
  / _____ \
  
```

Liv >> 99	N° 252	TIPO
HP >> 95.000	---+---	--
MP >> 5.937	Forza 191	
----+----	Difesa 2	ASPETTO
Esp >> 65.000	Magia 95	Cavaliere divino
Gil >> 65.000	D-Magica 48	nero
ELEMENTI STATUS		
A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • debole	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune
ABILITÀ		
1. Haste		
Odino lunare genera un quadrante di orologio che ruota rapidamente in senso antiorario. La tecnica dona lo Status Haste che fa caricare caricare più velocemente la barra del turno del bersaglio, il quale attaccherà con maggiore frequenza rispetto agli altri partecipanti al combattimento.		
2. Sancta		
Odino lunare genera una pioggia di luci celesti. La tecnica provoca notevoli danni magici di Elemento Sacro ad un personaggio.		
3. Zantetsuken		
Odino lunare si lancia in avanti con il suo cavallo. La tecnica causa elevatissimi danni fisici non elementali a tutti i personaggi.		
.. Attacco fisico		
Odino lunare causa danni fisici ad un personaggio.		
Odino nero è un cavaliere in groppa al suo destriero. Così come durante la battaglia presso il Castello di Baron, anche ora dovrete essere rapidi nell'eliminare il boss poichè questi potrà usare il suo attacco		

```

| Zantetsuken anche due volte in rapida successione, sconfiggendo così
| tutto il gruppo. All'inizio dello scontro, infliggete subito al nemico
| lo Status Slow poi passate all'offensiva:
| .Cecil utilizzerà l'attacco fisico
| .Edge lancerà il ninjutsu Raijin
| .Rosa curerà il gruppo
| .Rydia scaglierà la magia nera Thundaga
| .Yang eseguirà il comando Focus oppure Colpo mortale
|
| Nel caso in cui il boss attivi su sè stesso lo Status Haste, usate la
| magia bianca Slow immediatamente per rallentarlo perchè a breve Odino
| lunare eseguirà due volte consecutivamente l'attacco Zantetsuken.
| Esiste una piccola possibilità che, dopo aver colpito il boss con un
| attacco magico di Elemento Fulmine, appaia un messaggio che indichi che
| Odino lunare è stato colpito da un lampo, sconfiggendo così il nemico
| all'istante.
|
|-----|

```

Dopo aver sconfitto Odino lunare riceverete il GRIMORIO OL. Dalla seconda volta in poi, completando nuovamente cinque test riceverete una CORTINA LUNARE mentre eliminando di nuovo il boss otterrete il rispettivo Grimorio. Superando invece quattro test o meno, riceverete i rispettivi premi. Alla fine tornerete in automatico nell'Anticamera delle Rovine lunari.

=====  
-- Capitolo 58 --

ROVINE LUNARI >> Rosa: Corsa contro il tempo [06C58]  
=====

( Nemici (>)

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
029	Pyros	55	..
030	Spirito	86	Sacro
031	Pyros grigio	111	..
032	Scheletro	135	Fuoco, Sacro, Curativo
033	Cockatrice	149	Armi da lancio
034	Gargoyle	160	Armi da lancio, Sacro
035	Scheletrosso	210	Fuoco, Sacro, Curativo
058	Succube	270	Fuoco, Sacro, Curativo
059	Naga delle grotte	285	Sacro
060	Mindflayer	300	..
061	Pipistrello	334	Armi da lancio, Sacro
062	Orco	865	Sacro
063	Bavarois violetto	105	Fuoco
065	Incantatrice	350	..
066	Cavaliere oscuro	360	Fuoco, Sacro, Curativo
069	Soldatessa	425	..
071	Lucertola del gelo	480	Fuoco
072	Bestia glaciale	520	Fuoco
073	Tartaruga infernale	700	Ghiaccio
113	Sognatore maledetto	2.800	..
114	Treant antico	3.900	Fuoco
115	Malboro	4.200	..
138	Cannone laser	3.000	..
139	Centaurrotek	3.500	..
140	Soldato meccanico	4.900	..

155	Drago blu	15.000	..
157	Ahriman	25.000	Armi da lancio
158	Behemoth	23.000	..
163	Principe Goblin	8.929	Fulmine
165	Regina Lamia	10.330	..
167	Re Pyros	11.100	..
168	Truppa d'élite	10.633	..
169	Regina Coeurl	15.935	..
186 •	Metamorfa	21.231	..
235	Drago bianco	32.700	..
253 B	Asura lunare	130.000	..

( Oggetti (>)

- |                       |                 |
|-----------------------|-----------------|
| x1. Anello bianco     | x2. Megaetere   |
| x1. Artigli di drago  | x2. Megalisir   |
| x2. Elisir            | x1. Panacea     |
| x10. Frecce di Perseo | x2. Pozione-X   |
| x1. Grimorio AL       | x1. Zanna rossa |

=====

=====

[RL.CG] SENTIERO DI ROSA /A

Ambientazione: stile 'Torre di Zot'  
Musica: 039. La Torre di Zot

```
#####
# a #####
##### #
# ##### #
# ##### #
##### #
### # # # #
# ##### # NEMICI
# ##### # Bavaois violetto
# ##### # Bestia glaciale
# ##### # Cavaliere oscuro
# ##### # Incantatrice
# ##### # Lucertola del gelo
# ##### # Re Pyros
# ##### # Regina Coeurl
# ##### # Regina Lamia
# ##### # Soldatessa
##### # Tartaruga infernale
##### # Truppa d'élite
# #
# #
# #
##### #
# >< #
##### #
#####
```

LEGENDA

- a. Panacea
- >< punto di partenza
- 00 uscita

Questa camera è identica a [TZ.aA] Torre di Zot - 1° piano, la prima stanza di quella località. Seguite il percorso e raggiungete il corridoio nell'angolo di nord ovest, dove troverete una PANACEA. Uscite poi dalla porta a nord est.

[RL.ch] SENTIERO DI ROSA /B

Ambientazione: stile 'Grotta delle silfidi'

Musica: 040. Il reame degli eidolon

```

#####
# ..... # : ##### #####
##### # : # :.... #
##### .....: # : # #####
# ### ##### : # ..... #
##### ### ##### : # ##### #####
#><..... ### ##### : # ##### #
# ##### ### ##### : # ##### #
# ##### ### ##### : # ##### #
# ##### ### ..... ..: ##### #
# ##### ### ##### ##### #
# ..... ##### ##### #
### ##### ##### ##### #
# ##### ##### ##### #
# ##### ##### ##### #
# ##### #####_### b ### #
# #####00.### ### #
# #####_### # #
# ##### ##### #
### ##### ##### #
# ##### ##### ### ### ##### #
##### ##### ##### #
# ##### ##### ##### #
##### ##### ##### #####
# # # a #
##### ### ##
#####

```

NEMICI

LEGENDA

- Malboro
  - Principe Goblin
  - Re Pyros
  - Regina Coeurl
  - Regina Lamia
  - Sognatore maledetto
  - Treant antico
  - Truppa d'élite
- a. Artigli di drago
  - b. Megalisir (vaso)
  - >< punto di partenza
  - 00 uscita
  - .. passaggio segreto

Questa camera è identica a [GF.aC] Grotta delle silfidi - S3, che conduceva al rifugio delle creature mistiche. Come già fatto allora, attivate a tutto il gruppo lo Status Levitazione perchè anche qui troverete le pozze di acido sul pavimento. Dal punto di partenza, andate subito verso destra per attraversare un primo passaggio segreto, poi procedete in direzione sud e nuovamente verso destra per superarne un secondo.

In seguito posizionatevi sulla pozza di acido a nord e da qui andate sempre verso est, tramite il sentiero nascosto, sino ad accedere nel secondo muro. Al suo interno avanzate verso l'alto e poi verso destra, per arrivare in un piazzale con molto acido. Attraversate il passaggio segreto orientale e poi percorrete il lungo corridoio verso sud per trovare lo scrigno che contiene gli ARTIGLI DI DRAGO. Ora tornate al punto di partenza e questa volta procedete in

direzione sud, sino ad arrivare un edificio. Non entratevi subito bensì  
 esaminate il vaso sulla destra per ottenere un MEGALISIR. Infine recatevi nella  
 casa.

[RL.cI] SENTIERO DI ROSA /C

Ambientazione: stile 'Monte Hobs'  
 Musica: 019. Monte Ordalia

```

#####
# ##### NEMICI
### ### Cockatrice
##### # Gargoyle
### >< # Principe Goblin
##### ### Pyros
# # Pyros grigio
# ### Re Pyros
# # Regina Coeurl
### # Regina Lamia
##### # # Scheletro
# a ##### Scheletrosso
# ##### # Spirito
# # # Truppa d'élite
### ###
#00.##### #
###-### ### #####
# # ### ### >< punto di partenza
### # 00 uscita
##### #
#####
    
```

Questa camera è identica a [MH.aC] Monte Hobs - Cima, dove si è incontrato Yang  
 per la prima volta. Scendete due rampe di scale e raccogliete la ZANNA ROSSA  
 dal forziere sulla sinistra. Infine uscite dall'apertura a sud ovest.

[RL.cL] SENTIERO DI ROSA /D

Ambientazione: stile 'Caverna magnetica'  
 Musica: 012. Nell'oscurità

```

#####
### #
# ##### #
# ##### ### #####
# ##### # ### #
# ##### ##### ###
# ##### #
### ##### ##### a #
# ##### # # ##### #
### # # ##### ###
# # ### ### ##### #
##### >< # ### #####
##### # #####
# #####
# #####
##### #
##### #
### # ### #
### #
    
```

```

#          _____          #          #####          #
#          ###00.###          ###          #####          #####
#          #####          #          #          #
#          #####          #          #          #
#          #####          #          ###          #####
###          #####          #          #####          #
#          #####          #          #####          #
###          #####          #####          #
#          #          #          #          #
#          #####          #####
#####          ###          #          ###
#          #          #          ###          #
#####          #####

```

NEMICI	LEGENDA
Mindflayer	a. Elisir
Naga delle grotte	>< punto di partenza
Orco	00 uscita
Pipistrello	
Principe Goblin	
Re Pyros	
Regina Coeurl	
Regina Lamia	
Succube	
Truppa d'élite	

Questa camera è identica a [CM.aA] Caverna magnetica - S1, la prima stanza di quella località. Al suo interno procedete verso destra, superando il ponte di legno, e recuperate l'ELISIR dal forziere. Successivamente tornate indietro e seguite il percorso prima verso sud e poi verso nord ovest, uscendo infine dalla rampa di scale.

[RL.cm] SENTIERO DI ROSA /E

Ambientazione: stile 'Gigante di Babil'  
 Musica: 044. All'interno del Gigante

```

#####
### a # b ###
###          ###
#          #          #
#          ###00.###          #          NEMICI
#          #####          #          Cannone laser
#          #####          #          Centaurotek
###          ###          Re Pyros
#          #          Regina Lamia
#          #          Soldato meccanico
#          #          Truppa d'élite
###          ###
#          #          LEGENDA
#          #          a. Pozione-X
#          #          b. Megaetere
#          #          >< punto di partenza
#          #          00 uscita
###          ><          ###
#          #
#####

```

Questa camera è identica a [GB.aA] Gigante di Babil - Bocca del gigante,

la prima stanza di quella località. Al suo interno procedete verso l'alto per trovare due forzieri contenenti una POZIONE-X ed un MEGAETERE. Infine uscite dal teletrasporto grigio a sud.

```

+-----+
| [RL.cN]  PROVA DI ROSA  |
+-----+

```

Ambientazione: stile 'Città'

Musica: 004. Benvenuti nella nostra città! / 021. Si salvi chi può!

```

#####
# f #####          #####          g :::::::::::::::#
#   #####          #####          :::::::::::::::#
###   #####          #####          ::::::::::: p ::###
#   #####          #####          :::::::::::::::#
#           #####          :::::::::::  :::::::::::::::#
#           #####          ::          :::::::::::::::#
#           #####          ::          # 2^  :::::::::::::::#
#           #####          ::          #####  :::::::::::::::#
#           e           ::          #           #
#           ::::::::::::::          #####          #   #
#####          ::          #####          #   #####
# d #####          ::  3^          #####          l #
#   #####          ::          #####          5^          #####          #
#   #####          ::          #####          #####          #
#   #####          ::          #####          #####          #
#           ::          #####          #####          #
#           :::::::::::          #####          #
#           c ::          #####          #####          #
#           ::          #####          #####          #####          #
#           ::          #####          #####          #####          #
#           ::          #####          #####          ##          m #
#####          ::          4^          #####          #####
#           :: h          #####          #####          #
#           ::::::::::::::          i          #####          #
#           ::          #####          #####          #
#           ### 1^          :::::::::::  :::::::::::          #
#           #####          ::          n          #
#           #####          #####          ::          #
#           #####          #####          ::::::::::::::          #   #
#           #####          #####          ::::::::::::::          #   #
#           #####          #####          ::::::::::::::          #
# b           #####          :::::: o :::::<>::          #
#   ###          #####          ::::::::::::::          #####
#   ###          a           ::::::::::::::          #
#####          #####          #####          #####
#   #####          #   #
#           #####          ###   ###
#           #   ><   #
#           #####

```

ABITANTI

- |             |                       |
|-------------|-----------------------|
| a. Soldato  | n. Maiale             |
| b. Maiale   | o. Rana               |
| c. Soldato  | p. Rana               |
| d. Omino    |                       |
| e. Maiale   |                       |
| f. Creatura | NEMICI                |
| g. Omino    | 1^ Maiale (Metamorfa) |



h. Anziana 2^ Maiaiale (Metamorfa)  
 i. Soldato 3^ Rana (Metamorfa)  
 l. Soldato 4^ Omino (Metamorfa)  
 m. Rana 5^ Anziana (Metamorfa)

ALTRO

>< punto di partenza  
 <> scale per scendere in acqua  
 :: fiume

Prima di entrare nella località, andate nelle Impostazioni e selezionate 'ON' alla voce Corsa inoltre assicuratevi che Rosa possieda almeno 209 MP. Giunti in questo villaggio, comparirà Asura lunare che ne attaccherà gli abitanti, usando tre sfere colorate. Parlate con il Soldato (a) alla vostra sinistra per curarlo ed i globi ora inizieranno a ruotare attorno a voi.

Avete circa 1 minuto e 30 secondi per aiutare le persone in difficoltà: 13 sono abitanti mentre 5 sono nemici, le Metamorfe; affrontate almeno uno scontro per aggiungere il mostro nel Bestiario e ricordate che accedere al Menù Principale e combattere i nemici non farà scorrere il timer. Allo scadere del tempo affronterete il boss.

Dal punto di partenza, procedete verso sinistra e guarite il Maiaiale (b). In seguito andate verso l'alto e curate prima il Soldato (c) poi l'omino (d) nella rientranza tra l'edificio e le mura. Successivamente continuate la risalita e guarite il Maiaiale sulla destra (e), seguito dalla Creatura situata nell'angolo di nord ovest (f). Andate poi in direzione est, passando tra gli edifici, e curate l'Omino (g). Attraversate il ponte verso il basso e costeggiate il fiume in direzione sud ovest.

Parlate con la Rana (3) per affrontare la Metamorfa: usate subito la magia nera Tornado, seguita da un attacco fisico per eliminarla rapidamente. Continuate a costeggiare il corso d'acqua, guarite l'Anziana (h) e poi occupatevi del Soldato situato sulla destra (i). Da qui andate verso nord, passate dietro il primo edificio e recatevi alle mura orientali: in alto è situato un Soldato (l) ed in basso una Rana (m). Raggiungete poi il Maiaiale a sud ovest (n) ed in seguito scendete in acqua. Da qui, curate la Rana sulla sinistra (o) e poi risalite lungo tutto il corso d'acqua per trovare infine l'ultima Rana (p). Infine affrontate il boss.

```

      \_____/
      < ASURA LUNARE >
      /_____\
  
```

Liv	>>	99	N°	253	TIPO
HP	>>	130.000	---	----	--
MP	>>	8.125	Forza	183	
----	----		Difesa	3	ASPETTO
Esp	>>	65.000	Magia	55	Divinità a tre teste
Gil	>>	65.000	D-Magica	40	rosa
ELEMENTI					
A-Lancio • --			Ade • immune		
Fulmine • --			Paralisi • immune		
Fuoco • --			Berserk • immune		
Ghiaccio • --			Pietra • immune		
Oscurità • --			Cecità • immune		
Sacro • --			Pietrific. • immune		
-----+-----			Rana • immune		
			Levitazione • --		
			Sonno • immune		
			Maiale • immune		
			Veleno • immune		
			Maledizione • immune		
			-----+-----		

Curativo • --	Mini	• immune	Scan	• immune
Dr & Asp • --	Mutismo	• immune	Tornado	• immune

## ABILITÀ

1. Blizzaga (volto blu infuriato)  
Asura lunare genera alcuni grossi cristalli di ghiaccio. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Ghiaccio ad un personaggio.
  2. Curaga (volto sereno viola)  
Asura lunare viene avvolta da una luce celeste ed arcobaleno. La tecnica ripristina una notevole quantità di HP del boss.
  3. Firaga (volto blu infuriato)  
Asura lunare scaglia una sfera infuocata che provoca una grande esplosione. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.
  4. Guarigione (volto sereno viola)  
Asura lunare genera su di sé una serie di scintille. La tecnica ripristina 9.999 HP del boss. Asura lunare utilizza la Guarigione solo dopo aver subito una quantità notevole di danni.
  5. Mini (volto felice rosso)  
Asura lunare scaglia alcune scintille dorate ed un gas giallo molto fitto. La tecnica infligge o rimuove lo Status Mini, che impedisce al personaggio di utilizzare i suoi comandi speciali e gli fa subire il doppio dei danni.
  6. Oggetto 199 (volto felice rosso)  
Asura lunare genera un cubo grigio che ricade sul bersaglio. La tecnica elimina istantaneamente un personaggio.
  7. Rana (volto felice rosso)  
Asura lunare colpisce il bersaglio con un gas verde. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale impedisce al personaggio di usare i suoi comandi speciali e gli fa subire il doppio dei danni.
  8. Thundaga (volto blu infuriato)  
Asura lunare genera sei fulmini rotanti attorno al bersaglio. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fulmine ad un personaggio.
- .. Attacco fisico (volto sereno viola)  
Asura lunare causa danni fisici ad un personaggio.

Asura lunare è una divinità con tre volti, ognuno dei quali è in grado di usare attacchi specifici. All'inizio dello scontro, infliggete al boss lo Status Slow e lo Status Reflex, in modo tale che Asura lunare non si possa curare. Donate lo Status Reflex anche a tutto il gruppo ed iniziate l'offensiva:

- .Cecil ed Edge useranno l'attacco fisico
- .Rosa curerà i personaggi con gli Oggetti e si occuperà di mantenere attivo lo Status Reflex sul boss e sul gruppo
- .Rydia evocherà Bahamut
- .Yang eseguirà il comando Focus oppure Colpo mortale

Dopo aver sconfitto Asura lunare riceverete il GRIMORIO AL inoltre uno degli abitanti vi donerà un oggetto che dipenderà dal numero di persone salvate:

```

13 persone salvate --> Anello bianco
12 persone salvate --> Megalisir
11 persone salvate --> Megalisir
10 persone salvate --> Elisir
 9 persone salvate --> Elisir
 8 persone salvate --> Elisir
 7 persone salvate --> Megaetere
 6 persone salvate --> Megaetere
 5 persone salvate --> Megaetere
 4 persone salvate --> Pozione-X
 3 persone salvate --> Pozione-X
 2 persone salvate --> Pozione-X
 1 persona salvata --> nessuno
 0 persone salvate --> nessuno

```

Dalla seconda volta in poi, salvando nuovamente tutte le persone riceverete le FRECCHE DI PERSEO mentre eliminando di nuovo il boss otterrete il rispettivo Grimorio. Salvando invece dodici persone o meno, riceverete i rispettivi premi. Alla fine tornerete in automatico nell'Anticamera delle Rovine lunari.

=====  
-- Capitolo 59 --

ROVINE LUNARI >> Edge: Addestramento da ninja

[@6C59]  
=====

( Nemici (>)

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
012	Rana gigante	47	Ghiaccio
013	Zombie	52	Fuoco, Sacro, Curativo
014	Conchiglia zannuta	58	Fulmine
015	Rana tigre	59	Ghiaccio
016	Sahagin 1	64	Fulmine
018	Piranha	65	Fulmine
019	Maghetto	69	..
020	Ameba	125	Fulmine
021	Alligatore	175	Ghiaccio
046	Magicarpa	180	Fulmine
047	Idra	257	Fulmine
049	Elettropesce	284	Armi da lancio
051	Stampo demoniaco	380	Fulmine
052	Verme dell'acqua	638	Fulmine
087	Carapacere	100	..
088	Mousse bianca	298	Ghiaccio
090	Bambola diabolica	388	..
096	Lucertola nera	792	Ghiaccio
099	Cavaliere fantasma	1.050	Sacro
100	Matriarca lamia	1.100	..
101	Lamia	1.200	..
103	Molosso ardente	1.221	Ghiaccio
106	Drago verde	2.200	..
108	Golem di mithril	2.900	..
109	Nottola	439	Armi da lancio, Fuoco
110	Skuldier	740	Fuoco, Sacro, Curativo
123	Nottola vampiro	1.014	Armi da lancio, Fuoco
128	Cerebrochimera	3.400	..

146	Rana dorata	7.777	..
158	Behemoth	23.000	..
163	Principe Goblin	8.929	Fulmine
164	Echidna	9.130	..
165	Regina Lamia	10.330	..
166	Principe Sahagin	12.902	Fulmine
167	Re Pyros	11.100	..
168	Truppa d'élite	10.633	..
169	Regina Coeurl	15.935	..
170	Drago di cristallo	18.120	Armi da lancio
171	Drago demoniaco	20.830	..
172	Cavaliere del caos	21.019	..
256 B	Ifrit lunare	110.000	Ghiaccio

( Oggetti (>)

x1. Corazza del drago	x4. Megaetere
x1. Cottage	x1. Panacea
x1. Fischiotto Ghisal	x3. Pozione-X
x1. Guanti di Hanzo	x1. Rivista lali-hot
x1. Grimorio IL	x1. Zanna blu

=====

[RL.CO] SENTIERO DI EDGE /A

Ambientazione: stile 'Antico acquedotto'  
 Musica: 012. Nell'oscurità

```
#####
# # ##### #00.#
# ## # ##### # #
# ## ##### ## ## # #
#>< ## ## .... # # #
##### # ## # : # ##### # #
# ..... ## : ##### ##### # #
### : ##### ##### : ## # # #
# : ##### :..... # # #
##### # :.. ##### ##### # # #
# a ##### : ##### ##### #
# ##### : ##### ..... #
# ##### : ##### ##### ##### #
# :.. ## : ##### ##### ## ## #
## :.....: ##### ##### # ##### #
### : ##### # # ##### #
### : ##### ##### ## ##### #
# ..: ##### b ##### ## ## ##### #
# : ##### ##### # # ##### #
# : ## ..... ##### ##### #
### : ##### # :..... ##### : ##### #
# ..: ##### ##### : ##### #
# : ##### # # : ##### : ##### #
# : ##### # # : ##### : ##### #
# : ##### # # : # ##### : ##### ##
# : # # # :..... c ##### :..... #
# :..... # ##### ##### : ##### ##
##### # # ##### : # #####
# # # .....: #
```

#####

#####

NEMICI

LEGENDA

- Drago demoniaco
  - Drago di cristallo
  - Elettropesce
  - Idra
  - Magicarpa
  - Principe Sahagin
  - Rana dorata
  - Re Pyros
  - Regina Coeurl
  - Stampo demoniaco
  - Truppa d'élite
  - Verme dell'acqua
- a. Fischietto Ghisal
  - b. Panacea
  - c. Megaetere
  - >< punto di partenza
  - 00 uscita
  - .. passaggio segreto

Questa camera è identica a [AA.aB] Antico acquedotto - S3, dove erano presenti diversi passaggi segreti. Al suo interno seguite percorso verso sud, tramite il sentiero nascosto, e sulla sinistra potrete recuperare un FISCHIETTO GHISAL. Continuate poi verso il basso, attraverso un alto passaggio segreto, sino a raggiungere la zona dove, in alto, è presente il baule contenente la PANACEA.

Da qui procedete verso sud est, all'interno delle pareti, per arrivare nel settore dove raccogliere un MEGAETERE. In seguito andate verso l'alto, tramite il sentiero nascosto, per raggiungere la zona centrale della grotta e noterete sulla destra quattro scogli. Passate tra di essi per accedere in un passaggio segreto, che vi condurrà nel canale laterale, da dove potrete raggiungere l'uscita a nord est.

---

[RL.cP] SENTIERO DI EDGE /B

Ambientazione: stile 'Grotte di Eblan'

Musica: 012. Nell'oscurità

```

#####
#>< #
###   ###
#     #
#     #
#     #
#####   #####
###   #   #
#     #   #
#####   #   #
          ###   ###
          #     #
          #     #
          #   ###
#####   ###   #
# a     ###   #   #
#     #   #   ###
#     #   #   #
###   #   #####   #
#####   #     #   #
#     #     #   #
#     #####   #####
#                                     #
#####   #
          ###   #####

```

NEMICI

- Drago di cristallo
- Nottola
- Re Pyros
- Regina Coeurl
- Regina Lamia
- Skuldier
- Truppa d'élite

LEGENDA

- a. Megaetere
- >< punto di partenza
- 00 uscita

#00.#

Questa camera è identica alla parte orientale di [GE.aG] Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /B. Al suo interno procedete verso sud e, giunti nei pressi dell'uscita, risalite lungo il sentiero occidentale per ottenere un MEGAETERE. In seguito uscite dalle scale a sud.

[RL.cQ] SENTIERO DI EDGE /C

Ambientazione: stile 'Canale sotterraneo'

Musica: 012. Nell'oscurità

```

#####
###   ###   #####00.#   NEMICI
#####   #   ###   #   #   Alligatore
###   #   #   #   #   Ameba
#   ><   #####   #####   ###   #   Conchiglia zannuta
#   #   #   #   #   #####   #   Echidna
###   ###   #   #   #   #   Maghetto
#####   #####   #   #   #####   #   Piranha
#   #   ###   #####   ###   #####   Principe Sahagin
#   #   #####   #   #   Rana gigante
#   #   #####   #   #   #####   Rana tigre
###   #   #   #   #   #   Regina Lamia
#   #   #####   #   #   #   Sahagin 1
###   #   #####   #   #   #   Zombie
#####   #
#####   #####   LEGENDA
#   #   #   #   a. Zanna blu
#   a   #   #   >< punto di partenza
#   #   #   #   00 uscita
#####   #####

```

Questa camera è identica a [CS.aE] Canale sotterraneo - S3. Al suo interno procedete verso sud e poi attraversate entrambi i ponti di legno orizzontali. Seguite il percorso in direzione sud ovest per raccogliere una ZANNA BLU. Tornate all'isoletta centrale e da qui andate a nord est per raggiungere l'uscita.

[RL.cR] SENTIERO DI EDGE /D

Ambientazione: stile 'Torre di Babil'

Musica: 033. Torre di Babil

```

#####
#####   #####
#####   #####   NEMICI
###   #   #   #   Bambola diabolica
#   #   #   #   #   Carapacere
###   #   #   #   #   Cavaliere fantasma
###   #   #   #   #   Drago di cristallo
#   #   #   #   #   #   Drago verde
#   #   #   #   #   #   #   Golem di mithril
#   #   #   #   #   #   #   Lamia
#   #   #   #   #   #   #   Lucertola nera
###   #   #   #   #   #   Matriarca lamia
#   #   #   #   #   #   #   Molosso ardente
#   #   #   #   #   #   #   Mousse bianca

```



Regina Coeurl  
Truppa d'élite  
Vampira

Questa sala è identica a [GS.aD] Grotta sigillata - S1 /C. Entrate prima nella porta di sinistra e qui [RL.cT] recuperate la CORAZZA DEL DRAGO dallo scrigno. Recatevi poi nella porta orientale ed al suo interno [RL.cU] andate a nord est per trovare un MEGAETERE mentre a nord ovest è presente un COTTAGE. Tornate nella prima stanza [RL.cS] ed uscite dalle scale a sud est per proseguire.

Prima di accedere alla Prova di Edge, salvate l'avventura presso l'Anticamera. La sfida del ninja è piuttosto complessa ed in alcuni casi è meglio rifarla dall'inizio piuttosto che girovagare senza meta.

```
+-----+  
|  PROVA DI EDGE  |  
+-----+
```

- a. CREPE & BUCHE. All'interno delle varie camere sono presenti crepe nel pavimento. Le crepe lievi si sfondano camminandovi sopra due volte mentre quelle marcate invece si rompono passandovi sopra una volta, perciò fate attenzione ai percorsi. Cadendo in una buca, oppure precipitando nel vuoto, arriverete in una stanza inferiore. Tuttavia il punto di atterraggio è scelto casualmente dal gioco perciò dovrete capire da soli, tramite le mappe, dove siete finiti e come tornare in cima. Lo Status Levitazione non impedisce di sfondare le crepe inoltre uscendo e rientrando nella camera esse torneranno allo stato iniziale.
- b. CHIAVI. Alcune porte si aprono solamente tramite una Chiave (Rovine), oggetto che otterrete sempre dopo aver sconfitto una Truppa d'élite. Ogni volta che vorrete attraversare una di queste porte, dovrete sempre consumare una Chiave, anche se in passato l'avete già aperta.
- c. PORTE COLORATE. Nelle stanze sono presenti anche porte speciali di tre colori diversi: Rosso, Blu e Verde. Per poter aprire questi accessi dovrete prima premere i pulsanti del rispettivo colore. Una volta fatto, le porte rimarranno aperte per tutta la durata della Prova di Edge.

\_\_\_\_\_ [RL.cV] PROVA DI EDGE /A

Ambientazione: stile 'Castello'  
Musica: 025. Mysidia, la mistica

```
#####  
#                                     #                                     #####  
###                                #                                     ###    ____  #####  
#          #####                 #                                     #      26. #   #  
#          #####33.#####      #                                     #      #     #  
###      #####_____#####  #####                                ###   #    ____  ###  
#          #####                 #          #####                 #      #      26.###  
#          #####                 #          #24.###                #          #####  
#####  #_____#_____###  #          _____                #  
#      #   #.15..#..23.###  #          (29)          #####  
#      #   #_____#_____###  #          ###    ###    ###  
#      #   #      #      ###          #####                #  
#      #   #####                #####                #  
#      #   #####                #####                #####
```



```

# ##### # (37) #
# #####.22.### # #
# ##### #####_### ### #####
# ##### # ##### ### ### #####
##### ### # #####_# ###30.##### #
#32.# #####21. ### ### # #
#####_# ##### ##### ##### # #
# ##### # # ##### ##### # #
# # ##### ##### :: # #
# ### # # #25.##### # ::<>:# #
# ##### # # #_#####_# # :::::# ###
# ### # >< # # ##### #34.# :::::# #
# ##### # ### # #_# :::::# #
# # ### # # # ### (28) :::::#####
# # # # # # # ### ::#####:#####
# # # # # # # # ::#####:#####
# ##### # # ##### ### ::#####
#####_##### # ### :::#####_#
# 41. # ### ### :::::31.#
#_# ##### #:
##### #_#####_###
###19.# ###29.###
#_# # (38) #
# # #####
### # #####
##### #27.#
#_#
#####

```

COLLEGAMENTI

- 15 ---> [RL.cZ] Prova di Edge /B
- 19 ---> [RL.cZ] Prova di Edge /B
- 21 ---> [RL.dA] Prova di Edge /C
- 22 ---> [RL.dB] Prova di Edge /D (senso unico)
- 23 ---> [RL.dC] Prova di Edge /E
- 24 ---> [RL.cZ] Prova di Edge /B (porta blu)
- 25 ---> [RL.cZ] Prova di Edge /B
- 26 ---> [RL.cZ] Prova di Edge /B
- 27 ---> [RL.cZ] Prova di Edge /B
- 29 ---> [RL.cV] Prova di Edge /A (senso unico)
- 30 ---> [RL.dA] Prova di Edge /C
- 31 ---> [RL.dA] Prova di Edge /C
- 33 ---> [RL.dA] Prova di Edge /C
- 34 ---> [RL.cZ] Prova di Edge /B
- 41 ---> [RL.dC] Prova di Edge /E (senso unico)

ALTRO

- >< punto di partenza
- <> scale per scendere in acqua
- :: acqua
- (28) destinazione accesso 28, da [RL.cZ]
- (29) destinazione accesso 29, da [RL.cV] e da teletrasporto 36, da [RL.dC]
- (37) destinazione accesso 37, da [RL.dC]
- (38) destinazione teletrasporto 38, da [RL.dC]

NEMICI

- Behemoth
- Principe Goblin
- Re Pyros
- Regina Coeurl



ALTRO

<> interruttori
(18) destinazione accesso 18, da [RL.dA]
(34) destinazione accesso 34, da [RL.cV]
.. passaggio segreto
pb pulsante blu
pr pulsante rosso
pv pulsante verde
B porta blu
R porta rossa
V porta verde
RM vaso che ripristina gli MP

NEMICI

Behemoth
Principe Goblin
Re Pyros
Regina Coeurl
Regina Lamia
Truppa d'élite

[RL.dA] PROVA DI EDGE /C

Ambientazione: stile 'Stanza del castello'

Musica: 025. Mysidia, la mistica

#21.#
##### : #####
### ...: # #
##### ##### #####
# ##### #
##### : ##### #####
# # : ## ##### #
##### :..... ##### #
# ##### ##### 35.#
##### # ##### ##### #####
##### #CH.##### # ##
#####CH.##### # # ##
# ##### ..... # ## ##
# ##### ##### ## #
##### # # # # # #
# # # # # # # #
#####CH.##### # # #####
# ..... ##### # 39. #####
# : ## ##### # #
# :.. # ##### # #
### : ##### ##### # #
# :..... #####
##### : #####
# : #####
##### # # #
##### # 17. #####
##### # RM # #
##### # # #
###30.##### # # # #18.##
# # # # # 16. # #
# # # # # # #

```

#####      #####      #      #####      #####
#      #####      #      ###      #####      #
#      #####      #      #####      #####
#####      #      #####      #
#####      #####      #####      ###      #####
#####33.#####      #      .....      ###      #      #      ..... --> (X)
#      #      .....: #####CH.#####      : #####
#####      #####      #####      #      :.....: #
      #####      #####      #####
#####      #####      #####      #####

#####
#      #
###      #####
#      #
#####CH.#####
(buca)      20. ###
(buca)      _____ : #
#####      : #
#      : #
#####      : #
###      .....: #
###      ### : #####
###      ##### : #
#      ##### : #
###      ##### : #
(buca) ..... # : #
##### : # : #
# .....: # : #
# : # : ##### : #
# : # :.....: #
##### : ##### : #####
(buca).....: ##### : #####_____
##### : ##### .. 31.
##### : ##### : #
##### : ##### : #_### : #
# <> ..: ##### : #32.### : #
##### : ##### :... ### : #
# .....: ##### : # : ### : #
##### : ##### :... ### : # : # ...: #
# .....: #      #####      ...: #      ....: ###
##### : #####      #####
(X) <-- .....: #
#####

```

COLLEGAMENTI

- 16 ---> [RL.cZ] Prova di Edge /B
- 17 ---> [RL.dB] Prova di Edge /D
- 18 ---> [RL.cZ] Prova di Edge /B (buca, senso unico)
- 20 ---> [RL.cZ] Prova di Edge /B
- 21 ---> [RL.cV] Prova di Edge /A
- 30 ---> [RL.cV] Prova di Edge /A (chiave)
- 31 ---> [RL.cV] Prova di Edge /A
- 32 ---> [RL.cV] Prova di Edge /A
- 33 ---> [RL.cV] Prova di Edge /A (chiave)
- 35 ---> [RL.cZ] Prova di Edge /B

ALTRO

- <> pulsante che attiva lo battaglia con il Behemoth e la Truppa d'élite
- CH chiave
- RM vaso che ripristina gli MP

NEMICI

Behemoth  
Principe Goblin  
Re Pyros  
Regina Coeurl  
Regina Lamia  
Truppa d'élite

\_\_\_\_\_[RL.dB] PROVA DI EDGE /D

Ambientazione: stile 'Stanza del castello'

Musica: 025. Mysidia, la mistica

```

#####
#   a b c   #
#     §     #
#           #
###        ###
#####      #####
#           #
#           17. #
#####      #####
#           #
#           #
#       (22)  #
#####      #####
#           #
#           #
#####

```

COLLEGAMENTI

17 ---> [RL.dA] Prova di Edge /C

OGGETTI

- a. Grimorio IL (ogni volta che si sconfigge Ifrit lunare)
- b. Guanti di Hanzo (sconfiggendo Ifrit lunare per la prima volta)
- c. Rivista lali-hot (sconfiggendo Ifrit lunare dalla seconda volta in poi)

ALTRO

(22) destinazione accesso 22, da [RL.cV]

\_\_\_\_\_[RL.dC] PROVA DI EDGE /E

Ambientazione: stile 'Grotta degli eidolon'

Musica: 040. Il reame degli eidolon

```

                _____                _____
                #23.#                    #37.#
                #_____#                #_____#
#####          ##   ##          #####          #####          ##   ##
#####          #   #          #####          #####          ##### (41) #
# ..... 42. #          # (40) #          #          #          #
# : ### _____ #          #   #          #####          #####          #
# : # #####          #####          ##   ##          ##   ##          #####
# : #          #   #          #   #
# : #          #   #          #   #
# : #          #   #          #   #
# : # #####          #####          ##   ##          ##   ##
# : ###          #####          #          #          # _____ #

```

```

# :..... # # # # 36. #
##### # ##### # # #
## ##### ## #####
# ##### #
# ##### #
# ##### #
## ##### ## ##### #####
# _____ ##### # ##### #
# 43. # # ..... (42) #
# _____ ##### # ##### #
## ## ##### ## ## #####
# # # #
# # # #
# # # #
## ## ##### ## ## #####
# # # ##### ##### ##### #
# # # ..... ..... #
# # # ##### ##### ##### #
##### ## ## ##### ## ## #####
# # # #
# # # #
# # # #
##### # # #####
# # # # # # # #
# # ## ## # b # ## ## #
# ##### _____ ##### # # ##### #
# ..... 40. .... # # ..... #
# ##### _____ # # ##### #
# c # ##### # 38. # ##### # a #
# # # # # # #
##### ##### #####

```

COLLEGAMENTI

- 23 ---> [RL.cV] Prova di Edge /A
- 36 ---> [RL.cV] Prova di Edge /A (teletrasporto, senso unico)
- 37 ---> [RL.cV] Prova di Edge /A (senso unico)
- 38 ---> [RL.cV] Prova di Edge /A (teletrasporto, senso unico)
- 40 ---> [RL.dC] Prova di Edge /E (teletrasporto, senso unico)
- 42 ---> [RL.dC] Prova di Edge /E (teletrasporto, senso unico)
- 43 ---> [RL.dC] Prova di Edge /E (teletrasporto, senso unico)

OGGETTI

- a. Pozione-X
- b. Pozione-X
- c. Pozione-X

ALTRO

- .. passaggio segreto
- (40) destinazione teletrasporto 40 e 43, entrambi da [RL.dC]
- (41) destinazione accesso 41, da [RL.cV]
- (42) destinazione teletrasporto 42, da [RL.dC]

NEMICI

- Behemoth
- Principe Goblin
- Re Pyros
- Regina Coeurl
- Regina Lamia
- Truppa d'élite

Dal punto di partenza [RL.cV] andate verso l'alto e poi a sinistra. Giunti al bivio, procedete in direzione nord, sino a trovare due grandi portoni alla vostra destra. Entrate in quello occidentale {15} e nella camera superiore [RL.cZ] noterete due pulsanti sul muro: premendo quello di sinistra dovrete affrontare una battaglia, mentre quello di destra aprirà il passaggio nel muro.

Nella zona successiva premete il primo tasto da sinistra per proseguire e più avanti troverete un vaso che ripristinerà tutti gli MP del gruppo. Salite le scale {16} e nella sala seguente [RL.dA] procedete tramite la rampa di scale a nord {17}. Giunti nella sala del trono [RL.dB] parlate con il sovrano e questi vi farà cadere in una buca {18}.

Dopo essere atterrati di nuovo nella stanza con i pulsanti sulle pareti [RL.cZ] percorrete nuovamente la strada per tornare dal re ma, giunti nella camera con le due rampe di scale [RL.dA] troverete ora un muro di fiamme. Edge supererà in automatico la parete destra, facendovi però precipitare in un'altra stanza.

Qui [RL.cZ] noterete subito alla vostra destra il pulsante rosso, alcune crepe ed un manifesto attaccato alla parete. Esaminando quest'ultimo leggerete alcune indicazioni che vi guideranno per attraversare i passaggi nel vuoto: in questo caso non vi porterà ad alcuna destinazione perciò ignorate le istruzioni. Premete il pulsante rosso, passando sopra una crepa lieve e tornate nella parte sana del pavimento, camminando sull'altra crepa lieve. Oltrepassate la porta rossa in alto e seguite il percorso prima verso est e poi verso sud.

In quest'area è presente un altro manifesto che vi indicherà i passi da compiere (Giù 1, Destra 2, Giù 2, Destra 1) partendo dal punto in cui state leggendo le istruzioni. Seguitele con precisione per raggiungere la zona accanto, dove ne troverete altre (Destra 3, Su 4, Sinistra 4, Su 8, Destra 5) che vi condurranno nell'area orientale della stanza. Procedete verso sud ed ignorate le varie scale, che vi condurranno solamente a vicoli ciechi. Premete il pulsante blu, uscite e rientrate dalla porta a sud {19} per risanare le crepe. Tornate indietro ed entrate nella porta blu sulla destra, dove è situato il pulsante verde.

Ora dovrete necessariamente sfondare una crepa, trovare sulle mappe il punto in cui atterrerete e seguire i collegamenti tra le varie stanze per tornare nella sala con il pulsante blu.

Una volta rientrati nell'area orientale [RL.cZ] attraversate la porta verde a nord e salite le scale {20}. Qui [RL.dA] seguite i passaggi segreti verso sud e, giunti nella zona più bassa della camera, avanzate verso sinistra. Lungo il percorso è presente anche un pulsante sul pavimento: premendolo affronterete un Behemoth ed una Truppa d'élite, cosa che vi sarà utile nel caso non possediate abbastanza Chiavi; siate tranquilli quando camminerete nel vuoto perchè non potrete cadere giù.

Usate una Chiave per aprire la porta e poi procedete in direzione est, attraverso un sentiero nascosto. Andate poi verso l'alto e sulla destra troverete un altro vaso che ripristinerà i vostri MP. Arrivate nella zona superiore della camera ed attraversate la parete orientale per aprire poi un'altra porta con la Chiave. Seguite i percorsi verso l'alto, superando due passaggi segreti, per uscire infine dalla porta superiore {21}.

Tornati così nella prima stanza [RL.cV] attraversate il portone superiore {22} per rientrare nella sala del trono. Qui [RL.dB] parlate di nuovo con il sovrano per iniziare lo scontro.

Liv >> 99	N° 256	TIPO
HP >> 110.000	---+---	--
MP >> 6.875	Forza 198	
----+----	Difesa 2	ASPETTO
Esp >> 65.000	Magia 40	Minotauro grigio
Gil >> 65.000	D-Magica 35	

ELEMENTI	STATUS	
A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • assorbe	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • debole	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

#### ABILITÀ

1. Fiammata  
Ifrit lunare genera una fiammata. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.
2. Fira  
Ifrit lunare genera una colonna di fuoco. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.
3. Firaga  
Ifrit lunare scaglia una sfera infuocata che provoca una grande esplosione. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.
4. Inferno  
Ifrit lunare genera un turbine infuocato. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio. Il nemico usa questa abilità ogni volta che viene colpito da un attacco magico di Elemento Ghiaccio.
5. Lanciafiamme  
Ifrit lunare scaglia una fiammata contro il bersaglio. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico  
Ifrit lunare causa danni fisici ad un personaggio.

Ifrit lunare è un minotauro grigio e l'Inferno è il suo unico attacco davvero insidioso. Per eliminarlo rapidamente:

- .Cecil ed Edge useranno l'attacco fisico
- .Rosa curerà i personaggi e donerà loro lo Status Immagine
- .Rydia evocherà Bahamut
- .Yang eseguirà il comando Focus oppure Colpo mortale

Dopo aver sconfitto Ifrit lunare riceverete il GRIMORIO IL inoltre esaminando le scintille otterrete i GUANTI DI HANZO. Dalla seconda volta in poi, eliminando di nuovo il boss, oltre al rispettivo Grimorio riceverete la RIVISTA



LALI-HOT. Alla fine tornerete in automatico all'Anticamera delle Rovine lunari.

Per affrontare le prossime tre Prove (Kain, Cid, Palom & Porom) tornate a Mysidia e formate il seguente gruppo:

Cecil  
Cid  
Kain  
Palom  
Porom

=====  
-- Capitolo 60 --

ROVINE LUNARI >> Kain: Detective Kain

[@6C60]  
=====

(          Nemici          (>)

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
011	Mousse rossa	35	Fuoco
025	Mousse gialla	55	Fulmine
063	Bavarois violetto	105	Fuoco
088	Mousse bianca	298	Ghiaccio
135	Gelatina nera	1.357	..
146	Rana dorata	7.777	..
162	Gelatina principessa	20.000	..
168	Truppa d'élite	10.633	..
169	Regina Coeurl	15.935	..
170	Drago di cristallo	18.120	Armi da lancio
171	Drago demoniaco	20.830	..
172	Cavaliere del caos	21.019	..
173	• Strato Avis	24.458	Armi da lancio
174	• Gelatina dorata	12.384	.. (a)
175	• Sabbiatrice	10.882	Sacro, Curativo (a)
250 B	Bahamut lunare	50.000	..
266 B	Kain oscuro	100.000	..

NOTE

a. la Gelatina dorata e la Sabbiatrice possiedono una Difesa elevatissima perciò per eliminarle dovrete usare necessariamente la Magia Nera.

(          Oggetti          (>)

x1. Arco di Perseo	x5. Megaetere
x1. Clessidra di bronzo	x4. Megalisir
x1. Cortina luminosa	x1. Mela d'argento
x2. Cottage	x2. Mela d'oro
x4. Elisir	x2. Pozione-X
x2. Fischietto Ghisal	x1. Shuriken
x1. Fuma shuriken	x1. Sirena
x2. Goccia magica	x1. Sveglia
x1. Grimorio BL	x1. Tamburo di Gaia
x1. Guanti del drago	x1. Tenda
x1. Lancia di Abele	x1. Zanna bianca
x1. Lancia insanguinata	x1. Zanna blu
x1. Liuto di Loki	x1. Zanna rossa

Ambientazione: stile 'Sottosuolo lunare'  
Musica: 012. Nell'oscurità

```

#####          #####
#####      #          #>< #
# ..... #          # #
# : ##### # #####
# : ##### # ##          #
# : ##### # #          #####
# : ##### #####          ###
# : #####          #
# : #####          #####
# : #####          #####
# : #####          #####
# : #####          #####
# : .. #####          #####
### : #####          #####
# : #####          a b c d          #
# : #####          #          #
# : #####          e f g h          #
# : #####          #          #
### : #####          i l m n ..... #
# ..: #####          #####          ###
# : #####          #####          #
# : #####          #####          #
# : #####          #####          #
# : #####          #####          ###
# : #####          #####          #
# : #####          #          #
# : #####          #          #
# : #####          #          #
# : #####          #          #
# : #####          #####          #
# : #          #####          #####
# : #          #          #####
# : #          #####          #
# : #          #####          #          #
# : #####          o ###          #
# : .....          p #          ###00.###
#####          q ###
#####

```

LEGENDA

- a. Zanna rossa
- b. Zanna blu
- c. Zanna bianca
- d. Cortina luminosa
- e. Megaetere
- f. Elisir
- g. Elisir
- h. Megaetere

NEMICI

- i. Pozione-X
- l. Pozione-X
- m. Megalisir
- n. Cottage
- o. Mela d'oro
- p. Arco di Perseo
- q. Goccia magica
- Cavaliere del caos
- Drago demoniaco
- Drago di cristallo
- Rana dorata
- Regina Coeurl
- Truppa d'élite

- >< punto di partenza
- 00 uscita
- .. passaggio segreto

All'interno di questa stanza procedete verso sud e, attraversando il passaggio

segreto situato sul lato sinistro del grande anello centrale, accedete dentro di esso. Qui sono presenti un gran numero di scrigni contenenti: una CORTINA LUMINOSA, un COTTAGE, due ELISIR, due MEGAETERI, un MEGALISIR, due POZIONI-X, una ZANNA BIANCA, una ZANNA BLU ed una ZANNA ROSSA. Uscite dall'anello centrale e raggiungete l'angolo di nord ovest, dove è situato un passaggio segreto che vi condurrà nella zona sud della camera. In questa sezione potrete recuperare l'ARCO DI PERSEO, una GOCCIA MAGICA ed una MELA D'ORO. Tornate all'anello centrale e procedete verso sud per uscire dalla stanza.

\_\_\_\_\_ [RL.dE] SENTIERO DI KAIN /B

Ambientazione: stile 'Città'

Musica: 004. Benvenuti nella nostra città!

```
          .#
        ###-----###
          #####          #####
        ##### #          #
       ##### # #####
      ### >< #####          #####
     # #####          #####
     # #####          #####
    #####          #####
   ### #####          # #   ###
  #   ###          #####   ### #
 #   ###   #   #   #####   #   #
 #   ###   ###   #####   ###   #   #
 #   ###   #   #####   #   #   ###   #
 #   #   ###   #####   #   ###   #   #
###  #   #   #####   #####   ###   #   #   #
#   #   #   #####   SF   #####   #   #   #   ###
###  #   #   #####   #####   #   #   #   #   #
 #   #   #   #####   #####   #   #   ###   #
###  #   #   #####   ###   ###   ###   #####   #
#   #   ###   #   ###   #   #   ###   ###   #
#   #   #   #   #   #   #   #   #   #   #
###  ###   #   #####   #####   ###   ###   ###
#   #   #####   #####   #   #   #   #
#   ###   #   #####   ###   ###   #
###  #   ###   ###   ###   #   ###
#   #####   #####   #
###  #   #   #   #   #
###  ###   #   #   #
      #####   #   #####
          #####
```

LEGENDA

- >< punto di partenza
- 00 uscita
- SF Silfidi che ripristinano HP e MP e che donano un Megalisir

In questa stanza seguite il percorso verso il basso, per raggiungere il lago delle Silfidi. Parlando con loro, le creature cureranno completamente il gruppo e vi doneranno un MEGALISIR. Infine tornate nella zona superiore della camera ed uscite dal sentiero a nord.

\_\_\_\_\_ [RL.dF] SENTIERO DI KAIN /C

Ambientazione: stile 'Caverna'  
 Musica: 012. Nell'oscurità

```

#####          #####          #####
###          #####          ###          #####          ###
#          #####          #####          #####
#          #####          #####          #
#          #####          # ><          #####          #####
#          #####          #          #          #####          ###
###          #####          #          #####          #          #
#####          #####          #####          #####          ###          #####          #          #
#          #####          ###          #####          #          #          ###          #          ###          ###
# a          ###          #          #####          #          #####          #          #####          ###
###          #####          #          #          #####          #          #####          #
#####          #####          #####          #####          #####          #          #####          #
###          #          ###          ###          #####          #####          #####
#          #####          #####          #####          #          #
#####          #          #          #          #          #          #
#          #####          #          ###          ###          #          #
#          #          #####          #          #####          ###          #          #
#####          #####          #####          ###          #####          #          #####
#          #          #          #          #####          #####          #          #
#####          #          #          #####          ###          #          #          #
#          #          #          #####          #####          #####          #
#          ###          #####          #          #          #####          #####          #
#####          ###          #####          ###          #          #          #          #          #          #####          ###          #
###          #          ###          #          #          #          #          #          #          #          #####          #          #
#          #####          ###          #####          #          #          #          #          #          b          #          #
###          #          #          #          #          #          #          #          #          #          #          #
###          #          #          d          #####          #####          #          #          #####          #
#          ###          #####          #          #####          #          #####          #
#####          #          #          #####          #
#####          #####          #####          #####          #####
#####          #####          #####          #####          #
#          #####          #          #          #####          #####          #
#####          #####          #####          #####          #####
#          #          #          #####          #
###          #          #####          #          #          #
#####          ###          _____          ###          #####          c          ###
#####          #####          00.###          #          #
#####

```

- |                    |                          |
|--------------------|--------------------------|
| NEMICI             | LEGENDA                  |
| Cavaliere del caos | a. Cottage               |
| Drago demoniaco    | b. Liuto di Loki (cassa) |
| Drago di cristallo | c. Elisir                |
| Regina Coeurl      | d. Megaetere             |
| Strato Avis        | >< punto di partenza     |
|                    | 00 uscita                |

All'interno di questa stanza, procedete verso sinistra, rimanendo lungo il perimetro esterno roccioso poi scendete attraverso il ponte di legno più occidentale per raggiungere lo scrigno contenente un COTTAGE. Tornate al punto di partenza e questa volta scendete lungo il bordo orientale della stanza, tramite i ponti di legno. Lungo il percorso noterete una cassa alla vostra sinistra: raggiungetela ed esaminatela per ottenere il LIUTO DI LOKI.

Da qui recatevi nell'angolo di sud est per recuperare un ELISIR. In seguito tornate nella zona della cassa e muovetevi in direzione ovest per arrivare nel piazzale dove è situato un MEGAETERE. Ora procedete verso nord, sino a raggiungere il lungo ponte orizzontale e qui scendete dal percorso più

occidentale. Seguite il sentiero in direzione sud per uscire infine dalla stanza.

[RL.dG] SENTIERO DI KAIN /D

Ambientazione: stile 'Caverna'  
Musica: 012. Nell'oscurità

```
#####
### c #####
### # >< ### #####
##### ### #####
### ### #####
##### # # # #
### ##### # # #####
# ##### # # #####
# # ##### #
# ##### # # #
# ##### # # #
# ##### # # #
# ##### # # #
# # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # #
# # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # #
# # b # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # #
# # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # #
# ##### # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # #
# ##### # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # #
##### ##### # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # #
### ### # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # #
# # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # #
# # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # #
### # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # #
# # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # #
### # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # #
# # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # #
# # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # #
### # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # #
# # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # #
### # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # #
##### # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # #
# # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # #
### # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # #
##### # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # #
### # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # #
##### # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # #
### # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # #
##### a ###
#####
```

NEMICI

Bavarois violetto  
Gelatina dorata  
Gelatina nera  
Gelatina principessa  
Mousse bianca  
Mousse gialla  
Mousse rossa  
Sabbiatrica

LEGENDA

a. Elisir  
b. Megaetere  
c. Fischietto Ghisal  
>< punto di partenza  
00 uscita

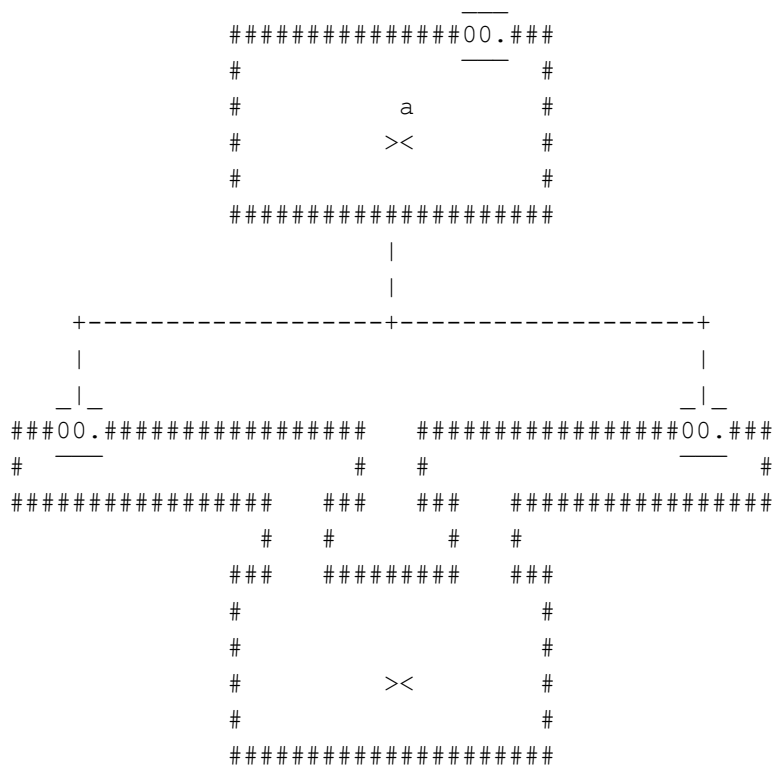
In questa stanza incontrerete due soldati che notano come sia complicato ferire i mostri presenti: qui affronterete diversi nemici di tipo Gelatina, perciò siate pronti ad usare gli attacchi magici, specialmente le magie nere Bio, Meteor e Quake. Seguite il percorso in direzione sud est, rimanendo sempre nella parte più esterna del sentiero, ed al termine della strada troverete un ELISIR. Tornate indietro e salite sul primo ponte di legno che incontrate, procedendo poi verso sinistra.

In seguito attraversate il ponte successivo in direzione sud e poi risalite lungo il perimetro della sala. Ignorate il primo bivio e, giunti alla seconda biforcazione, seguite il percorso verso destra per recuperare un MEGAETERE. Tornate sul bordo della stanza e raggiungete la zona più a nord, dove è presente un FISCHIETTO GHISAL. Recatevi nuovamente al bivio che avete ignorato in precedenza e qui procedete verso l'alto per uscire infine dalla camera.

[RL.dH] SENTIERO DI KAIN /E

Ambientazione: stile 'Stanza di città'

Musica: 018. Melodia dell'arpa



LEGENDA

- >< punto di partenza
- 00 uscita

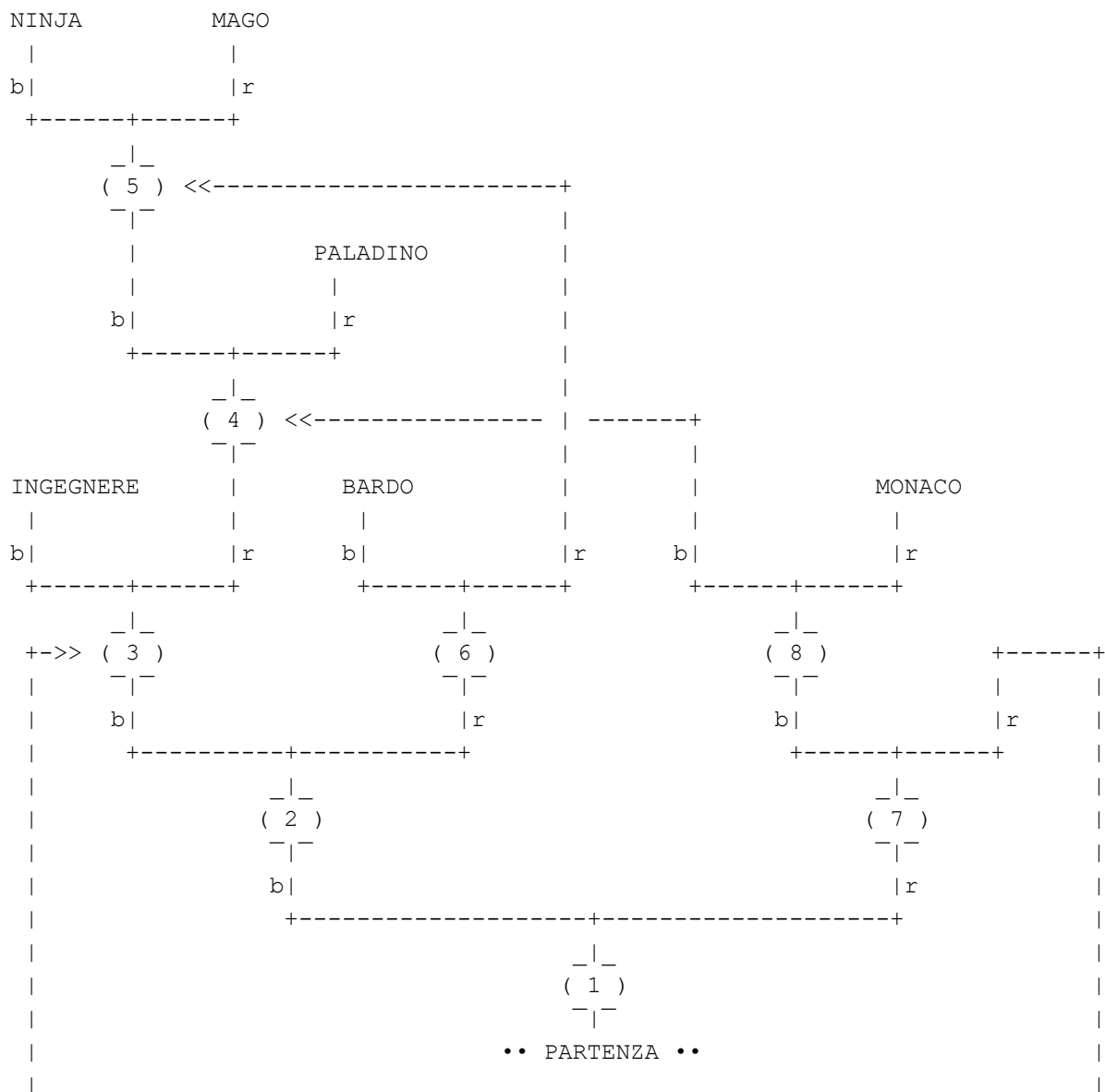
In questa stanza verrete sottoposti ad una serie di domande, per definire il vostro profilo. Per rispondere ad un quesito, entrate nella porta del colore corrispondente, Blu (b) o Rossa (r). Il numero ed il tipo di domande che vi verranno rivolte dipenderanno dalle vostre risposte e, al termine del test, riceverete uno o più oggetti, a seconda del profilo ottenuto. Infine uscite dalla porta in alto a destra.

\*\*\* DOMANDE \*\*\*

1. Sei un tipo...
  - b - Intellettuale
  - r - Atletico
  
2. Preferiresti...
  - b - Stare in prima linea
  - r - Stare nelle retrovie

3. Un mostro ti attacca! È meglio...
  - b - Esaminare il mostro
  - r - Attaccarlo subito
4. Se un membro del gruppo è in pericolo è meglio...
  - b - Sconfiggere il nemico rapidamente
  - r - Proteggerlo dagli attacchi
5. Durante i combattimenti, preferisci...
  - b - Attaccare immediatamente
  - r - Pianificare una strategia
6. Per attirare l'attenzione altrui, preferisci...
  - b - Cantare una canzone
  - r - Fare un trucco di magia
7. Per recuperare i tuoi HP, preferisci
  - b - Usare delle pozioni
  - r - Usare delle magie curative
8. Per diventare più forti è meglio...
  - b - Comprare un'arma potente
  - r - Continuare ad allenarsi

\*\*\* SCHEMA DELLE RISPOSTE \*\*\*



+-----+

\*\*\* PREMI \*\*\*

A seconda del profilo, possono essere presenti una o più serie di risposte che conducono a quella destinazione.

BARDO

- Fischietto Ghisal & Tamburo di Gaia
- b, r, b

INGEGNERE

- Sirena & Sveglia
- b, b, b
- r, r, b

MAGO

- Goccia magica & Megaetere
- b, r, r, r
- b, b, r, b, r
- r, b, b, b, r
- r, r, r, b, r

MONACO

- Mela d'argento & Mela d'oro
- r, b, r

NINJA

- Fuma shuriken & Shuriken
- b, r, r, b
- b, b, r, b, b
- r, b, b, b, b
- r, r, r, b, b

PALADINO

- Megalisir
- b, b, r, r
- r, b, b, r
- r, r, r, r

+-----+  
 | PROVA DI KAIN |  
 +-----+

Ambientazione: stile 'Baron'

Musica: 004. Benvenuti nella nostra città!

La Prova di Kain verrà svolta avendo nel gruppo solo il Dragone perciò assicuratevi che sia equipaggiato a dovere e posizionatelo nella seconda fila.

```

#####
##### #
#####<>##### #
#:::~::~:~# #
#:::~::~:~##### ###
##:~::~:~#:::~::~:~# #
#:::~::~:~#:::~::~:~# #
##### #
# ##### #:::~::~:~# #####
# # #####:~::~:~# ### #

```



```

# ##### # #
##### # ::::::::::::::: :::: #
# ##### #: #
# ##### # #
# ##### # #
# ##### # #
##### # # # # # # # # # #
# # #46.# #44.## #
# # >< # #
# ##### #: #
# ##### #: #
# # # # # a :: # # # #
# # #45.#####: :: # # # #
# # # # # # # # # # # #
##### # # # # # # # # # #
# # # # # # # # # #
#####

```

LEGENDA

- a. Tenda (stagno)
- b. Clessidra di bronzo (stagno)
- >< punto di partenza
- <> scale per scendere in acqua
- :: fiume

COLLEGAMENTI

- 44 ---> [RL.dM] Prova di Kain /H (Casa di Rosa)
- 45 ---> [RL.dN] Prova di Kain /I (Locanda)
- 46 ---> [RL.dO] Prova di Kain /L (Passaggio demoniaco)

Vi ritroverete in una riproduzione fedele della città di Baron [RL.dL] e dovrete indagare sull'aggressione subita da un soldato. Parlando con i vari presenti otterrete alcune informazioni a riguardo:

- l'aggressore assomigliava ad un cavaliere dragone
- l'arma utilizzata era una lancia
- anche Kain è stato aggredito

Dopo esservi rivolti a tutti, arriverà il capitano delle guardie, che chiederà il vostro aiuto, mentre Cecil e Rosa andranno a casa della ragazza. Come già fatto nella vera Baron, recatevi nella zona più a nord della città, dove è presente il bacino d'acqua, e scendete attraverso le cascate; seguite il corso d'acqua e, subito dopo aver oltrepassato le mura, esaminate il suolo per trovare una TENDA e poi controllate il terreno a sud est per ottenere una CLESSIDRA DI BRONZO. Infine entrate nella Locanda [RL.dN] e parlate con l'uomo per riposarvi.

Al vostro risveglio, noterete una lancia alla vostra sinistra: esaminatela per ottenere la LANCIA INSANGUINATA. Tornate all'aperto [RL.dL] ed il paladino vi avvertirà che il misterioso assalitore ha colpito ancora. Raggiungete le persone a nord ed esaminerete anche la vittima: pure essa presenta ferite provocate da una lancia. Parlate con tutti, rivolgendovi a Cecil per ultimo: Kain inizia a capire da dove provenga l'arma che ha trovato nella locanda e la mostra al paladino. Parlate con il soldato situato accanto alla vittima per consegnargli la Lancia insanguinata e tornare poi automaticamente alla Locanda.

Il giorno dopo uscite dall'edificio ed all'esterno [RL.dL] Cecil vi dirà che Rosa è scomparsa. Recatevi nel Passaggio demoniaco e qui [RL.dO] scendete le scale. Nella camera inferiore [RL.dO] parlate con tutti i presenti, poi andate a casa di Rosa [RL.dM] e rivolgetevi a sua madre. Infine tornate a riposare

presso la Locanda [RL.dN].

Durante la notte vi sveglierete. Recatevi all'aperto [RL.dL] e parlate con Cecil: Rosa è ancora irreperibile. Raggiungete la zona nord della città, dove sono presenti le scale che conducono al corso d'acqua, per trovare la ragazza incatenata. Cecil giungerà subito sulla scena, libererà Rosa e la accompagnerà a casa sua. Recatevi all'esterno della dimora della ragazza e parlate con Cecil. Entrate nell'edificio [RL.dM] e rivolgetevi nuovamente al paladino. Infine tornate alla Locanda [RL.dN] e parlate con l'uomo per riposarvi.

La mattina successiva tornate a casa di Rosa [RL.dM] e la ragazza narrerà il suo rapimento. Uscite dall'edificio e poi [RL.dL] recatevi nella zona dove avete trovato la ragazza incatenata. Esaminate due volte l'incisione bianca situata nell'angolo di nord est e rientrate presso la Locanda [RL.dN] dove ora ritroverete la Lancia insanguinata.

Improvvisamente giungerà il capitano delle guardie che, seppur a malincuore, vi metterà in stato di arresto. Ora non potrete uscire dalla Locanda perciò parlate con il soldato a guardia della porta per tornare automaticamente a dormire. Dopo esservi svegliati, troverete quello stesso soldato svenuto e potrete lasciare la Locanda.

Una volta fuori [RL.dL] noterete subito una creatura incappucciata che si aggira per la città, nascondendosi poi a casa di Rosa. Entrate nella dimora della ragazza [RL.dM] e rivolgetevi alla figura misteriosa per farla fuggire via. Inseguite la per la città, trovandola infine tra i cespugli della zona occidentale: alla fine il colpevole si scopre essere un soldato di Baron, prontamente arrestato dalle guardie. Infine tornate presso la Locanda [RL.dN] dove troverete ancora una volta la Lancia insanguinata: una volta esaminata, uscirete automaticamente dall'edificio e vedrete Cecil entrare nel Passaggio demoniaco. Raggiungete il paladino e qui [RL.dO] ora potrete salire sul teletrasporto.

Il dispositivo vi condurrà al Santuario [RL.dQ] dove troverete Cecil svenuto e Rosa incatenata. Una figura misteriosa emergerà dalla parete, chiedendovi di affrontare il paladino. Rispondendo 'Si', la Prova avrà subito termine, verrà considerata fallita e, per affrontarla di nuovo, dovrete uscire dalle Rovine lunari e superare tutti i vari Sentieri precedenti. Rispondete 'No' per affrontare il boss.

```
      \ _____ /  
      <  BAHAMUT LUNARE  >  
      / _____ \
```

Liv	>>	99	N°	250	TIPO	
HP	>>	50.000	----	---	--	
MP	>>	3.125	Forza	213		
----	+	----	Difesa	2	ASPETTO	
Esp	>>	65.000	Magia	18	Dragone nero	
Gil	>>	65.000	D-Magica	24		
ELEMENTI						
A-Lancio	•	--	Ade	• immune	Paralisi	• immune
Fulmine	•	--	Berserk	• immune	Pietra	• immune
Fuoco	•	--	Cecità	• immune	Pietrific.	• immune
Ghiaccio	•	--	Confusione	• immune	Rana	• immune
Oscurità	•	--	Levitazione	• --	Sonno	• immune
Sacro	•	--	Maiale	• immune	Veleno	• immune

```

| -----+----- Maledizione • immune -----+-----
| Curativo • -- Mini • immune Scan • immune
| Dr & Asp • -- Mutismo • immune Tornado • immune

```

| ABILITÀ

| 1. Megaflare

| Bahamut lunare inizia un conto alla rovescia partendo da 3 e,  
| giunto a 0, emette una grande esplosione, seguita da esplosioni più  
| piccole. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a  
| Kain.

| .. Attacco fisico doppio

| Bahamut lunare attacca due volte in rapida successione,  
| causando danni fisici a Kain.

| Nella prima fase dello scontro affronterete Kain oscuro, il quale si  
| limiterà ad usare gli attacchi fisici, per poi mostrare il suo vero  
| aspetto.

| Bahamut lunare è un drago alato nero. Questo scontro dovrete svolgerlo  
| avendo solamente Kain nel gruppo perciò, se non lo avete fatto in  
| precedenza, spostate il personaggio in seconda fila. Il boss inizierà  
| un breve conto alla rovescia e, arrivato allo zero, utilizzerà il suo  
| attacco Megaflare. Per sopravvivere a questa tecnica, non appena sullo  
| schermo appare il 2, eseguite subito il comando Salto di Kain: se fatto  
| con il giusto tempismo, il Megaflare andrà a vuoto e voi atterrerete al  
| termine dell'assalto del boss. Per questo motivo attaccate con calma ed  
| usate il Salto quando necessario.

Dopo aver sconfitto Bahamut lunare riceverete il GRIMORIO BL, i GUANTI DEL DRAGO e la LANCIA DI ABELE. Dalla seconda volta in poi, eliminando di nuovo il boss, oltre al rispettivo Grimorio riceverete un MEGALISIR. Alla fine tornerete in automatico nell'Anticamera delle Rovine lunari.

```

=====
-- Capitolo 61 --
ROVINE LUNARI >> Cid: Il tassista volante [06C61]
=====

```

( Nemici (>)

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
094	Pyros viola	697	Armi da lancio
136	Pyros nero	1.820	Armi da lancio
146	Rana dorata	7.777	..
163	Principe Goblin	8.929	Fulmine
165	Regina Lamia	10.330	..
167	Re Pyros	11.100	..
168	Truppa d'élite	10.633	..
170	Drago di cristallo	18.120	Armi da lancio
171	Drago demoniaco	20.830	..
172	Cavaliere del caos	21.019	..
173	Strato Avis	24.458	Armi da lancio
177 •	Spettrochimera	24.415	..
178 •	Catoblepas	30.556	..

```

179 • Gigante di ferro      29.818  ..
257 B Ramuh lunare         90.000  ..
271 • Pyros nucleare       9.999   ..

```

( Oggetti (>)

```

x1. Acqua pura              x3. Megalisir
x1. Anima di Pyros         x1. Miele
x1. Bambola                 x1. Polvere astrale
x2. Esplosivo              x1. Scheggia di Pyros
x1. Grimorio RL            x1. Torcia
x1. Legna da ardere        x1. Veste arcobaleno
x1. Martello esplosivo

```

=====  
=====

Al contrario degli altri Sentieri, quello di Cid è composto solo da quattro stanze, anzichè cinque, ma comunque dovrete esplorarne tre per accedere nella rispettiva Anticamera.

[RL.dR] SENTIERO DI CID /A

Ambientazione: stile 'Città'

Musica: 035. La terra dei nani

```

#####
#
#####
#####
#
# #
# #
#####
#####00.### # # a # ##### b #
# # # # #
# # # #####
##### #####
# # # #
# # Bl ##### #
Ma # # # # Ma
# # Ro Ma # # #####
Bl # # # # #####
# # Ro Ma # ##### ###
# # # ##### #
# # ##### #
# # ##### #
# # ##### #
### ### # ##### # Bl
### # ### ##### #
### # # ##### #
##### ##### #
# # # ### ##### #
# ##### ### ##### #
# ##### ### ##### #
#
# <>
##### ##### ### # # ### #####
# # # ### ### # ### # #
# # # # ### # # #
Bl # # ### ### ### ### #

```

```

# # # ##### # #
Bl # # ##### # #
# # ### ##
Bl # # # #
# # ### ##
# # # #
##### #####
# #
### # ###
# # # ###
# c ### ### e #
##### d ### #
#####

```

LEGENDA

- a. Esplosivo (vaso)
  - b. Megalisir (cespuglio)
  - c. Esplosivo (vaso)
  - d. Anima di Pyros (muro)
  - e. Scheggia di Pyros (vaso)
- >< punto di partenza  
00 uscita  
Bl fiamma blu  
Ma fiamma marrone  
Ro fiamma rossa

NEMICI

- Pyros nero
- Pyros nucleare
- Pyros viola
- Re Pyros

In questa sala i nemici presenti sono visibili sullo schermo, sotto forma di fiamme volanti che si muovono lungo percorsi prestabili. Per affrontare i mostri è sufficiente venirvi a contatto inoltre, dopo essere stati sconfitti, essi continueranno ad essere visibili sullo schermo.

Dal punto di partenza, seguite il percorso in direzione nord est e, giunti al secondo piazzale, esaminate il vaso situato sul lato sinistro per trovare un ESPLOSIVO poi controllate il cespuglio posto nella parte inferiore della parete più orientale per ottenere un MEGALISIR. Tornate nella zona iniziale e questa volta raggiungete l'angolo in basso a sinistra. Qui posizionatevi tra i quattro alberi ed esaminate la parete inferiore, subito alla destra della pianta di sud ovest, per trovare un'ANIMA DI PYROS. In seguito controllate i due vasi posti nelle zone laterali per recuperare una SCHEGGIA DI PYROS ed un altro ESPLOSIVO. Infine raggiungete l'edificio situato nella zona di nord ovest per uscire dalla stanza.

[RL.dS] SENTIERO DI CID /B

Ambientazione: stile 'Sottosuolo lunare'  
Musica: 012. Nell'oscurità

```

#####
###          ###
#           #
#   #####   #
#   ###_###  #
#   ###00.### #
###         ###
#####      #####
          ###  ###
          #   #
          ###  ###
#####      #####
###          ###

```

```

###          #####          ###
#          #####          #
###          #          #          ###
#          ###          a          ###          #
#####          #          #          #####
#####          #          #          #####
###          ###          ###          ###
#          #####          #####          #
###          #          #          ###
#####          #          #          #####
#####          ###
###          #####
#####          #####
          ###          ###
          #          #
          #          #
          #          #
          ###          ###
          ###          ###
#          ><          #
          ###          ###
          #####

```

NEMICI

LEGENDA

```

Catoblepas          a.  Veste arcobaleno / Megalisir
Cavaliere del caos  ><  punto di partenza
Gigante di ferro    00  uscita
Rana dorata
Spettrochimera
Strato Avis

```

All'interno di questa camera, procedete in direzione nord ad aprite lo scrigno per ottenere la VESTE ARCOBALENO. Dalla seconda volta in poi, tornando in questa stessa stanza e riaprendo il baule, al posto dell'Armatura troverete un MEGALISIR. Infine uscite dalle scale a nord.

[RL.dT] SENTIERO DI CID /C

Ambientazione: stile 'Caverna'  
 Musica: 012. Nell'oscurità

```

          _____
          #00.#
          #____#
          #  #
          #          #####
#####          #          #####
#          #####          #
#          #####          #####
#          #          ###          #          #####
#          #          #          #          #
#####          #####          ###          #          #
          #          #          #####          #          #
          #          #          #          e          #
##### E #####          #####          #          #
###          #          #          #          #          #
#          #          #          #####          #####          #####
#          #          #          d          #          #          #
#          #          #          #####          #          #

```

```

# # # # # #
# # # # # #
##### ##### ##### ##### # #
# # # # # # # # # # # #
#_# #_# ##### # #
#### D ##### ##### C ##### # # # #
### # # # # # # # # # # # # #
# ##### # # # # # # # #
# # # # # # # # # # # # #
# ##### : ##### : ##### : #
# ##### # f # : # # :.....: #
# c # # # # # # # # # # # # #
# # # # # # # # # # # # #
##### ##### ##### #####
# # # # # #
#_# #_#
#### A ##### #####
### # # # # # # # # # # # #
# ##### #####
# a #
# ##### #####
# b # # # # # # # # # # # #
# # # # # # # # # # # # #
##### ##### #####
#>< #
#####

```

LEGENDA

- a. Acqua pura [lago] (serve per aprire la porta A)
- b. Legna da ardere (vaso) (serve per ottenere la Torcia)
- c. Miele (vaso) (serve per aprire la porta C)
- d. Torcia [usare la Legna da ardere sulla fiamma, apre la porta D]
- e. Bambola [bambola] (serve per aprire la porta E)
- f. Megalisir
- >< punto di partenza
- 00 uscita
- .. passaggio segreto
- A~E porta

NEMICI

- Cavaliere del caos
- Drago demoniaco
- Drago di cristallo
- Principe Goblin
- Re Pyros
- Regina Lamia
- Strato Avis
- Truppa d'élite

All'interno di questa sala, percorrete il corridoio alla vostra destra ed esaminate il lago per ottenere l'ACQUA PURA. Ora recatevi nella zona ovest e controllate il vaso per trovare la LEGNA DA ARDERE. In seguito esaminate la porta (A) ed usate l'Acqua pura per aprirla. Una volta superata, recuperate il MIELE dal vaso sulla destra ed utilizzatelo per oltrepassare la porta a nord est (C). Successivamente esaminate il fuoco e, possedendo la Legna da ardere, essa diventerà una TORCIA.

Procedete in direzione est, recuperate la BAMBOLA, e poi andate verso sud, superando il primo passaggio segreto. In seguito accedete nel secondo sentiero nascosto, al termine del quale troverete un MEGALISIR. Tornate nel piazzale dove avete ottenuto il Miele, aprite la porta superiore (D) con la Torcia e quella successiva (E) con la Bambola. Infine uscite dalle scale a nord est.

Ambientazione: stile 'Città'

Musica: 004. Benvenuti nella nostra città!

```

#####
# #49.#
# #
#####50.#
##### #
# ## ##### #
# # #
#####
#####
#####
# # #####
#####
##### #
# # ##
# # #
### ##### #
# ##### #
# ##### #
# ## >< ##
# #####
# ##### #
##### #
#####
#####
#####
#####
#####
#
#####51.### ### #####52.#
### ###
# ##### #
##### #####
# # ##
##### #####
# #####
### # #
##### #
# #
# #
# #
#...53...#

```

LEGENDA

- 49 ---> negozio di Medicine
- 50 ---> Locanda
- 51 ---> negozio di Armi
- 52 ---> negozio di Protezioni
- 53 ---> Uscita
- >< punto di partenza

ARMY	GIL	PROTEZIONI	GIL
Ascia gigante	480.000	Brigantina	500.000
Daga assassina	420.000	Maximillian	520.000
Frecce di Perseo	20.000	Veste chocobo	550.000
Fuma shuriken	50.000	Veste dell'assassino	530.000
Shuriken	20.000	Veste felina	560.000
Sole nascente	410.000		



Zanne di tigre 450.000

MEDICINE GIL LOCANDA: 1.050 Gil

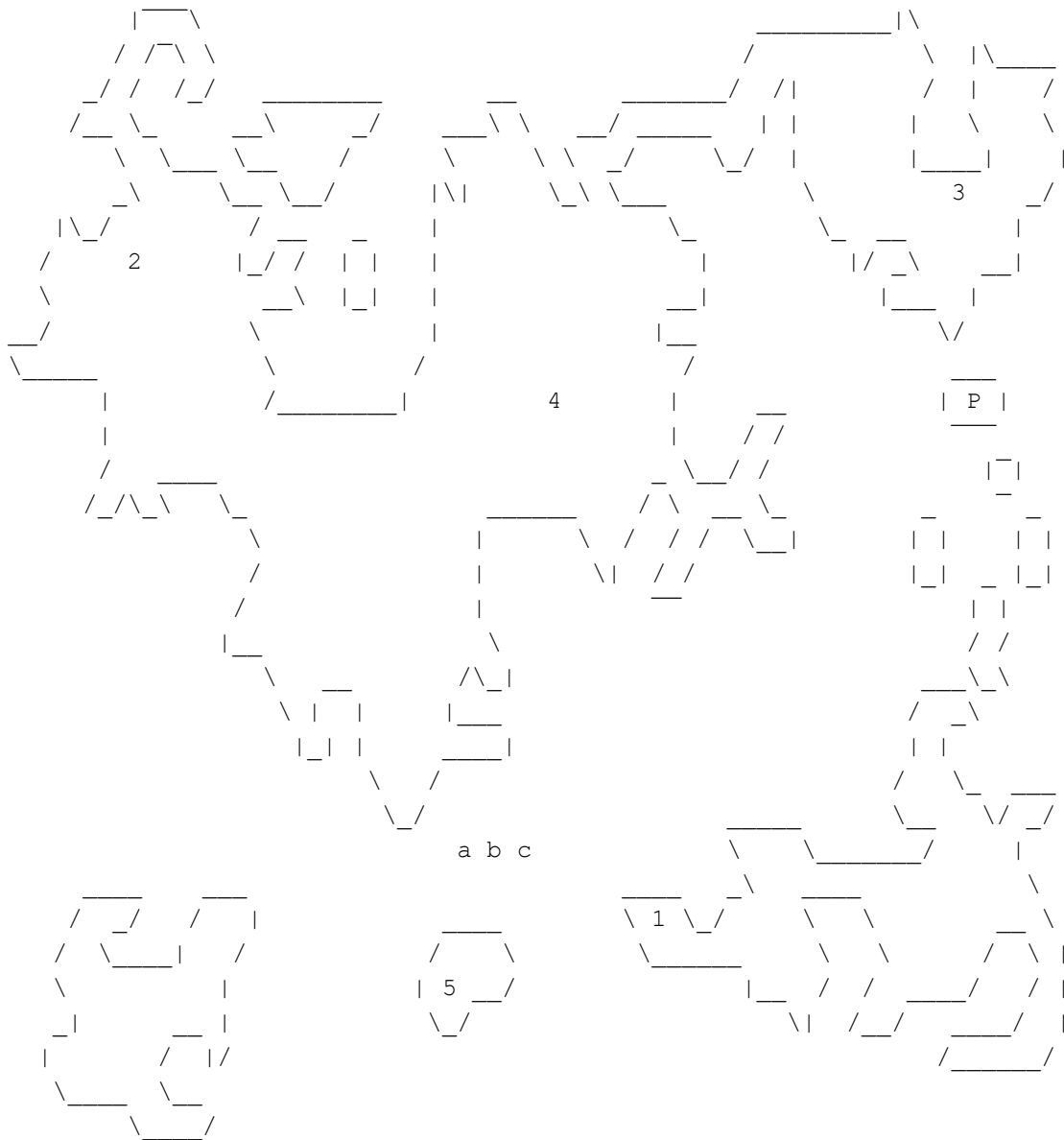
---

Bestiario	980
Coda di fenice	100
Cottage	500
Elisir	100.000
Fischietto Ghisal	20.000
Granpozione	150
Megaetere	50.000
Megalisir	650.000
Panacea	5.000

In questo piccolo villaggio potrete riposarvi presso la Locanda e fare alcuni acquisti nei vari negozi. Una volta pronti, uscite dal passaggio a sud.

+-----+  
| PROVA DI CID |  
+-----+

Ambientazione: Mappa del mondo  
Musica: 030. L'aeronave



OGGETTI

a. Grimorio RL (ogni volta che si sconfigge Ramuh lunare)

- b. Martello esplosivo (sconfiggendo Ramuh lunare per la prima volta)
- c. Polvere astrale (sconfiggendo Ramuh lunare dalla seconda volta in poi)

ALTRO

- P partenza (arcipelago di Adamant)
- 1. Mysidia (da raggiungere entro 1 minuto e 20 secondi)
- 2. Troia (da raggiungere entro 60 secondi)
- 3. Castello di Fabul (da raggiungere entro 40 secondi)
- 4. Oasi di Kaipo (da raggiungere entro 35 secondi)
- 5. Agart (da raggiungere entro 30 secondi)

La Prova di Cid si svolgerà sulla Mappa del mondo: dovrete accompagnare cinque persone alle rispettive destinazioni, usando l'Enterprise. Salite a bordo della nave volante e, dal punto di partenza, presso l'arcipelago di Adamant, dovrete raggiungere Mysidia, situata a sud ovest, entro 1 minuto e 20 secondi. Giunti a destinazione, vi sarà chiesto di accompagnare la persona successiva a Troia, che si trova a nord ovest rispetto a Mysidia, entro 60 secondi.

Dopo averlo fatto, dovrete raggiungere il Castello di Fabul, situato a nord est della città delle sacerdotesse, entro 40 secondi. La destinazione successiva sarà l'Oasi di Kaipo, a sud ovest del reame dei monaci: in questo caso però dovrete atterrare sulla pianura ai bordi del deserto ed entrare nella località a piedi, in meno di 35 secondi. In maniera analoga, per accompagnare il bambino ad Agart, a sud ovest dell'oasi, avrete meno di 30 secondi per tornare a piedi all'Enterprise e poi volare sino alla destinazione. Una volta fatto salite di nuovo sulla nave volante per iniziare lo scontro con il boss.

```

      \_____/
      <  RAMUH LUNARE  >
      /_____\
  
```

Liv >> 99	N° 257	TIPO
HP >> 90.000	----+---	--
MP >> 5.625	Forza 178	
----+---	Difesa 2	ASPETTO
Esp >> 65.000	Magia 44	Saggio viola
Gil >> 65.000	D-Magica 48	
ELEMENTI STATUS		
A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • assorbe	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune
ABILITÀ		
1. Folgore		
Ramuh lunare genera sei fulmini rotanti attorno al bersaglio.		
La tecnica causa ad un personaggio danni magici di Elemento Fulmine pari a 1/10 dei suoi HP massimi. Il nemico usa questa abilità ogni volta che subisce un attacco magico.		
2. Tempesta		
Ramuh lunare scaglia una pioggia di fulmini. La tecnica provoca		

```

| moderati danni magici di Elemento Fulmine a tutti i personaggi.
|
| 3. Thundaga
| Ramuh lunare genera sei fulmini rotanti attorno al bersaglio.
| La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fulmine ad un
| personaggio. Il nemico usa questa Magia nera ogni volta che subisce
| un attacco fisico.
|
| .. Attacco fisico
| Ramuh lunare causa danni fisici ad un personaggio.
|
| Ramuh lunare è un mago anziano, le sue tecniche non causano danni
| elevati tuttavia il boss contrattaccherà sempre con la Folgore o con la
| magia nera Thundaga, ogni volta che lo ferirete. Per questo motivo
| dovreste usare pochi attacchi ma molto potenti:
| .Cecil userà l'attacco fisico
| .Cid curerà i personaggi con le Medicine
| .Kain eseguirà il comando Salto oppure Doppio salto
| .Palom userà la magia nera Flare
| .Porom lancerà la magia bianca Sancta

```

Dopo aver sconfitto Ramuh lunare riceverete il GRIMORIO RL ed il MARTELLO ESPLOSIVO. Dalla seconda volta in poi, eliminando di nuovo il boss, oltre al rispettivo Grimorio riceverete la POLVERE ASTRALE. Alla fine tornerete in automatico nell'Anticamera delle Rovine lunari.

Nel caso in cui non siate riusciti ad arrivare in tempo ad una destinazione, la Prova andrà ugualmente avanti, affronterete comunque Ramuh lunare ma non riceverete il Martello esplosivo o la Polvere astrale, a seconda dei casi.

=====  
-- Capitolo 62 --

ROVINE LUNARI >> Palom & Porom: Gioco di squadra [06C62]  
=====

(          Nemici          (>)

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
001	Goblin	6	..
005	Porcospino	30	..
006	Larva	28	..
008	Falena ocellata	40	Armi da lancio
012	Rana gigante	47	Ghiaccio
015	Rana tigre	59	Ghiaccio
019	Maghetto	69	..
024	Domovoi	37	..
041	Anima	200	Sacro
042	Wraith	222	Fuoco, Sacro, Curativo
043	Ritornante	250	Fuoco, Sacro, Curativo
044	Lilith	466	Fuoco, Curativo
056	Spine diaboliche	398	..
064	Marionetta	256	Fuoco
111	Rana di palude	600	Ghiaccio
116	Belfagor	2.200	Armi da lancio, Sacro
118	Cavaliere decaduto	2.900	..
119	Mini Satana	3.480	..

121	Aracne	3.650	Armi da lancio, Ghiaccio	
122	Elettrodrago	7.600	Armi da lancio	
138	Cannone laser	3.000	..	
139	Centaurotek	3.500	..	
140	Soldato meccanico	4.900	..	
141	Ricercatore	5.500	..	
142	Spione	9.500	..	
143	Costrutto corazzato	10.000	..	
144	Drago meccanico	18.000	..	
146	Rana dorata	7.777	..	
147	Guardia selenita	4.000	..	
148	Saggia oscura	5.100	..	
149	Drago d'argento	7.500	..	
150	Drago d'oro	8.200	..	
156	Drago rosso	15.000	Ghiaccio	
157	Ahriman	25.000	Armi da lancio	
159	Maschera mortale	37.000	..	
163	Principe Goblin	8.929	Fulmine	
167	Re Pyros	11.100	..	
168	Truppa d'élite	10.633	..	
169	Regina Coeurl	15.935	..	
170	Drago di cristallo	18.120	Armi da lancio	
171	Drago demoniaco	20.830	..	
172	Cavaliere del caos	21.019	..	
173	Strato Avis	24.458	Armi da lancio	
176 •	Malboro infernale	18.428	Fuoco	(a)
177	Spettrochimera	24.415	..	
251 B	Leviathan lunare	135.000	Fulmine	

NOTE

a. il Malboro infernale è in grado di utilizzare la tecnica Alito fetido, che causa diversi status negativi. Per diventare completamente immuni a questo attacco è sufficiente indossare una Protezione qualsiasi che protegga da uno solo dei seguenti status negativi: Cecità, Confusione, Maiale, Mini, Mutismo o Rana.

( Oggetti (>)

x1. Corazza di Cesare	x1. Mela d'argento
x3. Cottage	x1. Mela d'oro
x1. Fischietto Ghisal	x1. Mutsunokami
x1. Frusta mistica	x2. Stelle gemelle
x1. Grimorio LL	x1. Zanna bianca
x3. Megalisir	

=====

=====

[RL.eD] SENTIERO DI PALOM & POROM /A

Ambientazione: stile 'Sottosuolo lunare'  
 Musica: 044. All'interno del Gigante

```
#####
####  ##      ####  #####
#                                     >< #
#      #####      #####
#  ## #####      ##  #####  #####
#  #####      #####
```

```

# #####
#  ## #####          ##  ##  #
#          ##          #
#          #          #
#####  ####  ##      ##  ####  ####  ##  #
#####          #####          #
#####          #####          #
###_          #####  ##  ##  ##  #
#.00  ##          #
###-  ##          #####          #
##### a #      ##  ##  ##  #####
#####          #####

```

NEMICI	LEGENDA
Ahriman	a. Megalisir
Cavaliere del caos	>< punto di partenza
Drago d'argento	00 uscita
Drago demoniaco	
Drago d'oro	
Drago rosso	
Guardia selenita	
Malboro infernale	
Maschera mortale	
Saggia oscura	
Spettrochimera	
Strato Avis	

Questa sala è identica a [SL.aZ] Sottosuolo lunare - S11, la penultima dell'avventura. Una volta qui, seguite il percorso obbligato e, prima di uscire, recuperate il MEGALISIR dallo scrigno in basso.

\_\_\_\_\_ [RL.eE] SENTIERO DI PALOM & POROM /B

Ambientazione: stile 'Grotta degli eidolon'  
 Musica: 040. Il reame degli eidolon

```

#####
###  b  ###
#      #
###    ###
###    #    #####
#    #    ###    ###
#    #    #    #####
#    #####          #####
#          #####          ###          ##
#####          #    ###          #
#####          #    ###          ###          ##
#          #          #####          ##
#          #####          #00.#
#          #          ###
#####          #
#####          ###          ###
# ><#  #          #
###  #####          #####          #
###          ###          #          ###          #
#          ###          #          #####
###          #####          #          ###          ###
#####          ###          a #
#####          #####          ##

```

#####

NEMICI	LEGENDA
Aracne	a. Megalisir
Belfagor	b. Cottage
Cavaliere decaduto	>< punto di partenza
Cavaliere del caos	00 uscita
Drago demoniaco	
Drago di cristallo	
Elettrodrago	
Malboro infernale	
Mini Satana	
Spettrochimera	
Strato Avis	

Questa sala è identica a [GD.aB] Grotta degli eidolon - S2. Come già fatto in passato, attivate a tutto il gruppo lo Status Levitazione perchè anche qui troverete le pozze di lava sul pavimento. Al suo interno recatevi prima nell'angolo di sud est, dove è presente un MEGALISIR, poi in quello di nord ovest, per recuperare un COTTAGE. Infine uscite dalla zona orientale.

---

[RL.eF] SENTIERO DI PALOM & POROM /C

Ambientazione: stile 'Monte Ordalia'  
 Musica: 019. Monte Ordalia

```

#####
#####      #####      ###
#####      #####      ###
#  # a #          #
#          #####      #
#          #  #  #  #  ###
###         ###      #####      #####
#          #  #  ###      ###      #####      #
###         ###      #  ###      ###      ###      #
#####      #          ><      ###
          ###          ###      #
          #          ###      #
          #          #####      ###
          ###      #####      #####      #####
          #  #_#          #
          #  #00.#          #
          ###          #
          #          ###
          ###      ###      ###
#####

```

NEMICI	LEGENDA
Anima	a. Corazza di Cesare [stele]
Cavaliere del caos	>< punto di partenza
Drago demoniaco	00 uscita
Lilith	
Malboro infernale	
Rana dorata	
Re Pyros	
Regina Coeurl	
Ritornante	
Strato Avis	
Truppa d'élite	
Wraith	

Questa sala è identica a [MO.aD] Monte Ordalia - Cima, dove si è affrontato Scarmiglione. Procedete in direzione nord ovest ed esaminate la stele più grande per ottenere la CORAZZA DI CESARE. In seguito raggiungete la zona inferiore della camera ed uscite dall'apertura.

\_\_\_\_\_ [RL.eG] SENTIERO DI PALOM & POROM /D

Ambientazione: stile 'Gigante di Babil'  
Musica: 044. All'interno del Gigante

```

#####
#>< #
###   ###
#     #           #####
###   ###       ### c #
#####   #####   ###   ###
##### # # a # #   ##### # #
#     # # #####   ###.00 # # #
###   # #   ##### # # #
#     # # ##### #   ### #
#   ### # # ##### # # #
#   ### # # ##### #   ##### #
#   ### ##### #####   ### #
#   ###   ### ##### #   ###
#   #####   #####   #####   #####
#   #####   #####   ##### #   ### #
#   #####   ##### d   #####   #
#   ##### b #####   #####   ###
###   #####   #####   #####   ###   ###
#   #####   #####   #####   ###   #
#   ###   #####   #####   #####   #####
###   ### # #   #####   #
#   ### # #   #####   ###
#   ###   ### #   #####   ###
#   #   #####   #
#####   #####   #####   #####
#####   #####   #####

```

NEMICI

Cannone laser  
Cavaliere del caos  
Centaurotek  
Costrutto corazzato  
Drago demoniaco  
Drago meccanico  
Malboro infernale  
Regina Coeurl  
Ricercaore  
Soldato meccanico  
Spione  
Strato Avis

LEGENDA

a. Cottage  
b. Fischietto Ghisal  
c. Mutsunokami  
d. Megalisir  
>< punto di partenza  
00 uscita

Questa sala è identica a [GB.aC] Gigante di Babil - Torace del gigante. Al suo interno seguite il percorso per raccogliere il COTTAGE dal baule sulla sinistra. Lungo la strada recuperate anche il FISCHIETTO GHISAL e, giunti al piazzale, procedete in direzione nord per arrivare ad un bivio. Recatevi prima nell'angolo di nord est ed aprite il forziere che contiene il MUTSUNOKAMI. In seguito andate verso sinistra, raccogliete il MEGALISIR dallo scrigno in

basso ed infine uscite dal teletrasporto a nord.

[RL.eH] SENTIERO DI PALOM & POROM /E

Ambientazione: stile 'Grotta delle nebbie'

Musica: 012. Nell'oscurità

```
#####
#####
##### c ###          ### # ##### b #####
#          ## #          #####   ##>< ##
#          #####          ## #
### ##          ##### # #          #####
#          #####          ##### #
#          #####          ##### ##
#          ##          ##### # #
### ##          #####          #####
#          #          ##          #####
#          # a #####          ##### # #
#          #####          ##### #
#          ## ## ## #          ##### #
#          #          #          ##### #
#          #####          ##### #
#          # #          ##### ## ##
#          #          ##          ##### #
### #          #          ##### ## #
##### #####          #          #
#####          #          #####          #
#          #          ## #          ##### ##
###          #####          #####
#          #          ##          #####
#          #          #####          #
#          #####          #####          #
#00.#          #####          #####
#          ##          ##
#####
```

NEMICI

LEGENDA

- Cavaliere del caos
  - Domovoi
  - Drago demoniaco
  - Drago di cristallo
  - Goblin
  - Larva
  - Malboro infernale
  - Porcospino
  - Principe Goblin
  - Re Pyros
  - Regina Coeurl
  - Strato Avis
- a. Frusta mistica
  - b. Zannabianca
  - c. Cottage
  - >< punto di partenza
  - 00 uscita

Questa sala è identica a [GN.aA] Grotta delle nebbie - Ingresso, dove si è affrontata la madre di Rydia. Al suo interno, seguite il percorso e, giunti al primo bivio, attraversate prima il sentiero inferiore per trovare la FRUSTA MISTICA. Tornate indietro e questa volta procedete lungo il cammino superiore per arrivare ad una seconda biforcazione. Salite le scale ed avanzate verso destra, dove è presente una ZANNA BIANCA. In seguito attraversate il ponte di legno ad ovest e raggiungete il baule in alto per recuperare un COTTAGE.



Infine procedete lungo il percorso obbligato, prima verso sud est e poi verso sinistra, per arrivare all'uscita.

```

+-----+
|  PROVA DI PALOM & POROM  |
+-----+

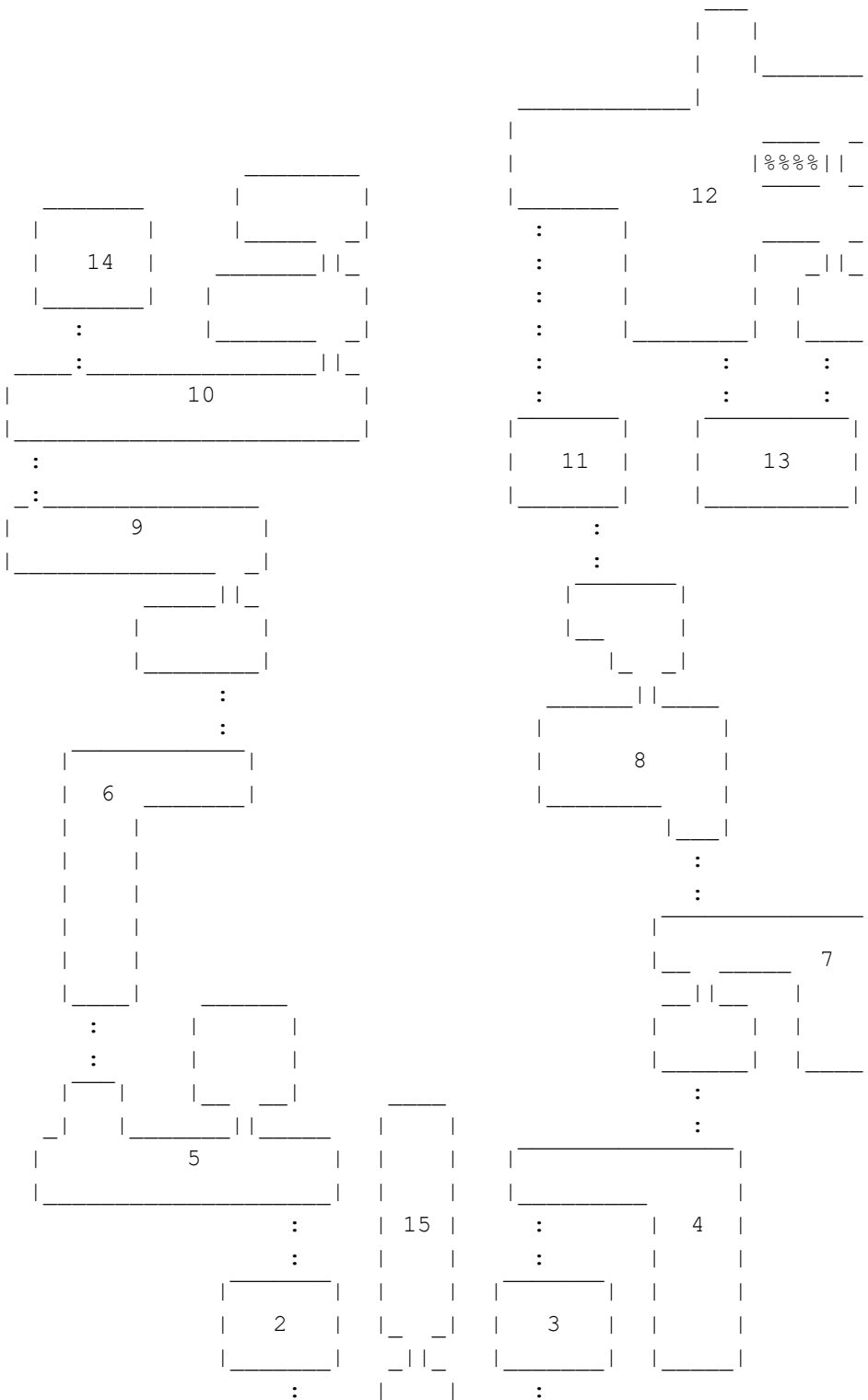
```

INIZIO {1}

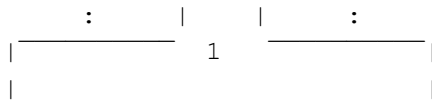
Cominciando la Prova, Palom e Porom usciranno dal gruppo e si posizioneranno ognuno all'ingresso di uno stretto cunicolo. Parlate con uno di loro per iniziare l'esplorazione: adesso potrete controllare solo i gemelli e premendo il tasto L oppure R li alternerete. I nemici presenti in questa località sono molto deboli tuttavia potrà capitare che li affrontiate mentre siete sotto l'influsso di uno status negativo: per questo motivo non perdetevi a curarvi ogni volta bensì fuggite dalle battaglie.

=== Lato di PALOM ===

=== Lato di POROM ===



- NEMICI
- Falena ocellata
  - Larva
  - Maghetto
  - Marionetta
  - Rana di palude



Rana gigante  
Rana tigre  
Spine diaboliche

PALOM {2}

Una volta qui [RL.eL] premete il pulsante azzurro situato nell'angolo di nord ovest per aprire la porta dal lato della sorella.

POROM {3 e 4}

In questa stanza [RL.eM] premete il pulsante azzurro situato nell'angolo di nord est per aprire la porta dal lato del fratello. Entrate nella camera successiva [RL.eN] e qui troverete alcuni pannelli colorati in grado di donare o rimuovere determinati status ed un vaso per ripristinare gli MP. Attivate lo Status Levitazione grazie al pannello celeste, oltrepassate il pavimento incrinato, situato nella zona sud, e spingete il pulsante sulla parete a destra per aprire la porta dal lato del fratello.

PALOM {5 e 6}

Nella camera seguente [RL.eO] avanzate verso sinistra e noterete una ranocchia attraversare un'apertura nella parete. Raggiungete l'estremità orientale della sala e salite sul pannello verde per attivare lo Status Rana: grazie ad esso riuscirete anche voi a superare l'apertura, oltre la quale è presente il pulsante che apre la porta dal lato della sorella. Uscite dalla porta sulla sinistra ed entrate nella sala successiva. Qui [RL.eP] ricevete lo Status Maiale dal pannello rosa a destra e raggiungete la porta a nord est.

POROM {7 e 8}

Attivate lo Status Mini dal pannello giallo a nord ovest e poi uscite dalla porta sulla destra. In seguito [RL.eQ] noterete un omino che esce da un foro nella parete: grazie allo Status Mini, anche voi potrete attraversare la breccia. Dopo averlo fatto, recatevi nell'angolo di nord est e premete il pulsante sul muro per aprire la porta dal lato del fratello. In seguito salite sul pannello rosa a nord ovest, il quale attiverà lo Status Maiale ed aprirà l'uscita. Nella camera accanto [RL.eR] recatevi nella zona occidentale e salite sul pannello tondo, per rimuovere un ostacolo dal lato del fratello. Infine attraversate la breccia a nord e raggiungete la porta sulla sinistra.

PALOM {9 e 10}

Entrati nella nuova sala [RL.eS] attivate lo Status Mini dal pannello sulla sinistra e poi attraversate l'apertura nella parete. Qui premete il pulsante per aprire la porta dal lato della sorella e poi superate l'uscita nella zona di nord ovest. All'interno della stanza seguente [RL.eT] attivate gli Status Rana e Levitazione tramite i pannelli e procedete in direzione est, superando il pavimento incrinato. Successivamente attraversate la prima breccia nella parete a nord e salite sul pannello tondo celeste a sinistra. Oltrepassate la seconda apertura, sempre nel muro in alto a destra, ed infine posizionatevi sul pannello tondo verde a nord ovest.

POROM {11, 12 e 13}

Entrate nella sala seguente [RL.eU] e superate la porta in alto a sinistra. Più avanti [RL.eV] attivate lo Status Levitazione dal pannello celeste sulla destra e seguite il percorso per superare il pavimento incrinato. Uscite dalla prima porta a sud e qui [RL.eZ] premete il pulsante sul muro. Rientrate dalla porta a destra ed in seguito [RL.eV] attivate lo Status Rana dal pannello verde ed attraversate le due aperture a nord. Infine posizionatevi sul pannello tondo verde a nord ovest.

PALOM {14}

Questa camera [RL.fA] è facoltativa e serve solo per riattivare lo Status Mini nel caso in cui lo abbiate involontariamente rimosso.

Una volta che entrambi i pannelli tondi verdi saranno stati premuti, il blocco di pietra situato nella camera iniziale [RL.eI] si abbasserà, i gemelli torneranno nel gruppo e vi ritroverete oltre l'ostacolo roccioso. Andate in direzione nord e parlate con il mago per affrontare il boss.

```

      \ _____ /
      <  LEVIATHAN LUNARE  >
      / _____ \

```

Liv >> 99	N° 251	TIPO
HP >> 135.000	---+---	--
MP >> 8.437	Forza 205	
-----+-----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 65.000	Magia 38	Serpente marino
Gil >> 65.000	D-Magica 51	viola scuro
ELEMENTI	STATUS	
A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • debole	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune
ABILITÀ		
1. Blizzaga		
Leviathan lunare genera alcuni grossi cristalli di ghiaccio.		
La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Ghiaccio ad un		
personaggio.		
2. Costrizione		
Leviathan lunare genera tre anelli di luce dorata, che si stringono		
attorno al bersaglio. La tecnica infligge lo Status Paralisi,		
il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere		
qualsiasi azione.		
3. Diluvio		
Leviathan lunare scaglia un'onda gigantesca. La tecnica causa danni		
magici non elementali a tutti i personaggi, pari al 25% dei loro HP		
massimi.		
4. Maelstrom		
Leviathan lunare genera una serie di vortici d'aria viola. L'abilità		
infligge lo Status Critico, lasciando a tutti i personaggi una		
quantità di HP inferiore al 25% del loro valore massimo.		
.. Attacco fisico		
Leviathan lunare causa danni fisici ad un personaggio.		
Leviathan lunare è un grosso serpente marino viola. Il boss non è molto		
pericoloso ma bisogna stare attenti ai suoi attacchi. Non appena il		
nemico utilizza il Maelstrom, fermate subito i vostri assalti ed usate		
un Megalisir per ripristinare gli HP del gruppo, prima che Leviathan		

```

| lunare esegua il Diluvio. In fase offensiva:
| .Cecil e Cid useranno l'attacco fisico
| .Kain eseguirà il comando Salto oppure Doppio salto
| .Palom userà la magia nera Thundaga
| .Porom lancerà la magia bianca Sancta e curerà il gruppo
|

```

Dopo aver sconfitto Leviathan lunare riceverete il GRIMORIO LL e due STELLE GEMELLE. Dalla seconda volta in poi, eliminando di nuovo il boss, oltre al rispettivo Grimorio riceverete una MELA D'ARGENTO ed una MELA D'ORO. Alla fine uscite dalla porta a nord per tornare nell'Anticamera delle Rovine lunari.

Per affrontare l'ultima Prova, recatevi a Mysidia e formate il seguente gruppo:

```

Cecil
Edge
Kain
Rosa
Rydia

```

```

=====
-- Capitolo 63 --
ROVINE LUNARI >> Prova finale: Creature leggendarie          [@6C63]
=====

```

(       Nemici       (>)

n°	NOME	HP	DEBOLEZZE
169	Regina Coeurl	15.935	..
171	Drago demoniaco	20.830	..
177	Spettrochimera	24.415	..
178	Catoblepas	30.556	..
179	Gigante di ferro	29.818	..
180 •	Re Behemoth	29.834	..
181 •	Scippagil	30.710	Ghiaccio
182 •	Protofase	31.415	..
189 •	Pupazzo rancoroso	18.929	..
190 •	Pupazzo mortale	60.702	..
191 B	Brachioraidos	180.000	..
259 B	Zeromus EG	200.000	..

(       Oggetti       (>)

```

x1. Cortina lunare      x1. Veste di Vishnu
x2. Fiocco              x1. Zanna bianca
x1. Megaetere           x1. Zanna blu
x1. Nirvana             x1. Zanna rossa
x1. Scudo dell'eroe

```

```

=====
=====

```

Al contrario degli altri Sentieri, quello Finale è composto solo da quattro stanze, anzichè cinque, ma comunque dovrete esplorarne tre per accedere direttamente alla Prova Finale, senza passare dall'Anticamera.

Ambientazione: stile 'Stanza del castello'

Musica: 038. Bambole danzanti

```

#####
#          a #####          #
#####
#
# #####          U          #####          #
# #####          #####          ###
# #####          #####          #
# #####          #####          R          #
#####          #####          #
#          #####          #
#          #####          #
# M R          #####          #
#          #####          M          #
#          #####          #
# R M          #####          #
#          #####          R          #
#####          #####          #
#          #####          #
#          #####          #####
#          #####          #
#          #####          #
#          #####          #
#          #####          #
#          #####          #
#####          #####
#          M          #
#          #
#          #
#          R          #
#          #
###          ###
###          ###
#          #
#          #
#          #
#          #
#####          #####
#          #
#          ><          #
#####          #####

```

LEGENDA

- a. Nirvana / Megaetere (dopo aver sconfitto tutti i nemici presenti)
- >< punto di partenza
- 00 uscita
- M Pupazzo mortale
- R Pupazzo rancoroso
- U ultimo nemico (Pupazzo mortale)

In questa sala i nemici presenti sono visibili sullo schermo, sotto forma di bambole femminili, e per affrontarli è sufficiente venirvi a contatto. Usate la magia nera Tornado per farvi strada facilmente tra i mostri, specialmente tra i Pupazzi mortali. Dopo aver eliminato tutte le nove bambole femminili recatevi nella zona superiore della stanza e sconfiggete la bambola maschile, che sarà comparsa. Una volta fatto, apparirà il baule che contiene il NIRVANA ed infine

potrete uscire dalla camera. Tornando successivamente in questa sala ed aprendo il forziere, otterrete sempre un MEGAETERE.

[RL.fc] SENTIERO FINALE /B

Ambientazione: stile 'Torre di Zot'

Musica: 044. All'interno del Gigante

```
#####
#                                     #####
#   ###   ###   #####   ##   ##   #####   #
#####   ##   ##   ##   #####   ##   ##   ##   #   #
#   ###   ##   ##   ##   #####   ##   ##   ##   #####   #
#####   ##   ##   #####   ##   ##   ##   ##   #####   #
#####   ##   ##   ##   ##   ##   ##   ##   #####   ##
#####   ##   ##   ><   ##   ##   ##   ##   a   #
#   #####   ##   ##   ##   ##   ##   #####   #   #
#   #####   #####   ##   ##   ##   ##   #####   #####
#   #####   #####   #####   #####   #####   #####
#   #####   #####   #   #   #####   #####00.##
#   ##   #####   #####   c   #   #####   #
#   ##   #####   #####   #####   #####   #####   #
#   ##   #####   #####   #####   #####   #####   ##   #
#   ##   #####   #####   #####   #####   #####   #####   #
#   ##   #   ##   #   #   #####   #####   #   #
#   #####   #   #   #   #####   #####   #   #
#   #####   #   #####   #####   #   #####   #####   #
#   #####   #####   #####   #####   ##   ##   #####   #
#   #   b   ##   #####   #####   #####   ##   ##   #####   #
#   #   ##   #####   #####   #####   ##   ##   #####   #
#   #####   #####   #####   #####   #####   ##   ##   #####   #
#   #####   #####   #####   #   #   #
#   #####   #####   #####   #####   #####   #####
#   #####   #####   #####   #####   #####
#   #####   #####   #####   #####   #####
#   #####   ##   #####   #####   #####
###   #####   ##   #####   #####   d   #
###   #####   #####   #####   #####   #
#   #####   #####   #####   #####   #####   #
#   #####   #####   #####   #####   #####
#####   #####   #####   #   #   #####
#####   #####   ##   #   #
#####   #####   #####   #####
```

NEMICI

LEGENDA

- Drago demoniaco
- Protofase
- Re Behemoth
- Regina Coeurl
- Scippagil
- Spetrochimera
- a. Zanna rossa
- b. Zanna blu
- c. Fiocco
- d. Zanna bianca
- >< punto di partenza
- 00 uscita

Qui potrete affrontare un Protofase, un nemico molto simile alla Maschera

mortale incontrata presso il Sottosuolo lunare. A differenza di quello scontro, il Protofase non vi donerà lo Status Reflex perciò potrete curarvi con la Magia Bianca, mentre colpite il nemico con le tecniche più potenti a vostra disposizione. In aggiunta, qui è presente anche il Re Behemoth, una versione potenziata del Behemoth: così come fatto con il mostro viola, attivate lo Status Immagine sui personaggi per eliminare facilmente il nemico.

In questa camera, procedete in direzione nord est, ignorate il primo corridoio e scendete attraverso il secondo: al termine del sentiero troverete una ZANNA ROSSA. Tornate al punto di partenza e questa volta andate in alto a sinistra, entrando poi in uno qualsiasi dei primi due corridoi. Seguite il percorso, procedendo sempre verso sud e, giunti nella zona inferiore della stanza, entrate nel corridoio subito a nord est per raccogliere una ZANNA BLU.

Successivamente andate verso destra, ignorate il primo ed il secondo bivio e, giunti al terzo, procedete lungo il corridoio orientale per raggiungere il baule che contiene un FIOCCO. Tornate alla seconda biforcazione e questa volta attraversate il percorso inferiore, che vi condurrà ad una ZANNA BIANCA. In seguito recatevi nuovamente al primo bivio, seguite il sentiero verso nord, fino a raggiungere una biforcazione. Da qui andate prima in direzione sud e poi verso nord est per uscire infine dalla stanza.

\_\_\_\_\_ [RL.fD] SENTIERO FINALE /C

Ambientazione: stile 'Sottosuolo lunare'  
Musica: 012. Nell'oscurità

```

#####
#####      ##### #
# #####      # #
# # _____ # ###
#####   ###00.### #
#       _____ ###
#####      #####
      ###   ###
      #   #
      ###  ###
      #   #
      #   a  #
      #   #
      ###  ###  #####
#####  #####  #
#           ###  #
#####  #####  #
#####  #  #####  #
#####  #  #  #####  ###
#  #####  #####  #  #####
###           ###           #
#####  ###   #           #####  #####
###  #####  #####  #####
#   ###           ###           ###
###           #####
#####  #  #####
      ###  #####  ###
#####  #  ###
      #  #
#####  ###  ###
NEMICI
Catoblepas      ###   ###
Gigante di ferro #   #

```

```
Re Behemoth          #   ><   #
Scippagil            ###       ###
                      #####
```

LEGENDA

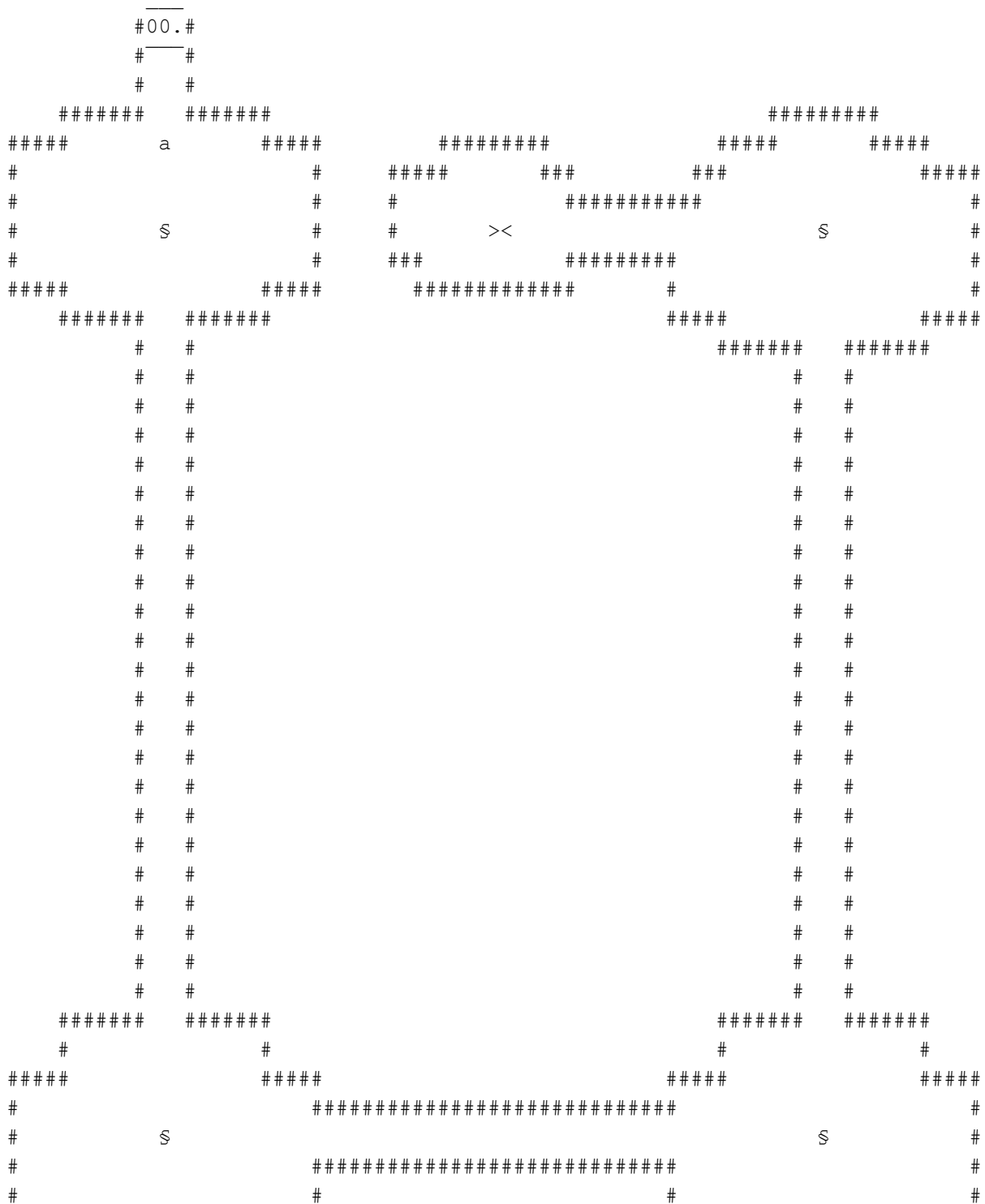
- a. Veste di Vishnu / Cortina lunare / Fiocco / Megalisir
- >< punto di partenza
- 00 uscita

In questa stanza procedete verso l'alto e recuperate la VESTE DI VISHNU dal baule. Infine uscite dalle scale a nord. Tornando successivamente in questa sala ed aprendo il forziere, otterrete sempre una CORTINA LUNARE, un FIOCCO oppure un MEGALISIR.

\_\_\_\_\_ [RL.fe] SENTIERO FINALE /D

Ambientazione: stile 'Grotta delle silfidi'

Musica: 012. Nell'oscurità





####

####

####

####

#####

#####

LEGENDA

- a. Scudo dell'eroe (eliminando il Brachioraidos)
- >< punto di partenza
- 00 uscita
- \$ Boss (Brachioraidos)

In questa sala l'unico nemico presente è visibile sullo schermo, sotto forma di grosso drago grigio, e per affrontarlo sarà sufficiente venirvi a contatto. All'inizio incontrerete il boss nel piazzale di nord est ma successivamente inizierà ad inseguirvi, teletrasportandosi da una zona all'altra. Se non volete affrontarlo, muovetevi con attenzione ed uscite dalle scale a nord ovest.

```

      \_____/
     < BRACHIORAIDOS >
      /_____\
  
```

Liv >> 99	N° 191	TIPO
HP >> 180.000	---+---	Drago
MP >> 11.250	Forza 225	
-----+-----	Difesa 5	ASPETTO
Esp >> 65.000	Magia 212	Drago accucciato grigio
Gil >> 65.000	D-Magica 125	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • immune	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

ABILITÀ

1. Berserk  
il Brachioraidos genera una colonna di luce dorata. La tecnica causa lo Status Berserk, che aumenta del 50% la potenza offensiva del personaggio, il quale però poi colpisce in automatico un nemico a caso, eseguendo solo il semplice attacco fisico.
2. Bio  
il Brachioraidos colpisce il bersaglio con una pioggia acida verde. La tecnica causa danni magici non elementali ed infligge Status Perdita, che fa perdere costantemente HP al personaggio con il passare del tempo.
3. Blizzaga  
il Brachioraidos genera alcuni grossi cristalli di ghiaccio. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Ghiaccio ad un personaggio.
4. Buco nero  
il Brachioraidos genera un grosso vortice oscuro. La tecnica rimuove tutti gli status positivi e negativi attualmente presenti.
5. Confusione

il Brachioraidos genera tre volatili gialli che ruotano attorno al bersaglio, seguiti dalla comparsa di un grosso punto interrogativo. La tecnica provoca lo Status Confusione, il quale obbliga un personaggio ad attaccare i suoi stessi alleati oppure a curare i nemici.

6. Elegia malefica

il Brachioraidos genera una serie di note musicali, assieme ad un quadrante di orologio che ruota lentamente in senso antiorario. La tecnica infligge a tutti i personaggi lo Status Slow, che fa caricare più lentamente la rispettiva barra del turno, diminuendo la frequenza dei loro attacchi.

7. Firaga

il Brachioraidos scaglia una sfera infuocata che provoca una grande esplosione. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

8. Flare

il Brachioraidos genera quattro fiamme che poi esplodono. La tecnica causa gravi danni magici non elementali ad un personaggio.

9. Guarigione

il Brachioraidos genera su di sé una serie di scintille. La tecnica ripristina 9.999 HP del nemico. Il Brachioraidos utilizza la Guarigione solo dopo aver subito una quantità notevole di danni.

10. Inferno

il Brachioraidos genera un turbine infuocato. La tecnica causa gravi danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

11. Maelstrom

il Brachioraidos genera una serie di vortici d'aria viola. La tecnica infligge lo Status Critico, lasciando a tutti i personaggi una quantità di HP inferiore al 25% del loro valore massimo.

12. Medusa

il Brachioraidos scaglia una serie di rocce. La tecnica causa lo Status Pietra, che elimina il personaggio istantaneamente.

13. Megaflare

il Brachioraidos inizia un conto alla rovescia partendo da 3 e, giunto a 0, emette una grande esplosione, seguita da esplosioni più piccole. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.

14. Oggetto 199

il Brachioraidos genera un cubo grigio che ricade sul bersaglio. La tecnica elimina istantaneamente un personaggio.

15. Protect

il Brachioraidos viene avvolto da onde concentriche viola, seguite da un alveare celeste. La tecnica dona lo Status Protect, che innalza temporaneamente il parametro Difesa del nemico di 5 unità, diminuendo così i danni fisici subiti. Il Brachioraidos usa questa Magia bianca solo nel caso in cui venga colpito durante il conto alla rovescia del Megaflare.

16. Rana

il Brachioraidos colpisce il bersaglio con un gas verde. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale impedisce al personaggio di utilizzare i suoi comandi speciali e gli fa subire il doppio dei danni.

17. Reflex

il Brachioraidos genera un rombo seguito da scintille celesti.  
La tecnica dona lo Status Reflex, che respinge automaticamente alcuni attacchi magici lanciati contro il nemico. Il Brachioraidos usa questa Magia bianca solo nel caso in cui venga colpito durante il conto alla rovescia del Megaflare.

18. Sancta

il Brachioraidos genera una pioggia di luci celesti. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Sacro ad un personaggio.

19. Thundaga

il Brachioraidos genera sei fulmini rotanti attorno al bersaglio.  
La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fulmine ad un personaggio.

.. Attacco fisico

il Brachioraidos causa danni fisici ad un personaggio.

.. Attacco fisico doppio

il Brachioraidos attacca due volte in rapida successione, causando danni fisici ad uno oppure a due personaggi.

Il Brachioraidos è un grosso drago grigio ed è il nemico più potente del gioco. Quasi tutti i suoi attacchi sono in grado di eliminare un personaggio istantaneamente perciò dovrete essere rapidi a riportarli subito in vita ed a curarli usando gli Elisir o la magia bianca Curaja.

Come prima cosa, infliggete due volte lo Status Slow al Brachioraidos, in modo tale da rallentare i suoi assalti. Durante lo scontro il boss inizierà il conto alla rovescia, prima di eseguire il Megaflare. Quando ciò accade, avete due possibilità:

A. Smettete subito di attaccare e lasciate che il conto alla rovescia prosegua. Nel frattempo donate a tutti i personaggi lo Status Reflex, sfruttando anche le Cortine luminose e le Cortine lunari per velocizzare l'attivazione su tutto il gruppo. Una volta che il Megaflare verrà scagliato, esso rimbalzerà sui personaggi, danneggiando così il Brachioraidos. In seguito riprendete ad attaccare il boss, occupandovi maggiormente di tenere in vita i personaggi.

B. Continuate l'assalto. In questo modo il conto alla rovescia verrà annullato tuttavia il boss attiverà su di sé lo Status Protect e lo Status Reflex. Dopo pochi istanti, il Brachioraidos farà rimbalzare su di sé le magie nere Firaga, Blizzaga e Thundaga, seguite a breve dalle tecniche Bio, Sancta e Flare. Occupatevi solamente di riportare in vita i personaggi eliminati e, quando ripartirà il conto alla rovescia del Megaflare, colpite nuovamente il boss. In questa situazione, il Brachioraidos lancerà ancora le magie bianche Protect e Reflex su di sé, tuttavia esse rimbalzeranno e verranno donate a voi. In aggiunta, il precedente Status Reflex del boss terminerà ed il drago grigio, lanciando su di sé le varie magie nere, si danneggerà da solo.

La strategia più semplice consiste nell'equipaggiare Kain con la Lancia di Abele e fargli poi attaccare il boss: con un po' di fortuna, l'Arma lancerà anche la magia nera Tornado, eliminando il drago grigio all'istante.

---

Ogni volta che sconfiggerete il Brachioraidos riceverete lo SCUDO DELL'EROE, il migliore Scudo del gioco, che può essere equipaggiato da tutti i personaggi.

Ambientazione: stile 'Sottosuolo lunare'  
Musica: 005. Le Ali rosse

```

#####
#69.#
#####-----#####
#      §      #
###      ###
###      ###
#      #
#      #
#      #
#      #
#      #
#      #
#      #
#      #
#      #
#      #
###      ###
#####          #####
###          ###
#      ###      ###      #
#      #      PS      #      #
###          #####
#          #
#####      ###      ###      #####
#          ><      #
###      #      #      ###
#####      #####
#      #
#      #
#      #
###      ###
###      _____      ###
#      68.      #
###      _____      ###
###      ###
#####

```

LEGENDA

- 68 >>>> Superficie lunare (teletrasporto, senso unico)
- 69 >>>> Superficie lunare (teletrasporto, senso unico)
- >< punto di partenza
- PS Punto di Salvataggio
- § Boss (Zeromus EG)

In questa stanza è presente un Punto di Salvataggio a nord ed un teletrasporto per uscire dalle Rovine lunari a sud. Procedete verso l'alto, dove verrete fermati da una fiamma, che rappresenta il boss della località.

```

      _____
     \           /
    <  ZEROMUS EG  >
     /           \
_____

```

Liv >> 99	N° 259	TIPO
HP >> 200.000	---+---	--
MP >> 12.500	Forza 225	
----+----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 0	Magia 45	Guerriero crostaceo
Gil >> 0	D-Magica 202	

ELEMENTI	STATUS		
A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune	
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune	
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune	
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune	
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune	
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune	
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----	
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune	
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune	

#### ABILITÀ

##### 1. Aeromoto

Zeromus EG genera una serie di tornadi. La tecnica causa moderati danni magici non elementali a tutti i personaggi.

##### 2. Aspir

Zeromus EG assorbe una serie di sfere blu. La tecnica sottrae MP ad un personaggio e li dona al nemico.

##### 3. Big Bang

Zeromus EG genera un'enorme esplosione che copre tutto lo schermo. La tecnica infligge notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.

##### 4. Blizzara

Zeromus EG scaglia sei dardi di ghiaccio. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Ghiaccio a tutti i personaggi.

##### 5. Buco nero

Zeromus EG genera un grosso vortice oscuro. La tecnica rimuove tutti gli status positivi e negativi attualmente presenti.

##### 6. Diluvio

Zeromus EG scaglia un'onda gigantesca. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi, pari al 25% dei loro HP massimi.

##### 7. Drain

Zeromus EG assorbe una serie di sfere viola. La tecnica sottrae HP ad un personaggio e li dona al nemico.

##### 8. Fiammata

Zeromus EG genera una fiammata. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

##### 9. Fira

Zeromus EG genera una serie di colonne di fuoco. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

##### 10. Flare

Zeromus EG genera quattro fiamme che poi esplodono. La tecnica causa gravi danni magici non elementali ad un personaggio.

11. Maledizione

Zeromus EG scaglia una sfera verde. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Maledizione, il quale dimezza temporaneamente il valore dei suoi parametri Attacco, Difesa e Difesa Magica.

12. Mini

Zeromus EG scaglia alcune scintille dorate ed un gas giallo molto fitto. La tecnica infligge o rimuove lo Status Mini, il quale impedisce al personaggio di utilizzare i suoi comandi speciali e gli fa subire il doppio dei danni.

13. Rana

Zeromus EG colpisce il bersaglio con un gas verde. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale impedisce a tutti i personaggi di utilizzare i loro comandi speciali e fa subire loro il doppio dei danni.

14. Reflex

Zeromus EG viene avvolto da un rombo e da scintille celesti. La tecnica dona lo Status Reflex, che respinge automaticamente alcuni attacchi magici lanciati contro il nemico. Il boss utilizza questa abilità dopo che è stato colpito per la prima volta da un qualsiasi attacco magico.

15. Sanguisuga

Zeromus EG assorbe una serie di fasci luminosi ondulanti celesti. La tecnica ripristina un terzo degli HP del nemico.

16. Terremoto

Zeromus EG genera un'onda sismica. La tecnica causa moderati danni magici non elementali a tutti i personaggi

17. Tempesta

Zeromus EG scaglia una pioggia di fulmini. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fulmine a tutti i personaggi.

18. Thundara

Zeromus EG scaglia una serie di fulmini. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fulmine a tutti i personaggi.

19. Turbine

Zeromus EG genera un vortice d'aria celeste. La tecnica infligge lo Status Critico, lasciando al bersaglio una quantità di HP inferiore al 25% del suo valore massimo.

.. Attacco fisico

Zeromus EG causa danni fisici ad un personaggio.

.. Attacco fisico doppio

Zeromus EG attacca due volte in rapida successione, causando danni fisici ad uno oppure a due personaggi.

.. Attacco fisico triplo

Zeromus EG attacca tre volte in rapida successione, causando danni fisici ad uno oppure a più personaggi.

.. Attacco fisico quintuplo

Zeromus EG attacca cinque volte in rapida successione, causando danni fisici ad uno oppure a più personaggi.



+-----+

In questa categoria rientrano quelli che vengono usati generalmente dal Menù Oggetti. Essi sono divisi in:

- Medicine
- Pergamene
- Reliquie
- Altri oggetti
- Oggetti Chiave

=====

MEDICINE

=====

[@07MD]

Questi Oggetti servono per ripristinare gli HP e gli MP dei personaggi e per rimuovere gli status negativi. Le Medicine si possono trovare all'interno delle località, possono essere ottenute o rubate dai nemici e possono essere comprate o vendute presso i Negozi. All'interno del Menù Oggetti, esse sono raffigurate da un sacchetto.

- |                     |                     |
|---------------------|---------------------|
| - Ago dorato        | - Etere             |
| - Antidoto          | - Granpozione       |
| - Bacio di dama     | - Megaetere         |
| - Coda di fenice    | - Megalisir         |
| - Collirio          | - Panacea           |
| - Corno rigenerante | - Pozione           |
| - Cornucopia        | - Pozione-X         |
| - Cottage           | - Razione dietetica |
| - Croce             | - Sveglia           |
| - Elisir            | - Tenda             |
| - Erba dell'eco     |                     |

Se non viene specificato diversamente, le Medicine possono essere utilizzate sia durante la battaglia, sia dal Menù Oggetti, e curano un solo personaggio. Le Medicine che ripristinano gli HP o gli MP dei personaggi possono essere usate anche quando essi sono già completamente curati perciò bisogna stare attenti a non sprecarle, continuando a curare un personaggio che non lo necessita più.

-----

AGO DORATO

-----

----- Gold Needle -----

"Cura lo stato Pietra."

Il bersaglio viene avvolto da luci dorate. La Medicina cura lo Status Pietra.

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 400 Gil

Agart

Baron

Castello dei nani - Medicine Est

Castello di Fabul

Grotte di Eblan

Mysidia

Oasi di Kaipo

Reame degli eidolon - Medicine Est

Tomra - Medicine Ovest

Troia

[vendita: 200 Gil]



DOVE SI PUÒ TROVARE

[BR.aA] • Baron - Città

superare il ponticello sulla destra per giungere alle mura orientali. Procedere attraverso l'apertura a nord, dove è presente un bosco: al suo interno percorrere il passaggio segreto che condurrà nella zona occidentale della città. In questa area cespugliosa esaminare il terreno alla destra dell'uscita nord per trovare l'Ago dorato.

[CD.aC] • Castello di Damcyan - Dungeon S1

l'Ago dorato è contenuto nel forziere di destra, tra quelli disposti sulla riga inferiore.

[CE.aC] • Castello di Eblan - 2° piano

partendo da [CE.aD] Sala del trono, raggiungere l'angolo di nord est e da qui andare verso destra per attraversare un passaggio segreto che condurrà nella sezione orientale di [CE.aC] 2° piano. Al suo interno sono presenti tre scrigni: l'Ago dorato è contenuto in quello superiore.

[GE.aG] • Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /B

una volta entrati dall'ingresso sud est, seguire il sentiero sulla sinistra per trovare il baule contenente l'Ago dorato.

[MH.aB] • Monte Hobs - Belvedere

l'Ago dorato si trova nella zona sud della stanza, all'interno del terzo forziere da sinistra.

[TF.aA] • Tana del formileone - S1 /A

entrando dall'ingresso nord, procedere verso sinistra ed oltrepassare il piccolo ponte. In seguito scendere le scale e muoversi in direzione sud est costeggiando le pareti scure. Arrivati alle due rampe di scale, andare verso l'alto per trovare lo scrigno contenente l'Ago dorato.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

64 / 64 • Basilisco  
64 / 64 • Porcospino  
64 / 64 • Riccio  
64 / 64 • Spine diaboliche  
32 / 64 • Catoblepas  
31 / 64 • Aquila  
31 / 64 • Cockatrice  
31 / 64 • Roc minore  
20 / 64 • Aquila delle nebbie  
1 / 64 • Falena ocellata  
1 / 64 • Falena verde  
1 / 64 • Occhio sanguinario  
1 / 64 • Occhio volante 1

A CHI SI PUÒ RUBARE

Basilisco  
Catoblepas  
Porcospino  
Riccio  
Spine diaboliche

-----  
ANTIDOTO

----- Antidote -----

"Cura lo stato Veleno."

Il personaggio viene avvolto da sfere porpora. La Medicina cura lo Status Veleno.

Agart  
Baron  
Castello dei nani - Medicine Est  
Castello di Fabul  
Grotte di Eblan  
Mysidia  
Oasi di Kaipo  
Reame degli eidolon  
Tomra - Medicine Ovest  
Troia  
[vendita: 20 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CD.aC] • Castello di Damcyan - Dungeon S1  
l'Antidoto è contenuto nel forziere centrale, tra quelli disposti sulla riga superiore.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Adamanthart  
32 / 64 • Ameba  
32 / 64 • Idra  
32 / 64 • Idra bicefala  
32 / 64 • Naga  
32 / 64 • Naga delle grotte  
32 / 64 • Naga reale  
32 / 64 • Sahagin del deserto

A CHI SI PUÒ RUBARE

Adamanthart  
Ameba  
Idra  
Idra bicefala  
Naga  
Naga delle grotte  
Naga reale  
Sahagin del deserto

-----  
BACIO DI DAMA

----- Maiden's Kiss -----

"Cura lo stato Rana."

Il bersaglio viene colpito da un gas verde. La Medicina cura lo Status Rana.

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 60 Gil

Agart  
Baron  
Castello dei nani - Medicine Est  
Castello di Fabul  
Grotte di Eblan  
Mithril  
Oasi di Kaipo  
Reame degli eidolon - Medicine Est  
Tomra - Medicine Ovest  
Troia  
[vendita: 30 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CS.aA] • Canale sotterraneo - Sud  
una volta entrati dall'ingresso inferiore, percorrere il ponte sulla destra ed andare verso nord, dove sono presenti due forzieri: il Bacio di dama è contenuto in quello occidentale.

[CE.aC] • Castello di Eblan - 2° piano  
partendo da [CE.aD] Sala del trono, raggiungere l'angolo di nord est e da qui

andare verso destra per attraversare un passaggio segreto che condurrà nella sezione orientale di [CE.aC] 2° piano. Al suo interno sono presenti tre scrigni: il Bacio di dama si trova in quello di sud est.

[GF.aB] • Grotta delle silfidi - S2 (x2)

entrando in [GF.aA] S1 dal Sottosuolo, andare verso sud per accedere in [GF.aB] S2. Da qui, muoversi in senso orario per arrivare in [GF.aC] S3. Al suo interno procedere subito verso destra ed attraversare il passaggio segreto in direzione nord est, sino a raggiungere l'uscita. Rientrati così in [GF.aB] S2, procedere verso sud est per trovare una piazzale con una buca e con cinque bauli: i Baci di dama sono contenuti in quello di nord ovest ed in quello centrale.

[GF.aC] • Grotta delle silfidi - S3

entrando in [GF.aA] S1 dal Sottosuolo, andare verso sud per accedere in [GF.aB] S2. Da qui, muoversi in senso orario per arrivare in [GF.aC] S3. Al suo interno procedere subito verso sinistra per attraversare un passaggio segreto e poi seguire il percorso verso l'alto, sino a trovare tre forzieri: il Bacio di dama si trova in quello di sud est.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

100% • Hiromi Nakada  
64 / 64 • Rana di palude  
64 / 64 • Rana gigante  
64 / 64 • Rana tigre  
32 / 64 • Saggia oscura  
32 / 64 • Strega della palude  
11 / 64 • Conchiglia zannuta  
11 / 64 • Elettropesce  
11 / 64 • Fiore di sangue  
11 / 64 • Fiore mortale  
11 / 64 • Stampo demoniaco  
11 / 64 • Treant  
11 / 64 • Treant antico

A CHI SI PUÒ RUBARE

Rana di palude  
Rana gigante  
Rana tigre  
Saggia oscura  
Strega della palude

-----  
CODA DI FENICE

----- Phoenix Down ----

"Rianima un alleato incosciente."

Il bersaglio viene colpito da una serie di piume arancioni. La Medicina riporta in vita un personaggio, donandogli una piccola quantità di HP. Tale quantità aumenta se si utilizza la Coda di fenice al di fuori della battaglia.

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 100 Gil

Agart  
Baron  
Castello dei nani - Medicine Ovest  
Castello di Fabul  
Mysidia  
Oasi di Kaipo  
Reame degli eidolon - Medicine Ovest  
Rifugio degli Hummingway  
Tomra - Medicine Est  
Troia  
Villaggio delle Rovine lunari (Sentiero di Cecil)  
Villaggio delle Rovine lunari (Sentiero di Cid)

[vendita: 50 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[BR.aA] • Baron - Città (x2)

superare il ponticello sulla destra per giungere alle mura orientali. Procedere attraverso l'apertura a nord, dove è presente un bosco: al suo interno percorrere il passaggio segreto che condurrà nella zona occidentale della città. In questa area cespugliosa esaminare il terreno nell'angolo di sud ovest per trovare la Coda di fenice. Un secondo esemplare si trova nella rientranza a sud est.

[CS.aB] • Canale sotterraneo - Grotta della cascata

la Coda di fenice è contenuta nel forziere di destra.

[CB.aQ] • Castello di Baron - 1° piano /E (x2)

premere il pulsante sulla parete sinistra per aprire l'accesso ad un passaggio segreto, seguire il percorso verso ovest e poi in direzione sud, raggiungendo così una saletta con sei scrigni: le Code di fenice sono contenute nella fila inferiore, all'interno del baule di destra e di quello centrale.

[CD.aC] • Castello di Damcyan - Dungeon S1

la Coda di fenice è contenuta nel baule centrale, tra quelli disposti sulla riga inferiore.

[CO.aC] • Caverna delle Ordalie - S2

entrando dall'ingresso orientale, procedere lungo il percorso obbligato a destra, sino ad arrivare all'uscita. Non attraversarla bensì muoversi verso nord ovest per raggiungere il forziere che contiene la Coda di fenice.

[GD.aA] • Grotta degli eidolon - S1

una volta entrati nella località, procedere verso sud e, al primo bivio, andare prima verso destra e poi verso l'alto. Lungo il percorso si troverà lo scrigno contenente la Coda di fenice.

[GD.aC] • Grotta degli eidolon - S3

entrando dall'ingresso nord, seguire il percorso obbligato, sino ad arrivare al quarto spiazzo, dove è situato il baule che contiene la Coda di fenice.

[GS.aG] • Grotta sigillata - S2 /A

la Coda di fenice si trova nel forziere posizionato lungo la parete orientale della sala.

[GS.aQ] • Grotta sigillata - S3 /A

la Coda di fenice è contenuta nello scrigno più basso, tra i due situati nella zona orientale della camera.

[GE.aF] • Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /A (x2)

una volta entrati dall'ingresso centro nord, seguire il sentiero verso sud, sino ad arrivare nella zona più bassa della stanza. Da qui procedere verso destra per trovare tre bauli: la Coda di fenice si trova in quello centrale ed in quello di destra.

[RE.aE] • Reame degli eidolon - Livello intermedio /B

la Coda di fenice è contenuta all'interno del forziere orientale.

[RL.aD] • Rovine lunari - Sentiero di Yang /B

dal punto di partenza, avanzare verso destra, sino a raggiungere l'angolo di nord est, dove è situato uno scrigno. Da qui procedere in direzione sud e poi

verso ovest, entrando così in un passaggio segreto: seguire tutto il sentiero per trovare lo scrigno contenente la Coda di fenice.

[RL.aL] • Rovine lunari - Sentiero di Edward /B

dal punto di partenza, seguire il percorso verso l'alto, sino ad arrivare nell'angolo di nord est, dove è situato il baule che contiene la Coda di fenice.

[RL.aM] • Rovine lunari - Sentiero di Edward /C

dal punto di partenza, procedere verso nord, sino ad arrivare in corrispondenza del cerchio di arbusti superiore. Da qui, muoversi in direzione est per entrare in un passaggio segreto, oltre il quale si potranno trovare due oggetti nei cespugli: la Coda di fenice è contenuta in quello inferiore.

[TF.aD] • Tana del formileone - S1 /B

la Coda di fenice è situata all'interno del forziere di destra.

[TB.aE] • Torre di Babil - S11 (prima visita)

la Coda di fenice si trova nello scrigno situato nella zona più a sud della stanza.

#### DA CHI SI PUÒ OTTENERE

100% • Tetsuya Takahashi  
64 / 64 • Spettro  
32 / 64 • Aquila  
32 / 64 • Aquila delle nebbie  
32 / 64 • Cockatrice  
32 / 64 • Roc minore  
32 / 64 • Strato Avis  
20 / 64 • Falena ocellata  
20 / 64 • Falena verde  
20 / 64 • Occhio sanguinario  
20 / 64 • Occhio volante 1  
1 / 64 • Gelatina principessa

#### A CHI SI PUÒ RUBARE

Aquila  
Aquila delle nebbie  
Cockatrice  
Roc minore  
Spettro  
Strato Avis

---

#### COLLIRIO

----- Eye Drops ----

"Cura lo stato Cecità."

Il bersaglio viene avvolto da luci dorate. La Medicina cura lo Status Cecità.

#### DOVE SI PUÒ COMPRARE • 30 Gil

Agart  
Baron  
Castello dei nani - Medicine Est  
Castello di Fabul  
Grotte di Eblan  
Oasi di Kaipo  
Reame degli eidolon - Medicine Est  
Tomra - Medicine Ovest  
Troia  
[vendita: 15 Gil]

#### DOVE SI PUÒ TROVARE

[BR.aC] • Baron - Locanda

procedere lungo il corridoio ed esaminare la coppia di spade appese alla parete per aprire un passaggio che condurrà a tre forzieri: il Collirio si trova in quello di destra.

[CD.aC] • Castello di Damcyan - Dungeon S1

il Collirio è contenuto nello scrigno di destra, tra quelli disposti sulla riga superiore.

[GN.aA] • Grotta delle nebbie - Caverna

il Collirio è situato all'interno del baule posto nella zona di nord est della località.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Ahriman

32 / 64 • Falena ocellata

32 / 64 • Falena verde

32 / 64 • Occhio sanguinario

32 / 64 • Occhio volante 1

A CHI SI PUÒ RUBARE

Ahriman

Falena ocellata

Falena verde

Occhio sanguinario

Occhio volante 1

-----  
CORNO RIGENERANTE

----- Unicorn Horn -----

"Guarisce tutti gli alleati dagli stati alterati Sonno, Confusione, Paralisi e Berserk."

I bersagli vengono avvolti da luci dorate. La Medicina cura a tutto il gruppo gli Status Berserk, Confusione, Paralisi e Sonno e può essere usata solo durante la battaglia.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio

[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CB.aQ] • Castello di Baron - 1° piano /E (x2)

premere il pulsante sulla parete sinistra per aprire l'accesso ad un passaggio segreto, seguire il percorso verso ovest e poi in direzione sud, raggiungendo così una saletta con sei scrigni: i Corni rigeneranti sono contenuti nel baule di destra della fila superiore ed in quello di sinistra della fila inferiore.

[CE.aC] • Castello di Eblan - 2° piano

partendo da [CE.aD] Sala del trono, raggiungere l'angolo di nord ovest e da qui andare verso sinistra per attraversare un passaggio segreto che condurrà nella sezione occidentale di [CE.aC] 2° piano. Al suo interno sono presenti due forzieri: il Corno rigenerante si trova in quello superiore.

[CM.aA] • Caverna magnetica - S1

entrando dall'ingresso di nord ovest, seguire il percorso sino ad arrivare all'uscita, alla sinistra della quale è presente lo scrigno contenente il Corno rigenerante.

[TB.aS] • Torre di Babil - S1 (seconda visita)

entrando dall'ingresso di sud est, procedere lungo il corridoio e, tramite le abilità di Edge, si supererà automaticamente il muro. In seguito andare

subito a nord ovest per trovare il baule che contiene il Corno rigenerante.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Cait Sith  
32 / 64 • Coeurl  
32 / 64 • Kraken delle nebbie  
32 / 64 • Regina Coeurl  
20 / 64 • Gremlin  
20 / 64 • Idra  
20 / 64 • Idra bicefala  
20 / 64 • Mindflayer  
20 / 64 • Mini Satana  
20 / 64 • Naga  
20 / 64 • Naga delle grotte  
20 / 64 • Naga reale

A CHI SI PUÒ RUBARE

Cait Sith  
Coeurl  
Kraken delle nebbie  
Regina Coeurl

-----  
CORNUCOPIA

----- Mallet -----

"Cura lo stato Mini."

Il bersaglio viene colpito da un gas giallo. La Medicina cura lo Status Mini.

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 80 Gil

Castello dei nani - Medicine Est  
Grotte di Eblan  
Mithril  
Reame degli eidolon - Medicine Est  
Tomra - Medicine Ovest  
[vendita: 40 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

20 / 64 • Conchiglia zannuta  
20 / 64 • Elettropesce  
20 / 64 • Fiore di sangue  
20 / 64 • Fiore mortale  
20 / 64 • Stampo demoniaco  
20 / 64 • Treant  
20 / 64 • Treant antico

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
COTTAGE

----- Cottage -----

"Ripristina tutti gli HP e gli MP del gruppo; cura tutti gli stati alterati."

Il gruppo si riposa all'interno di un piccolo edificio. La Medicina ripristina completamente gli HP e gli MP di tutti i personaggi, cura tutti gli status negativi ma non riporta in vita i personaggi sconfitti. Il Cottage si può usare esclusivamente sulla Mappa del mondo o sui Punti di Salvataggio.

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 500 Gil

Castello dei nani - Medicine Ovest  
Mysidia  
Reame degli eidolon - Medicine Ovest  
Rifugio degli Hummingway  
Tomra - Medicine Est  
Villaggio delle Rovine lunari (Sentiero di Cecil)  
Villaggio delle Rovine lunari (Sentiero di Cid)  
[vendita: 250 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CN.aR] • Castello dei nani - S2 (x3)

entrando dall'ingresso di nord est, procedere prima in direzione ovest e poi verso sud. Giunti al bivio, seguire il percorso a destra per recuperare tre Cottage dagli scrigni.

[CE.aC] • Castello di Eblan - 2° piano

partendo da [CE.aD] Sala del trono, raggiungere l'angolo di nord est e da qui andare verso destra per attraversare un passaggio segreto che condurrà nella sezione orientale di [CE.aC] 2° piano. Al suo interno sono presenti tre bauli: il Cottage è contenuto in quello di sud ovest.

[CO.aE] • Caverna delle Ordalie - S4

entrando dall'ingresso occidentale, procedere verso destra e poi scendere le scale. Arrivati al bivio, continuare verso il basso e, giunti alla parete inferiore, procedere in direzione est per trovare il forziere che contiene il Cottage.

[GD.aB] • Grotta degli eidolon - S2

lo scrigno contenente il Cottage è situato nell'angolo di nord ovest della camera.

[GF.aA] • Grotta delle silfidi - S1

entrando in [GF.aA] S1 dal Sottosuolo, andare verso sud per accedere in [GF.aB] S2. Da qui, continuare verso il basso ed uscire dalle scale sulla sinistra. Tornati così in [GF.aA] S1, procedere in direzione nord ovest per trovare due bauli: il Cottage è contenuto in quello di sinistra.

[GE.aF] • Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /A

una volta entrati dall'ingresso centro nord, procedere verso il basso ed aprire il forziere superiore, tra quelli presenti lungo la parete di destra, per ottenere il Cottage.

[RL.aE] • Rovine lunari - Sentiero di Yang /C

dal punto di partenza, andare verso destra e seguire il sentiero in direzione sud est per trovare lo scrigno che contiene il Cottage.

[RL.aL] • Rovine lunari - Sentiero di Edward /B

dal punto di partenza, procedere verso l'alto e, giunti al bivio, andare in direzione est, per trovare il baule contenente il Cottage.

[RL.aN] • Rovine lunari - Sentiero di Edward /D

dal punto di partenza, seguire il percorso obbligato sino a scendere in acqua. Da qui, andare prima verso nord est, salire le scale e poi procedere verso sud, lungo il ponte di legno: al termine del sentiero è situato il forziere contenente il Cottage.

[RL.aV] • Rovine lunari - Sentiero di Rydia /A

dal punto di partenza, scendere lungo la cascata di sinistra e poi continuare



attraverso la successiva. In seguito andare ad ovest, ignorando le scale, e farsi trasportare dalla cascata occidentale. Procedere lungo il sentiero e, risalendo, si troverà lo scrigno che contiene il Cottage.

[RL.cU] • Rovine lunari - Sentiero di Edge /G  
il Cottage è situato nel baule posto nella zona di nord ovest della stanza.

[RL.dD] • Rovine lunari - Sentiero di Kain /A  
dal punto di partenza, procedere verso sud e, attraversando il passaggio segreto situato sul lato sinistro del grande anello centrale, accedere dentro di esso. Qui sono presenti un gran numero di forzieri: il Cottage è situato nella fila inferiore, primo scrigno da destra.

[RL.dF] • Rovine lunari - Sentiero di Kain /C  
dal punto di partenza, procedere verso sinistra, rimanendo lungo il perimetro esterno roccioso poi scendere attraverso il ponte di legno più occidentale per raggiungere il baule contenente il Cottage.

[RL.eE] • Rovine lunari - Sentiero di Palom & Porom /B  
dal punto di partenza, recarsi nell'angolo di nord ovest della stanza per trovare il forziere che contiene il Cottage.

[RL.eG] • Rovine lunari - Sentiero di Palom & Porom /D  
dal punto di partenza, seguire il percorso per trovare sulla sinistra lo scrigno che contiene il Cottage.

[RL.eH] • Rovine lunari - Sentiero di Palom & Porom /E  
dal punto di partenza, seguire il percorso e, al primo bivio, andare in direzione nord. Arrivati così alla seconda biforcazione, attraversare il ponte di legno e raggiungere il baule in alto a sinistra, che contiene il Cottage.

[SL.aN] • Sottosuolo lunare - S6 /A  
entrando dall'ingresso più a nord, scendere lungo le scale di sinistra per trovare il forziere contenente il Cottage.

#### DA CHI SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Cavaliere decaduto  
32 / 64 • Cavaliere fantasma  
32 / 64 • Cavaliere oscuro  
32 / 64 • Centaurotek  
32 / 64 • Costrutto corazzato  
32 / 64 • Demone corazzato  
32 / 64 • Soldatessa  
32 / 64 • Soldato centauro  
31 / 64 • Cavaliere del caos  
20 / 64 • Principe Sahagin  
20 / 64 • Strato Avis  
11 / 64 • Roc  
11 / 64 • Zu 1

#### A CHI SI PUÒ RUBARE

Costrutto corazzato  
Demone corazzato

-----  
CROCE

----- Cross -----

"Cura lo stato Maledizione."

Il bersaglio viene colpito da una serie di scintille dorate molto rapide.  
La Medicina cura lo Status Maledizione.

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 100 Gil  
Castello dei nani - Medicine Est  
Grotte di Eblan  
Reame degli eidolon - Medicine Est  
Tomra - Medicine Ovest  
[vendita: 50 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE  
nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE	A CHI SI PUÒ RUBARE
11 / 64 • Adamanthart	--
11 / 64 • Ameba	
11 / 64 • Sahagin del deserto	

-----  
ELISIR

----- Elixir -----

"Ripristina per intero HP e MP."

Il bersaglio viene avvolto da una luce arcobaleno e da due grosse scintille rosse. La Medicina ripristina completamente gli HP e gli MP.

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 100.000 Gil  
Rifugio degli Hummingway  
Villaggio delle Rovine lunari (Sentiero di Cecil)  
Villaggio delle Rovine lunari (Sentiero di Cid)  
[vendita: 1 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CN.aI] • Castello dei nani - Torre est, 3° piano  
in questa stanza le varie pareti sono illusorie perciò, partendo dalle scale centrali, è possibile raggiungere gli scrigni muovendosi semplicemente verso di loro: l'Elisir è contenuto nello scrigno a sud.

[CN.aQ] • Castello dei nani - Torre ovest, 3° piano  
in questa stanza sono presenti diverse pareti illusorie: partendo dalle scale d'ingresso, muoversi verso sinistra per raggiungere il primo baule e da qui seguire il percorso in verso antiorario, superando il secondo ed il terzo forziere, per arrivare poi allo scrigno contenente l'Elisir.

[CB.aS] • Castello di Baron - Torre est, Sotterraneo 1  
all'interno della camera esaminare il secondo vaso da sinistra per trovare l'Elisir.

[CT.aF] • Castello di Troia - S2 (x2)  
dopo aver recuperato il Cristallo della Terra, parlare con le sacerdotesse del castello e poi recarsi in [CT.aE] S1 /A. Qui rivolgersi alla guardia, rispondendo 'Si' alla sua domanda, e percorrere il passaggio segreto attorno alle mura, raggiungendo l'uscita. Giunti così in [CT.aF] S2, si troveranno un gran numero di bauli: l'Elisir è contenuto nel quinto forziere da sinistra della fila superiore.

[GB.aE] • Gigante di Babil - Passaggio interno  
entrando dall'ingresso occidentale, procedere lungo il percorso obbligato ed aprire lo scrigno situato nella rientranza in alto: eliminare lo Spione per ottenere l'Elisir.

[GF.aC] • Grotta delle silfidi - S3  
entrando in [GF.aA] S1 dal Sottosuolo, andare verso sud per accedere in [GF.aB] S2. Da qui, continuare verso il basso ed uscire dalle scale sulla sinistra. Tornati così in [GF.aA] S1, procedere verso ovest ed attraversare le scale per rientrare in [GF.aB] S2. Al suo interno, seguire il percorso sempre verso l'alto ed uscire dalle seconde scale sulla destra. Arrivati in questo modo nella zona occidentale di [GF.aC] S3, recarsi nell'angolo di nord ovest per trovare il baule che contiene l'Elisir.

[GS.aL] • Grotta sigillata - S2 /D  
l'Elisir si trova nel forziere superiore, tra quelli presenti nella zona nord ovest della stanza.

[GE.aF] • Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /A (x2)  
una volta entrati dall'ingresso centro nord, entrare nel passaggio segreto situato subito sulla destra, al termine del quale sono presenti due scrigni, entrambi contenenti un Elisir.

[RE.aB] • Reame degli eidolon - Livello inferiore  
una volta entrati in questa stanza, procedere verso l'alto per trovare quattro bauli: l'Elisir è contenuto in quello di sud est.

[RL.aF] • Rovine lunari - Sentiero di Yang /D  
dal punto di partenza, procedere costantemente verso nord e, giunti alla fine del sentiero, proseguire in direzione est per trovare un passaggio segreto. Dopo essere usciti da esso, andare verso destra e salire le scale. In seguito raggiungere il punto più a nord ed avanzare verso sinistra, oltrepassando un sentiero nascosto che condurrà al forziere contenente l'Elisir.

[RL.aO] • Rovine lunari - Sentiero di Edward /E  
dal punto di partenza, andare verso nord ma non uscire subito dalla porta. Seguire invece il perimetro più esterno della camera per arrivare allo scrigno che contiene l'Elisir, nella zona inferiore della stanza.

[RL.bF] • Rovine lunari - Sentiero di Cecil /B (x2)  
dal punto di partenza, procedere verso sud e, dopo aver sconfitto il primo gruppo di avversari, si giungerà nella zona centrale. Da qui, recarsi nel passaggio segreto sulla destra e, una volta eliminati tutti i nemici, seguire il percorso sino a trovare un baule che contiene l'Elisir. Tornare nella zona centrale e questa volta attraversare il sentiero nascosto occidentale, al termine del quale è situato un secondo Elisir.

[RL.cL] • Rovine lunari - Sentiero di Rosa /D  
dal punto di partenza, procedere verso destra, superando il ponte di legno, per recuperare l'Elisir dal forziere.

[RL.cN] • Rovine lunari - Prova di Rosa  
l'Elisir è il premio per aver salvato 10, 9 oppure 8 persone.

[RL.dD] • Rovine lunari - Sentiero di Kain /A (x2)  
dal punto di partenza, procedere verso sud e, attraversando il passaggio segreto situato sul lato sinistro del grande anello centrale, accedere dentro di esso. Qui sono presenti un gran numero di scrigni: l'Elisir si trova nella fila centrale, nel secondo baule da sinistra e nel secondo baule da destra.

[RL.dF] • Rovine lunari - Sentiero di Kain /C  
dal punto di partenza, scendere lungo il bordo orientale della stanza,  
tramite i ponti di legno, sino a raggiungere l'angolo di sud est della sala.  
Qui è presente il forziere contenente l'Elisir.

[RL.dG] • Rovine lunari - Sentiero di Kain /D  
dal punto di partenza, scendere lungo il bordo orientale della stanza,  
rimanendo sempre nella parte più esterna del sentiero. Al termine della  
strada è presente lo scrigno che contiene l'Elisir.

[SL.aE] • Sottosuolo lunare - S4 /B  
l'Elisir si trova nel baule situato al centro della stanza.

[SL.aU] • Sottosuolo lunare - S9  
entrando dall'ingresso nord, seguire il percorso sino a raggiungere il bivio.  
Da qui procedere lungo il sentiero in alto per trovare il forziere contenente  
l'Elisir.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

A CHI SI PUÒ RUBARE

20 / 64 • Ahriman

--

20 / 64 • Gelatina principessa

20 / 64 • Sabbiatrice

11 / 64 • Maschera mortale

-----  
ERBA DELL'ECO

----- Echo herbs -----

"Cura lo stato Mutismo."

Il bersaglio viene colpito da una serie di piume celesti. La Medicina cura lo  
Status Mutismo.

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 50 Gil

Castello dei nani - Medicine Est

Grotte di Eblan

Mysidia

Reame degli eidolon - Medicine Est

Tomra - Medicine Ovest

[vendita: 25 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CT.aF] • Castello di Troia - S2 (x2)

dopo aver recuperato il Cristallo della Terra, parlare con le sacerdotesse  
del castello e poi recarsi in [CT.aE] S1 /A. Qui rivolgersi alla guardia,  
rispondendo 'Si' alla sua domanda, e percorrere il passaggio segreto attorno  
alle mura, raggiungendo l'uscita. Giunti così in [CT.aF] S2, si troveranno un  
gran numero di bauli: l'Erba dell'eco è contenuta nel sesto scrigno da  
sinistra della fila superiore e nel sesto forziere da sinistra della fila  
inferiore.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

A CHI SI PUÒ RUBARE

20 / 64 • Adamanthart

--

20 / 64 • Ameba

20 / 64 • Sahagin del deserto

-----  
ETERE

----- Ether ----

"Ripristina una piccola quantità di MP."

Il bersaglio viene avvolto da una spirale di luce rosa. La Medicina ripristina 50 MP.

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 10.000 Gil

Rifugio degli Hummingway

[vendita: 1 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[AA.aA] • Antico acquedotto - S4

raggiungere la zona più a sud della stanza per trovare tre forzieri: l'Etere è situato in quello centrale.

[AA.aC] • Antico acquedotto - S2

entrando dall'ingresso inferiore, seguire il percorso e, prima di uscire, procedere verso sinistra, attraverso il passaggio segreto, sino ad arrivare allo scrigno contenente l'Etere.

[CS.aC] • Canale sotterraneo - S2 /A

dopo essere entrati dall'ingresso sud est, seguire il percorso obbligato, scendendo poi in acqua, sino ad arrivare al bivio. Da qui avanzare verso sud e, dopo aver superato le due scalinate, procedere in direzione ovest, dove è situato il baule contenente l'Etere.

[CS.aG] • Canale sotterraneo - Nord

entrando dall'ingresso inferiore, procedere verso l'alto e, giunti al bivio, andare a sud ovest per trovare l'Etere nel forziere in basso.

[CN.aI] • Castello dei nani - Torre est, 3° piano

in questa stanza le varie pareti sono illusorie perciò, partendo dalle scale centrali, è possibile raggiungere gli scrigni muovendosi semplicemente verso di loro: l'Etere è contenuto nello scrigno a nord.

[CN.aQ] • Castello dei nani - Torre ovest, 3° piano

in questa stanza sono presenti diverse pareti illusorie: partendo dalle scale d'ingresso, muoversi verso sinistra per raggiungere il primo baule e da qui seguire il percorso in verso antiorario, superando il secondo forziere, per arrivare poi allo scrigno contenente l'Etere.

[CB.aB] • Castello di Baron - 1° piano /A

raggiungere la zona di sud est e premere il pulsante situato sul muro in alto per aprire una porta segreta. Al suo interno, l'Etere è contenuto nel baule centrale.

[CB.aQ] • Castello di Baron - 1° piano /E (x2)

premere il pulsante sulla parete sinistra per aprire l'accesso ad un passaggio segreto, seguire il percorso verso ovest e poi in direzione sud, raggiungendo così una saletta con sei forzieri: gli Eteri sono contenuti nella fila superiore, all'interno dello scrigno di sinistra e di quello centrale.

[CB.aV] • Castello di Baron - Torre est, 3° piano (x2)

l'Etere è contenuto nel vaso situato subito a sud delle scale. Un secondo

esemplare si trova nel baule di sinistra.

[CD.aC] • Castello di Damcyan - Dungeon S1

l'Etere è contenuto nel forziere di sinistra, tra quelli disposti sulla riga inferiore.

[CE.aI] • Castello di Eblan - Passaggio sotterraneo (x2)

partendo da [CE.aH] Torre est, 2° piano, spingere il pulsante per aprire la parete e lasciarsi cadere nella buca situata a sud est. Entrati così nella zona est di [CE.aG] Torre est, 1° piano, andare verso sud per accedere in [CE.aI] Passaggio sotterraneo. Al suo interno, aprire i due scrigni sulla sinistra per trovare gli Eteri.

[CF.aF] • Castello di Fabul - Sala del trono

una volta entrati nella stanza, premere il pulsante sulla destra per aprire il passaggio segreto. Al suo interno, seguire il percorso verso sud est per arrivare in una camera nascosta contenente tre bauli: l'Etere è situato in quello in basso.

[CT.aF] • Castello di Troia - S2 (x2)

dopo aver recuperato il Cristallo della Terra, parlare con le sacerdotesse del castello e poi recarsi in [CT.aE] S1 /A. Qui rivolgersi alla guardia, rispondendo 'Si' alla sua domanda, e percorrere il passaggio segreto attorno alle mura, raggiungendo l'uscita. Giunti così in [CT.aF] S2, si troveranno un gran numero di bauli: l'Etere è contenuto nel terzo scrigno da sinistra della fila superiore e nel terzo forziere da sinistra della fila inferiore.

[CT.aH] • Castello di Troia - S1 /C (x2)

una volta entrati nella stanza, premere più volte il pulsante situato sul pavimento, in modo tale da aprire gradualmente tutte le porte. Gli Eteri sono situati oltre la seconda porta da destra.

[CM.aB] • Caverna magnetica - S2 /A

entrando dall'ingresso di sud est, andare verso sinistra e girare attorno all'apertura in senso antiorario, sino ad arrivare allo scrigno che contiene l'Etere.

[CM.aC] • Caverna magnetica - S2 /B

l'Etere è contenuto nel baule situato nella zona orientale della stanza.

[GB.aC] • Gigante di Babil - Torace del Gigante

entrando dall'ingresso nord, seguire il percorso sino ad arrivare al piazzale. Da qui, recarsi nella rientranza in alto a sinistra per trovare il forziere che contiene l'Etere.

[GD.aA] • Grotta degli eidolon - S1

una volta entrati nella località, procedere verso sud e, al primo bivio, andare prima verso destra e poi verso l'alto. In seguito procedere verso sinistra, attraversando il passaggio segreto, per raggiungere lo scrigno che contiene l'Etere.

[GF.aA] • Grotta delle silfidi - S1

entrando in [GF.aA] S1 dal Sottosuolo, andare verso sud per accedere in [GF.aB] S2. Da qui, continuare verso il basso ed uscire dalle scale sulla sinistra. Tornati così in [GF.aA] S1, procedere verso ovest ed attraversare le scale per rientrare in [GF.aB] S2. Al suo interno, seguire il percorso verso l'alto ed uscire dalle prime scale presenti sulla destra. Arrivati in questo modo nella zona nord ovest di [GF.aA] S1, procedere verso l'alto per trovare cinque bauli: l'Etere è contenuto nel forziere in alto, tra quelli situati sul lato destro.

[GF.aB] • Grotta delle silfidi - S2

entrando in [GF.aA] S1 dal Sottosuolo, andare verso sud per accedere in [GF.aB] S2. Da qui, muoversi in senso orario per arrivare in [GF.aC] S3. Al suo interno procedere subito verso destra ed attraversare il passaggio segreto in direzione nord est, sino a raggiungere l'uscita. Rientrati così in [GF.aB] S2, procedere verso sud est per trovare una piazzale con una buca e con cinque scrigni: l'Etere è contenuto in quello di sud ovest.

[GS.aC] • Grotta sigillata - S1 /B

l'Etere si trova nel baule situato nella zona di nord est della stanza.

[GS.aD] • Grotta sigillata - S1 /C

l'Etere è contenuto nel forziere posto nella parte di nord est della stanza.

[GS.aP] • Grotta sigillata - S2 /H

l'Etere si trova nello scrigno situato tra i due ingressi.

[GE.aF] • Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /A

una volta entrati dall'ingresso sud, è possibile trovare l'Etere all'interno del baule presente subito sulla destra.

[MO.aC] • Monte Ordalia - Incrocio (x2)

entrando dall'ingresso sud, dal bivio, procedere lungo il sentiero ovest e salire le scale per trovare il forziere contenente l'Etere. Un secondo esemplare è situato nei pressi dell'uscita nord, nella rientranza in basso.

[OK.aA] • Oasi di Kaipo - Città

oltrepassare il ponte più ad est ed esaminare il vaso più in alto, tra quelli situati accanto al piccolo edificio, per trovare l'Etere.

[RE.aA] • Reame degli eidolon - Livello superiore

una volta entrati dall'ingresso di sud ovest, aprire lo scrigno in alto a sinistra per trovare l'Etere.

[TF.aD] • Tana del formileone - S1 /B

l'Etere si trova all'interno del baule centrale.

[TB.aA] • Torre di Babil - S13 (prima visita)

l'Etere si trova nel forziere situato al termine del corridoio orientale della stanza.

[TR.aA] • Troia - Città

una volta entrati nella località, andare verso l'alto e poi verso destra, in modo tale da entrare nel bacino d'acqua. Seguire il corso fiume prima verso nord e poi in direzione est, sino ad uscirne. Andare poi verso sinistra per accedere in un passaggio segreto, che condurrà in un prato fiorito. Al suo interno esaminare la zona di sud ovest per trovare l'Etere.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Gelatina nera

32 / 64 • Papillombra

32 / 64 • Verme dell'abisso

32 / 64 • Virus lunare

11 / 64 • Incantatrice

11 / 64 • Maghetto

1 / 64 • Gremlin

1 / 64 • Mini Satana

A CHI SI PUÒ RUBARE

Gelatina nera

Papillombra

Virus lunare

-----  
GRANPOZIONE

----- Hi-Potion -----

"Ripristina una quantità moderata di HP."

Il bersaglio viene avvolto da scintille verdi e da una spirale di luci celesti. La Medicina ripristina una quantità moderata di HP. Tale quantità aumenta se si utilizza la Granpozione al di fuori della battaglia.

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 150 Gil

Castello dei nani - Medicine Ovest

Mysidia

Reame degli eidolon - Medicine Ovest

Rifugio degli Hummingway

Tomra - Medicine Est

Villaggio delle Rovine lunari (Sentiero di Cecil)

Villaggio delle Rovine lunari (Sentiero di Cid)

[vendita: 75 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[AA.aA] • Antico acquedotto - S4

raggiungere la zona più a sud della stanza per trovare tre forzieri:

la Granpozione è situata in quello di sinistra.

[CN.aQ] • Castello dei nani - Torre ovest, 3° piano

in questa stanza sono presenti diverse pareti illusorie: partendo dalle scale d'ingresso, muoversi verso sinistra per trovare lo scrigno contenente la Granpozione.

[CB.aU] • Castello di Baron - Torre est, 2° piano (x2)

le Granpozioni sono contenute nei bauli situati nella zona occidentale della camera.

[CE.aB] • Castello di Eblan - 1° piano

entrando dall'ingresso sud, procedere verso alto e, una volta arrivati in corrispondenza del baule sulla destra, muoversi verso di lui per attraversare la parete illusoria e raggiungerlo: al suo interno si trova la Granpozione.

[CE.aH] • Castello di Eblan - Torre est, 2° piano (x2)

una volta in questa stanza, spingere il pulsante per aprire la parete e raggiungere i due forzieri situati nella zona ovest: la Granpozione si trova in quello più in basso. Un secondo esemplare è contenuto nello scrigno posto nella zona di sud est.

[CT.aF] • Castello di Troia - S2 (x2)

dopo aver recuperato il Cristallo della Terra, parlare con le sacerdotesse del castello e poi recarsi in [CT.aE] S1 /A. Qui rivolgersi alla guardia, rispondendo 'Si' alla sua domanda, e percorrere il passaggio segreto attorno alle mura, raggiungendo l'uscita. Giunti così in [CT.aF] S2, si troveranno un gran numero di bauli: la Granpozione è contenuta nel primo forziere da sinistra della fila superiore e nel primo scrigno da sinistra della fila inferiore.

[CT.aH] • Castello di Troia - S1 /C (x2)

una volta entrati nella stanza, premere più volte il pulsante situato sul pavimento, in modo tale da aprire gradualmente tutte le porte. Le Granpozioni sono situate oltre la seconda porta da sinistra.



[CM.aA] • Caverna magnetica - S1

entrando dall'ingresso di nord ovest, procedere verso destra, superando il ponte di legno, per recuperare la Granpozione dal baule.

[CM.aF] • Caverna magnetica - S3 /C

la Granpozione è contenuta nel forziere occidentale della stanza.

[GB.aC] • Gigante di Babil - Torace del Gigante

entrando dall'ingresso nord, seguire il percorso per trovare la Granpozione nel secondo scrigno.

[GD.aA] • Grotta degli eidolon - S1

il baule che contiene la Granpozione è situato nell'angolo di sud est della camera.

[GD.aB] • Grotta degli eidolon - S2

lo scrigno contenente la Granpozione si trova nell'angolo di sud est della stanza.

[GD.aC] • Grotta degli eidolon - S3

entrando dall'ingresso nord, procedere verso sud, sino ad arrivare al terzo spiazzo. Da qui entrare nel passaggio segreto sulla sinistra ed avanzare in direzione sud. Prima di raggiungere la parte più bassa della sala, andare a destra per arrivare in uno spiazzo dove sono presenti tre forzieri: la Granpozione è contenuta in quello di sinistra.

[GF.aA] • Grotta delle silfidi - S1

entrando in [GF.aA] S1 dal Sottosuolo, andare verso sud per accedere in [GF.aB] S2. Da qui, continuare verso il basso ed uscire dalle scale sulla sinistra. Tornati così in [GF.aA] S1, procedere verso ovest ed attraversare le scale per rientrare in [GF.aB] S2. Al suo interno, seguire il percorso verso l'alto ed uscire dalle prime scale presenti sulla destra. Arrivati in questo modo nella zona nord ovest di [GF.aA] S1, procedere verso l'alto per trovare cinque bauli: la Granpozione è contenuta nel forziere in basso, tra quelli situati sul lato destro.

[GF.aC] • Grotta delle silfidi - S3

entrando in [GF.aA] S1 dal Sottosuolo, andare verso sud per accedere in [GF.aB] S2. Da qui, muoversi in senso orario per arrivare in [GF.aC] S3. Al suo interno procedere subito verso sinistra per attraversare un passaggio segreto e poi seguire il percorso verso l'alto, sino a trovare tre scrigni: la Granpozione è contenuta in quello di nord ovest.

[GS.aD] • Grotta sigillata - S1 /C

la Granpozione si trova nel baule situato nella zona di nord ovest della stanza.

[GS.aQ] • Grotta sigillata - S3 /A

la Granpozione è contenuta nel forziere più alto, tra i due situati nella zona orientale della camera.

[GE.aF] • Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /A (x3)

una volta entrati dall'ingresso nord ovest, procedere direttamente verso sud per attraversare un passaggio segreto, al termine del quale è presente lo scrigno contenente la Granpozione.

Accedendovi dall'ingresso centro nord invece, raggiungere la rientranza presente sulla sinistra per trovarne un altro esemplare nel baule. Da qui muoversi direttamente verso est ed aprire il forziere più basso per ottenere

una terza Granpozione.

[TB.aE] • Torre di Babil - S11 (prima visita)  
entrando dalla porta più a nord, procedere lungo il corridoio verticale sulla  
destra e, giunti al bivio, proseguire verso sud est per trovare lo scrigno  
che contiene la Granpozione.

[TB.aM] • Torre di Babil - S9 /A (prima visita)  
una volta entrati dall'ingresso occidentale, seguire il percorso in direzione  
sud est. Successivamente, mentre si risale per raggiungere l'uscita nord est,  
entrare nel corridoio sulla destra, al termine del quale è presente il baule  
che contiene la Granpozione.

[TB.aO] • Torre di Babil - S8 (seconda visita)  
all'interno della zona occidentale di questa stanza, raggiungere l'area di  
sud est e poi risalire lungo il ponte per arrivare al forziere contenente la  
Granpozione.

[TB.aR] • Torre di Babil - S6 (seconda visita)  
dopo essere atterrati nella zona occidentale della stanza, aprire lo scrigno  
situato a nord per ottenere la Granpozione.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

A CHI SI PUÒ RUBARE

32 / 64 • Crisalide  
32 / 64 • Golem di pietra  
32 / 64 • Larva  
32 / 64 • Mindflayer  
32 / 64 • Nottola  
32 / 64 • Nottola vampiro  
32 / 64 • Pipistrello  
32 / 64 • Verme  
20 / 64 • Roc  
20 / 64 • Verme dell'acqua  
20 / 64 • Verme delle sabbie  
20 / 64 • Zu 1  
11 / 64 • Alligatore  
11 / 64 • Alligatore  
11 / 64 • Armadillo  
11 / 64 • Carapacere  
11 / 64 • Tartaruga infernale  
11 / 64 • Tartaruga magma  
1 / 64 • Bavarois violetto  
1 / 64 • Centipede  
1 / 64 • Magicarpa  
1 / 64 • Mors  
1 / 64 • Mousse bianca  
1 / 64 • Mousse gialla  
1 / 64 • Mousse rossa  
1 / 64 • Piranha

Golem di pietra  
Mindflayer

-----  
MEGAETERE

----- Dry Ether -----

"Ripristina una quantità moderata di MP."

Il bersaglio viene avvolto da due spirali di luce rosa e da scintille dorate.  
La Medicina ripristina 100 MP.

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 50.000 Gil

Rifugio degli Hummingway  
Villaggio delle Rovine lunari (Sentiero di Cecil)  
Villaggio delle Rovine lunari (Sentiero di Cid)  
[vendita: 1 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CS.aB] • Canale sotterraneo - Grotta della cascata  
il Megaetere è contenuto nel forziere centrale.

[CT.aF] • Castello di Troia - S2 (x2)  
dopo aver recuperato il Cristallo della Terra, parlare con le sacerdotesse del castello e poi recarsi in [CT.aE] S1 /A. Qui rivolgersi alla guardia, rispondendo 'Si' alla sua domanda, e percorrere il passaggio segreto attorno alle mura, raggiungendo l'uscita. Giunti così in [CT.aF] S2, si troveranno un gran numero di bauli: il Megaetere è contenuto nel quarto scrigno da sinistra della fila superiore e nel quarto forziere da sinistra della fila inferiore.

[CO.aG] • Caverna delle Ordalie - S6  
entrando dall'ingresso sud, procedere lungo il percorso obbligato sino ad arrivare al primo bivio. Da qui andare a sud e seguire il sentiero per trovare una seconda biforcazione. Proseguire di nuovo verso il basso e raccogliere il Megaetere dal baule sulla destra.

[GS.aU] • Grotta sigillata - S3 /E  
il Megaetere è contenuto nel forziere situato nella zona di sud ovest della stanza.

[GE.aG] • Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /B  
una volta entrati dall'ingresso nord, andare verso il basso, in modo radente alla parete sinistra. In questo modo sarà possibile accedere in un passaggio segreto che conduce allo scrigno contenente il Megaetere.

[RE.aB] • Reame degli eidolon - Livello inferiore  
una volta entrati in questa stanza, procedere verso l'alto per trovare quattro bauli: il Megaetere è contenuto in quello di nord est.

[RL.aC] • Rovine lunari - Sentiero di Yang /A  
dal punto di partenza, procedere verso destra e poi seguire il sentiero in direzione sud. Giunti nella zona inferiore, all'interno della rientranza ad est è presente un passaggio segreto: attraversarlo e recarsi nella zona di nord est per trovare il forziere contenente il Megaetere.

[RL.aE] • Rovine lunari - Sentiero di Yang /C  
dal punto di partenza, procedere costantemente verso il basso, sino a raggiungere la zona inferiore della stanza. Da qui recarsi nella rientranza a nord ovest per raggiungere lo scrigno che contiene il Megaetere.

[RL.aG] • Rovine lunari - Sentiero di Yang /E (x2)  
dal punto di partenza, andare subito verso sinistra ed attraversare il breve passaggio segreto per ritrovarsi così in uno stretto corridoio. Da qui muoversi in senso orario e, una volta arrivati in corrispondenza del primo piazzale sulla destra, oltrepassare il sentiero nascosto per entrarvi e trovare il baule contenente il Megaetere. Un secondo esemplare è situato nel piazzale subito a nord di quest'ultimo e per accedervi è presente un sentiero nascosto analogo.

[RL.aI] • Rovine lunari - Sentiero di Edward /A

dal punto di partenza, procedere verso nord per trovare due forzieri:  
il Megaetere si trova in quello di destra.

[RL.bG] • Rovine lunari - Sentiero di Cecil /B  
dal punto di partenza, seguire questo ordine per la scelta dei teletrasporti:  
unico, nord, unico, unico, nord, unico, nord, unico. Si giungerà così nella  
sezione dove è presente lo scrigno che contiene il Megaetere.

[RL.cM] • Rovine lunari - Sentiero di Rosa /E  
dal punto di partenza, procedere verso l'alto per trovare due bauli:  
il Megaetere è contenuto in quello di destra.

[RL.cN] • Rovine lunari - Prova di Rosa  
il Megaetere è il premio per aver salvato 7, 6 oppure 5 persone.

[RL.cO] • Rovine lunari - Sentiero di Edge /A  
dal punto di partenza, procedere verso il basso, tramite una serie di  
passaggi segreti, sino a raggiungere il terzo settore dove, sulla destra,  
è presente il forziere che contiene il Megaetere.

[RL.cP] • Rovine lunari - Sentiero di Edge /B  
dal punto di partenza, procedere verso sud e, giunti nei pressi dell'uscita,  
risalire lungo il sentiero occidentale per trovare lo scrigno che contiene il  
Megaetere.

[RL.cR] • Rovine lunari - Sentiero di Edge /D  
dal punto di partenza, muoversi in verso antiorario, rimanendo sempre nella  
zona più esterna della stanza. Alla destra dell'uscita è situato il baule  
contenente il Megaetere.

[RL.cU] • Rovine lunari - Sentiero di Edge /G  
il Megaetere si trova nel forziere situato nella zona di nord est della sala.

[RL.dD] • Rovine lunari - Sentiero di Kain /A (x2)  
dal punto di partenza, procedere verso sud e, attraversando il passaggio  
segreto situato sul lato sinistro del grande anello centrale, accedere dentro  
di esso. Qui sono presenti un gran numero di scrigni: il Megaetere si trova  
nella fila centrale, nel primo baule da sinistra e nel primo baule da destra.

[RL.dF] • Rovine lunari - Sentiero di Kain /C  
dal punto di partenza, scendere attraverso il bordo orientale della stanza,  
tramite i ponti di legno. Lungo il percorso si noterà una cassa sulla  
sinistra, raggiungerla e da qui muoversi in direzione ovest per arrivare nel  
piazzele dove è situato il forziere che contiene il Megaetere.

[RL.dG] • Rovine lunari - Sentiero di Kain /D  
dal punto di partenza, scendere lungo il bordo orientale della stanza e,  
una volta sul ponte parallelo al perimetro esterno, procedere verso sinistra.  
Attraversare il ponte successivo in direzione sud e poi risalire lungo tutto  
il bordo roccioso della sala. Ignorare il primo bivio e, giunti alla seconda  
biforcazione, seguire il sentiero orientale per trovare lo scrigno contenente  
il Megaetere.

[RL.dI] • Rovine lunari - Sentiero di Kain /F  
il Megaetere è uno dei due premi che si riceve ottenendo il profilo 'Mago' al  
termine del test attitudinale. Esistono quattro combinazioni di risposte che  
permettono di raggiungere tale profilo:  
- Blu, Rosso, Rosso, Rosso  
- Blu, Blu, Rosso, Blu, Rosso  
- Rosso, Blu, Blu, Blu, Rosso

- Rosso, Rosso, Rosso, Blu, Rosso

[RL.fB] • Rovine lunari - Sentiero finale /B  
in questa stanza sono presenti nove bambole femminili. Dopo averle eliminate tutte, recarsi nella parte superiore della camera e sconfiggere la bambola maschile. Una volta fatto, comparirà accanto all'uscita il baule contenente il Nirvana. Dalla seconda volta in poi, tornando in questa stessa stanza e riaprendo il forziere, al posto del Bastone sarà presente il Megaetere.

[TM.aE] • Tomra - Casa  
il Megaetere si trova nello scrigno più in alto, tra i due situati sulla destra.

[TB.aP] • Torre di Babil - S7 /A (prima visita)  
nella zona orientale della stanza, raggiungere la parte inferiore ed andare verso sinistra per trovare il baule che contiene il Megaetere.

[TR.aA] • Troia - Città  
una volta entrati nella località, andare verso l'alto e poi verso destra, in modo tale da entrare nel bacino d'acqua. Seguire il corso fiume prima verso nord e poi in direzione est, sino ad uscirne. Andare poi verso sinistra per accedere in un passaggio segreto, che condurrà in un prato fiorito. Al suo interno esaminare la zona di sud est per trovare il Megaetere.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Gelatina dorata  
32 / 64 • Gelatina principessa  
32 / 64 • Regina Lamia  
32 / 64 • Sabbiatrice  
20 / 64 • Saggia oscura  
20 / 64 • Strega della palude  
1 / 64 • Incantatrice  
1 / 64 • Maghetto

A CHI SI PUÒ RUBARE

Gelatina dorata  
Gelatina principessa  
Regina Lamia  
Sabbiatrice

-----  
MEGALISIR

----- Megalixir -----

"Ripristina tutti gli HP e gli MP del gruppo."

I bersagli vengono avvolti da una luce arcobaleno e da due grosse scintille rosse. La Medicina ripristina completamente gli HP e gli MP di tutto il gruppo.

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 650.000 Gil

Villaggio delle Rovine lunari (Sentiero di Cid)  
[vendita: 325.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CO.aH] • Caverna delle Ordalie - S7 (x2)  
entrando dall'ingresso sud, procedere lungo il sentiero occidentale per trovare il baule che contiene il Megalisir. Un secondo esemplare si trova nello stesso punto, nella zona orientale di questa stanza simmetrica.

[RL.bc] • Rovine lunari - Sentiero di Rydia /E  
rispondere in maniera corretta al quiz sul numero di creature che entrano nell'edificio e poi si potrà aprire il forziere contenente il Megalisir.

[RL.bQ] • Rovine lunari - Prova di Cecil /C  
esaminare la scintilla situata nella zona nord della stanza per recuperare il Megalisir. Raccogliendo la Medicina tuttavia il test verrà considerato fallito.

[RL.cH] • Rovine lunari - Sentiero di Rosa /B  
dal punto di partenza, procedere sempre in direzione sud, sino ad arrivare un edificio. Non entrarvi bensì esaminare il vaso sulla destra per ottenere il Megalisir.

[RL.cN] • Rovine lunari - Prova di Rosa  
il Megalisir è il premio per aver salvato 12 oppure 11 persone.

[RL.dD] • Rovine lunari - Sentiero di Kain /A  
dal punto di partenza, procedere verso sud e, attraversando il passaggio segreto situato sul lato sinistro del grande anello centrale, accedere dentro di esso. Qui sono presenti un gran numero di scrigni: il Megalisir si trova nella fila inferiore, secondo baule da destra.

[RL.dE] • Rovine lunari - Sentiero di Kain /B  
dal punto di partenza, seguire il percorso verso il basso, per raggiungere il lago delle Silfidi. Parlando con loro, le creature cureranno completamente il gruppo e doneranno un Megalisir.

[RL.dI] • Rovine lunari - Sentiero di Kain /F  
il Megalisir è il premio che si riceve ottenendo il profilo 'Paladino' al termine del test attitudinale. Esistono tre combinazioni di risposte che permettono di raggiungere tale profilo:  
- Blu, Blu, Rosso, Rosso  
- Rosso, Blu, Blu, Rosso  
- Rosso, Rosso, Rosso, Rosso

[RL.dQ] • Rovine lunari - Prova di Kain /N  
dopo averlo sconfitto la prima volta, eliminando nuovamente Bahamut lunare si otterrà sempre un Megalisir, esaminando la scintilla che compare sullo schermo dopo lo scontro.

[RL.dR] • Rovine lunari - Sentiero di Cid /A  
dal punto di partenza, procedere in direzione nord est e, giunti al secondo piazzale, esaminare il cespuglio posto nella parte inferiore della parete più orientale per ottenere un Megalisir.

[RL.dS] • Rovine lunari - Sentiero di Cid /B  
dal punto di partenza, procedere in direzione nord e raccogliere la Veste arcobaleno dallo scrigno. Dalla seconda volta in poi, tornando in questa stessa stanza e riaprendo il forziere, al posto dell'Armatura sarà presente il Megalisir.

[RL.dT] • Rovine lunari - Sentiero di Cid /C  
dopo aver aperto la seconda porta, tramite il Miele, proseguire in direzione nord est, raggiungendo la Bambola. Da qui andare verso sud, superando il primo passaggio segreto, ed in seguito accedere nel secondo sentiero nascosto. Al termine della strada è presente lo scrigno contenente il Megalisir.

[RL.eD] • Rovine lunari - Sentiero di Palom & Porom /A  
dal punto di partenza, seguire il percorso obbligato e, prima di raggiungere l'uscita, raccogliere il Megalisir dal baule in basso.

[RL.eE] • Rovine lunari - Sentiero di Palom & Porom /B

dal punto di partenza, recarsi nell'angolo di sud est della stanza per trovare lo scrigno che contiene il Megalisir.

[RL.eG] • Rovine lunari - Sentiero di Palom & Porom /D

dal punto di partenza, seguire il percorso sino ad arrivare al piazzale. Da qui andare verso l'alto e, giunti al bivio, recarsi prima verso sinistra e poi verso sud per trovare il forziere che contiene il Megalisir.

[RL.fD] • Rovine lunari - Sentiero finale /C

dal punto di partenza, procedere in direzione nord e raccogliere la Veste di Vishnu dallo scrigno. Dalla seconda volta in poi, tornando in questa stessa stanza e riaprendo il baule, al posto dell'Armatura sarà presente la Cortina lunare, un Fiocco oppure un Megalisir.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

A CHI SI PUÒ RUBARE

100% • Rana di platino  
12 / 64 • Rana dorata  
1 / 64 • Grande Malboro

--

-----  
PANACEA

----- Remedy ----

"Cura tutti gli stati alterati tranne Incosciente."

Il bersaglio viene avvolto da luci dorate. La Medicina cura tutti gli status negativi, tranne gli Status Ade, Critico, Maledizione, Perdita, Slow e Stop.

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 5.000 Gil

Castello dei nani - Medicine Ovest  
Reame degli eidolon - Medicine Ovest  
Tomra - Medicine Est  
Villaggio delle Rovine lunari (Sentiero di Cecil)  
Villaggio delle Rovine lunari (Sentiero di Cid)  
[vendita: 2.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CT.aF] • Castello di Troia - S2 (x2)

dopo aver recuperato il Cristallo della Terra, parlare con le sacerdotesse del castello e poi recarsi in [CT.aE] S1 /A. Qui rivolgersi alla guardia, rispondendo 'Si' alla sua domanda, e percorrere il passaggio segreto attorno alle mura, raggiungendo l'uscita. Giunti così in [CT.aF] S2, si troveranno un gran numero di bauli: la Panacea è contenuta nel secondo scrigno da sinistra della fila superiore e nel secondo forziere da sinistra della fila inferiore.

[CO.aC] • Caverna delle Ordalie - S2

entrando dall'ingresso orientale, recarsi nella zona subito a nord ovest per trovare il baule che contiene la Panacea.

[CO.aD] • Caverna delle Ordalie - S3

entrando dall'ingresso nord, procedere lungo il percorso obbligato verso ovest sino a trovare, tra le rocce sulla destra, il forziere che contiene la Panacea.

[CO.aF] • Caverna delle Ordalie - S5

entrando dall'ingresso sud, salire le scale a nord e seguire il percorso per trovare, tra le rocce in alto, lo scrigno contenente la Panacea.

[FK.aB] • Forgia di Kokkol - 1° piano

raggiungere la zona tra i due banconi metallici, dove sono presenti diversi vasi, ed esaminare il secondo vaso da sinistra della seconda fila dal basso per trovare la Panacea.

[GF.aB] • Grotta delle silfidi - S2

entrando in [GF.aA] S1 dal Sottosuolo, andare verso sud per accedere in [GF.aB] S2. Da qui, muoversi in senso orario per arrivare in [GF.aC] S3. Al suo interno procedere subito verso destra ed attraversare il passaggio segreto in direzione nord est, sino a raggiungere l'uscita. Rientrati così in [GF.aB] S2, procedere verso sud est e, lungo il percorso, si incontrerà sulla sinistra una rientranza che contiene quattro bauli: la Panacea si trova in quello di nord ovest.

[GE.aA] • Grotte di Eblan - S1

una volta entrati dall'ingresso nord, procedere subito attraverso la parete sulla destra, tramite il primo passaggio segreto. Continuare ad avanzare in direzione est, superando il secondo sentiero nascosto, raggiungendo in questo modo il forziere contenente la Panacea.

[RL.aC] • Rovine lunari - Sentiero di Yang /A

dal punto di partenza, procedere verso destra e poi seguire il sentiero in senso orario, sino ad arrivare ad un bivio. Andare verso destra e, giunti al termine del percorso, avanzare in direzione ovest per superare il passaggio segreto e trovare lo scrigno che contiene la Panacea.

[RL.aF] • Rovine lunari - Sentiero di Yang /D

dal punto di partenza, procedere costantemente verso nord e, giunti alla fine del sentiero, proseguire in direzione est per trovare un passaggio segreto. Dopo essere usciti da esso, recarsi nella rientranza in basso, dove è situato il baule contenente la Panacea.

[RL.aM] • Rovine lunari - Sentiero di Edward /C

dal punto di partenza, procedere verso nord, sino ad arrivare in corrispondenza del cerchio di arbusti superiore. Da qui, muoversi in direzione est per entrare in un passaggio segreto, oltre il quale si potranno trovare due oggetti nei cespugli: la Panacea è contenuta in quello superiore.

[RL.cG] • Rovine lunari - Sentiero di Rosa /A

dal punto di partenza, seguire il percorso e raggiungere il corridoio nell'angolo di nord ovest per trovare il forziere contenente la Panacea.

[RL.cO] • Rovine lunari - Sentiero di Edge /A

dal punto di partenza, procedere verso il basso, tramite due passaggi segreti, sino a raggiungere la zona dove, in alto, è presente lo scrigno che contiene la Panacea.

#### DA CHI SI PUÒ OTTENERE

52 / 64 • Malboro infernale  
32 / 64 • Cavaliere del caos  
32 / 64 • Grande Malboro  
32 / 64 • Malboro  
11 / 64 • Verme dell'acqua  
11 / 64 • Verme delle sabbie  
1 / 64 • Conchiglia zannuta  
1 / 64 • Elettropesce  
1 / 64 • Fiore di sangue

#### A CHI SI PUÒ RUBARE

Cavaliere del caos  
Grande Malboro  
Malboro  
Malboro infernale



1 / 64 • Fiore mortale  
1 / 64 • Stampo demoniaco  
1 / 64 • Treant  
1 / 64 • Treant antico

-----  
POZIONE

----- Potion -----

"Ripristina una piccola quantità di HP."

Il bersaglio viene avvolto da scintille verdi. La Medicina ripristina una piccola quantità di HP. Tale quantità aumenta se si utilizza la Pozione al di fuori della battaglia.

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 30 Gil

Agart  
Baron  
Castello dei nani - Medicine Ovest  
Castello di Fabul  
Mysidia  
Oasi di Kaipo  
Reame degli eidolon - Medicine Ovest  
Tomra - Medicine Est  
Troia  
[vendita: 15 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[BR.aA] • Baron - Città (x2)

una volta entrati nella località, andare subito verso destra ed esaminare il vaso posto accanto alle mura per trovare la Pozione. Un secondo esemplare è contenuto nel vaso più basso, tra quelli situati alla sinistra della Casa di Rosa.

[BR.aC] • Baron - Locanda

esaminare il vaso situato a sud ovest del bancone della locanda per ottenere la Pozione.

[CS.aA] • Canale sotterraneo - Sud

una volta entrati dall'ingresso inferiore, percorrere il ponte sulla destra ed andare verso nord, dove sono presenti due forzieri: la Pozione è contenuta in quello occidentale.

[CS.aC] • Canale sotterraneo - S2 /A

dopo essere entrati dall'ingresso sud est, seguire il percorso obbligato, scendendo poi in acqua, sino ad arrivare al bivio. Da qui avanzare verso sinistra, oltre le scalinate, per trovare la Pozione nello scrigno.

[CS.aF] • Canale sotterraneo - S2 /C

entrando dall'ingresso inferiore, procedere verso l'alto e poi in direzione ovest, sino ad arrivare al baule contenente la Pozione.

[CD.aC] • Castello di Damcyan - Dungeon S1

la Pozione è contenuta nel forziere di sinistra, tra quelli disposti sulla riga superiore.

[CF.aH] • Castello di Fabul - Torre ovest, 1° piano

la Pozione si trova nello scrigno situato più a sud, tra quelli posti lungo

la parete occidentale.

[GN.aA] • Grotta delle nebbie - Caverna (x2)

la Pozione è contenuta nel baule situato nell'angolo di nord ovest. Un altro esemplare si trova all'interno del forziere situato lungo il corridoio dell'uscita di nord est.

[GE.aE] • Grotte di Eblan - S2 /B (x2)

la Pozione è contenuta nel vaso più basso, tra quelli situati lungo il muro orientale. Un secondo esemplare si trova nel secondo vaso dall'alto, tra quelli presenti nella parte occidentale della stanza.

[MH.aB] • Monte Hobs - Belvedere

la Pozione è contenuta nella zona sud della stanza, all'interno del secondo scrigno da sinistra.

[MO.aA] • Monte Ordalia - Entrata (x2)

entrando dall'ingresso sud, procedere verso l'alto e non salire subito lungo la rampa di scale bensì raggiungere il baule alla sua destra, dove è contenuta la Pozione. Un secondo esemplare si trova nel forziere a nord est della rampa di scale.

[TF.aA] • Tana del formileone - S1 /A (x3)

entrando dall'ingresso nord, procedere verso sinistra ed oltrepassare il piccolo ponte. In seguito scendere le scale e muoversi in direzione nord, passando al di sotto del piccolo ponte, per trovare la Pozione nello scrigno

Un secondo esemplare si trova lungo il sentiero a sud ovest, all'interno del baule più in alto. Successivamente tornare indietro ed ora costeggiare le pareti scure, andando poi verso nord ovest: passare al di sotto del ponte di legno per trovare una terza Pozione nel forziere.

[TF.aB] • Tana del formileone - S2 /A

entrando dall'ingresso nord, seguire il percorso prima verso il basso e poi verso l'alto, sino a raggiungere l'angolo di nord est, dove è situato lo scrigno contenente la Pozione.

#### DA CHI SI PUÒ OTTENERE

100% • Pupazzo mortale  
63 / 64 • Anima  
63 / 64 • Bavarois violetto  
63 / 64 • Belfagor  
63 / 64 • Centipede  
63 / 64 • Magicarpa  
63 / 64 • Mors  
63 / 64 • Mousse bianca  
63 / 64 • Mousse gialla  
63 / 64 • Mousse rossa  
63 / 64 • Piranha  
63 / 64 • Sognatore maledetto  
63 / 64 • Spirito  
32 / 64 • Crisalide  
32 / 64 • Goblin  
32 / 64 • Goblin assassino  
32 / 64 • Larva  
32 / 64 • Nottola  
32 / 64 • Nottola vampiro  
32 / 64 • Verme  
32 / 64 • Verme dell'acqua

#### A CHI SI PUÒ RUBARE

Anima  
Bavarois violetto  
Belfagor  
Centipede  
Crisalide  
Goblin  
Goblin assassino  
Larva  
Magicarpa  
Mors  
Mousse bianca  
Mousse gialla  
Mousse rossa  
Nottola  
Nottola vampiro  
Pipistrello  
Piranha  
Sognatore maledetto  
Spirito  
Verme  
Verme dell'acqua

-----  
POZIONE-X  
-----

----- X-Potion ----

"Ripristina una grande quantità di HP."

Il bersaglio viene avvolto da una luce celeste ed arcobaleno. La Medicina ripristina 1.000 HP.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 1.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CS.aB] • Canale sotterraneo - Grotta della cascata  
la Pozione-X è contenuta nel forziere di sinistra.

[CO.aB] • Caverna delle Ordalie - S1 /B  
entrando dall'ingresso inferiore, procedere verso nord est per trovare lo scrigno che contiene la Pozione-X.

[GS.aU] • Grotta sigillata - S3 /E  
la Pozione-X è contenuta nel baule situato nella zona di nord est della sala.

[RL.aD] • Rovine lunari - Sentiero di Yang /B  
dal punto di partenza, avanzare verso destra, sino a raggiungere l'angolo di nord est, dove è situato il forziere contenente la Pozione-X.

[RL.aF] • Rovine lunari - Sentiero di Yang /D  
dal punto di partenza, procedere costantemente verso nord e, giunti alla fine del sentiero, proseguire in direzione est per trovare un passaggio segreto. Dopo essere usciti da esso, andare verso destra, scendere le scale e poi recarsi nella zona di sud est. Qui procedere sempre in direzione sinistra e, tramite un sentiero nascosto, si giungerà allo scrigno che contiene la Pozione-X.

[RL.aG] • Rovine lunari - Sentiero di Yang /E  
dal punto di partenza, andare subito verso sinistra ed attraversare il breve passaggio segreto per ritrovarsi così in uno stretto corridoio. Da qui raggiungere il punto più a sud, procedere verso destra, oltrepassando il sentiero nascosto, e recarsi nel corridoio parallelo ad est di quello iniziale. Al suo interno posizionarsi in corrispondenza dei piazzali centrali ed andare sempre in direzione est, sino ad arrivare in un passaggio segreto più piccolo. Procedere verso l'alto ed infine sulla sinistra si troverà il baule contenente la Pozione-X.

[RL.aI] • Rovine lunari - Sentiero di Edward /A  
dal punto di partenza, procedere verso nord per trovare due forzieri:  
la Pozione-X si trova in quello di sinistra.

[RL.aN] • Rovine lunari - Sentiero di Edward /D  
dal punto di partenza, seguire il percorso obbligato sino a scendere in acqua. Da qui, andare prima verso nord e poi salire le scale situate più ad ovest: alla loro sinistra è presente lo scrigno che contiene la Pozione-X.

[RL.aV] • Rovine lunari - Sentiero di Rydia /A  
dal punto di partenza, scegliere prima la cascata di destra e poi ancora quella orientale. Proseguire costantemente verso sud, sino ad arrivare nella zona inferiore della camera. Una volta qui, risalire lungo le scale a sinistra per trovare il baule contenente la Pozione-X.

[RL.bG] • Rovine lunari - Sentiero di Cecil /B  
dal punto di partenza, seguire questo ordine per la scelta dei teletrasporti: unico, nord, unico, unico, nord, unico, nord, unico, unico, sud, ovest. Si giungerà così nella sezione dove è presente il forziere che contiene la Pozione-X.

[RL.cM] • Rovine lunari - Sentiero di Rosa /E  
dal punto di partenza, procedere verso l'alto per trovare due scrigni: la Pozione-X è contenuta in quello di sinistra.

[RL.cN] • Rovine lunari - Prova di Rosa  
la Pozione-X è il premio per aver salvato 4, 3 oppure 2 persone.

[RL.dC] • Rovine lunari - Prova di Edge /E (x3)  
atterrando nella zona orientale della stanza, procedere verso sinistra, attraversando un passaggio segreto, poi continuare sempre in direzione sud. Giunti al termine del percorso, proseguire tramite il sentiero nascosto sulla destra per giungere nel grande piazzale dove è situato il baule contenente la Pozione-X.

Tornare indietro di due piazzali ed avanzare prima verso sinistra e poi verso sud, sino ad arrivare ad un teletrasporto. Non salirvi sopra bensì accedere ai due grandi piazzali ai suoi lati, attraversando due passaggi segreti, per trovare in ognuno di essi un forziere con una Pozione-X.

[RL.dD] • Rovine lunari - Sentiero di Kain /A (x2)  
dal punto di partenza, procedere verso sud e, attraversando il passaggio segreto situato sul lato sinistro del grande anello centrale, accedere dentro di esso. Qui sono presenti un gran numero di scrigni: la Pozione-X si trova nella fila inferiore, nel primo e nel secondo baule da sinistra.

[SL.aF] • Sottosuolo lunare - S4 /C  
la Pozione-X si trova nel forziere situato nella zona sud ovest della sala.

#### DA CHI SI PUÒ OTTENERE

52 / 64 • Principe Goblin  
32 / 64 • Echidna  
32 / 64 • Principe Sahagin  
32 / 64 • Scippagil  
32 / 64 • Truppa d'élite  
20 / 64 • Golem di pietra  
20 / 64 • Maschera mortale  
20 / 64 • Protofase  
1 / 64 • Armadillo  
1 / 64 • Carapacere  
1 / 64 • Tartaruga infernale  
1 / 64 • Tartaruga magma

#### A CHI SI PUÒ RUBARE

Echidna  
Principe Goblin  
Principe Sahagin  
Scippagil  
Truppa d'élite

-----  
RAZIONE DIETETICA

----- Diet Ration -----

"Cura lo stato Maiale."

Il bersaglio viene colpito da un gas rosa. La Medicina cura lo Status Maiale.

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 100 Gil

Castello dei nani - Medicine Est  
Grotte di Eblan  
Mithril  
Reame degli eidolon - Medicine Est  
Tomra - Medicine Ovest  
[vendita: 50 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Conchiglia zannuta  
32 / 64 • Elettropesce  
32 / 64 • Fiore di sangue  
32 / 64 • Fiore mortale  
32 / 64 • Stampo demoniaco  
32 / 64 • Treant  
32 / 64 • Treant antico

A CHI SI PUÒ RUBARE

Conchiglia zannuta  
Elettropesce  
Fiore di sangue  
Fiore mortale  
Stampo demoniaco  
Treant  
Treant antico

-----  
SVEGLIA

----- Alarm Clock -----

"Guarisce tutti gli alleati dallo stato Sonno."

I bersagli vengono avvolti da luci dorate. La Medicina cura a tutto il gruppo lo Status Sonno.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CE.aC] • Castello di Eblan - 2° piano  
partendo da [CE.aD] Sala del trono, raggiungere l'angolo di nord ovest e da qui andare verso sinistra per attraversare un passaggio segreto che condurrà nella sezione occidentale di [CE.aC] 2° piano. Al suo interno sono presenti due scrigni: la Sveglia è contenuta in quello inferiore.

[RL.dI] • Rovine lunari - Sentiero di Kain /F

la Sveglia è uno dei due premi che si riceve ottenendo il profilo 'Ingegnere' al termine del test attitudinale. Le risposte richieste sono: Blu, Blu, Blu, oppure Rosso, Rosso, Blu.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

11 / 64 • Falena ocellata  
11 / 64 • Falena verde  
11 / 64 • Occhio sanguinario  
11 / 64 • Occhio volante 1

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
TENDA  
-----

Tent ---

"Ripristina parte degli HP e degli MP del gruppo; cura alcuni stati alterati."

Il gruppo si riposa all'interno di una tenda. La Medicina ripristina 1.000 HP e 100 MP ad ogni membro del gruppo, cura tutti gli status negativi ma non riporta in vita i personaggi sconfitti. La Tenda si può usare esclusivamente sulla Mappa del mondo o sui Punti di Salvataggio: nel primo caso è sufficiente anche premere il tasto Select per attivarla rapidamente.

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 100 Gil

Agart

Baron

Castello dei nani - Medicine Ovest

Castello di Fabul

Mysidia

Oasi di Kaipo

Reame degli eidolon - Medicine Ovest

Tomra - Medicine Est

Troia

[vendita: 50 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[BR.aA] • Baron - Città

recarsi nella zona più a nord della città, dove è presente il bacino d'acqua, e scendere attraverso le cascate. Successivamente seguire il torrente e, subito dopo aver oltrepassato le mura, esaminare il suolo per trovare la Tenda.

[BR.aC] • Baron - Locanda

procedere lungo il corridoio ed esaminare la coppia di spade appese alla parete per aprire un passaggio che condurrà a tre forzieri: la Tenda si trova in quello centrale.

[CS.aA] • Canale sotterraneo - Sud

una volta entrati dall'ingresso inferiore, percorrere il sentiero di sinistra. Dopo aver superato il lungo ponte, recarsi nell'angolo a sud ovest ed aprire lo scrigno per ottenere la Tenda.

[CB.aB] • Castello di Baron - 1° piano /A

raggiungere la zona di sud est e premere il pulsante situato sul muro in alto per aprire una porta segreta. Al suo interno, la Tenda è contenuta nel baule di destra.

[CB.aV] • Castello di Baron - Torre est, 3° piano (x2)

le Tende sono contenute nel forziere centrale ed in quello di destra.

[CD.aE] • Castello di Damcyan - 2° piano

la Tenda si trova nello scrigno situato nell'angolo di nord est.

[CF.aO] • Castello di Fabul - Torre est, 3° piano

la Tenda è contenuta nel baule situato nella zona sud della stanza.

[CT.aH] • Castello di Troia - S1 /C (x2)

una volta entrati nella stanza, premere più volte il pulsante situato sul pavimento, in modo tale da aprire gradualmente tutte le porte. Le Tende sono

situate oltre la porta più a sinistra.

[GN.aA] • Grotta delle nebbie - Caverna

la Tenda è situata all'interno del forziere posto nella zona centrale della località.

[GE.aF] • Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /A

una volta entrati dall'ingresso sud, procedere verso l'alto, sino a trovare lo scrigno contenente la Tenda.

[MH.aB] • Monte Hobs - Belvedere

la Tenda si trova nella zona sud della stanza, all'interno del primo baule da sinistra.

[RL.dL] • Rovine lunari - Prova di Kain /G

dal punto di partenza, recarsi nella zona più a nord della città, dove è presente il bacino d'acqua, e scendere attraverso le cascate. In seguito attraversare il fiume e, subito dopo aver oltrepassato le mura, esaminare il suolo per trovare la Tenda.

[TF.aA] • Tana del formileone - S1 /A

entrando dall'ingresso nord, procedere verso sinistra ed oltrepassare il piccolo ponte. In seguito scendere le scale, muoversi in direzione sud ovest e seguire il percorso, sino a trovare due forzieri: quello più in basso contiene la Tenda.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Cannone laser  
32 / 64 • Cavaliere decaduto  
32 / 64 • Cavaliere fantasma  
32 / 64 • Cavaliere oscuro  
32 / 64 • Centaurotek  
32 / 64 • Soldatessa  
32 / 64 • Soldato centauro  
20 / 64 • Goblin  
20 / 64 • Goblin assassino  
1 / 64 • Adamanthart  
1 / 64 • Ameba  
1 / 64 • Sahagin del deserto

A CHI SI PUÒ RUBARE

Cannone laser  
Cavaliere decaduto  
Cavaliere fantasma  
Cavaliere oscuro  
Centaurotek  
Soldatessa  
Soldato centauro

=====

PERGAMENE

[@07PG]

=====

Questi Oggetti permettono a tutti i personaggi, compresi quelli che non possiedono MP, di utilizzare alcune tecniche magiche durante le battaglie. Le Pergamene si possono trovare all'interno delle località, possono essere ottenute o rubate dai nemici e possono essere solo vendute presso i Negozi. All'interno del Menù Oggetti, esse sono raffigurate da un sacchetto:

- Anima di Pyros	- Grimorio DL
- Aracnotela	- Grimorio IL
- Bacio di Lilith	- Grimorio LL
- Baffo di coeurl	- Grimorio OL
- Bestiario	- Grimorio RL
- Campana sigillante	- Grimorio SL
- Clessidra d'argento	- Grimorio TL
- Clessidra di bronzo	- Pane degli gnomi

- |                    |                       |
|--------------------|-----------------------|
| - Clessidra dorata | - Polvere astrale     |
| - Cortina luminosa | - Sandali di Mercurio |
| - Cortina lunare   | - Scheggia di Pyros   |
| - Esca             | - Tamburo di Gaia     |
| - Esplosivo        | - Vento antartico     |
| - Fuga rapida      | - Vento artico        |
| - Furia celeste    | - Vino di Bacco       |
| - Furia di Zeus    | - Zanna bianca        |
| - Grimorio         | - Zanna blu           |
| - Grimorio AL      | - Zanna rossa         |
| - Grimorio BL      | - Zanna vampirica     |

-----  
 ANIMA DI PYROS  
 -----

----- Bomb Core ----

"Infligge danni in cambio di parte della vita dell'utilizzatore."

Il personaggio accumula energia rossa per poi detonare e colpire il bersaglio con l'esplosione. La Pergamena causa ad un nemico danni fisici pari alla quantità attuale di HP del personaggio che ha usato l'oggetto, il quale però perde la vita.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
 [vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CE.aE] • Castello di Eblan - Torre ovest, 1° piano  
 partendo da [CE.aF] Torre ovest, 2° piano, scendere le scale situate nella rientranza sulla sinistra per raggiungere la zona occidentale di [CE.aE] Torre ovest, 1° piano, dove è situato lo scrigno che contiene l'Anima di Pyros.

[GF.aB] • Grotta delle silfidi - S2  
 entrando in [GF.aA] S1 dal Sottosuolo, andare verso sud per accedere in [GF.aB] S2. Da qui, muoversi in senso orario per arrivare in [GF.aC] S3. Al suo interno procedere subito verso destra ed attraversare il passaggio segreto in direzione nord est, sino a raggiungere l'uscita. Rientrati così in [GF.aB] S2, procedere verso sud est e, lungo il percorso, si incontrerà sulla sinistra una rientranza che contiene quattro bauli: l'Anima di Pyros si trova in quello di nord est.

[GE.aG] • Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /B  
 una volta entrati dall'ingresso sud ovest, seguire il sentiero sino ad arrivare nella zona in alto a destra, dove sono presenti alcuni massi ed il forziere che contiene l'Anima di Pyros.

[RL.dR] • Rovine lunari - Sentiero di Cid /A  
 dal punto di partenza, procedere in direzione sud ovest. Giunti nel piazzale, posizionarsi tra i quattro alberi ed esaminare il muro inferiore, subito alla destra della pianta di sud ovest, per trovare l'Anima di Pyros.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

11 / 64 • Pyros nero  
 11 / 64 • Pyros viola  
 11 / 64 • Re Pyros

A CHI SI PUÒ RUBARE

--



-----  
ARACNOTELEA

----- Spider Silk -----

"Ha lo stesso effetto di Slow."

Il bersaglio viene avvolto da un quadrante di orologio che ruota lentamente in senso antiorario. La Pergamena lancia la magia bianca Slow su tutti i bersagli: essa infligge lo Status Slow, che fa caricare più lentamente la barra del turno del nemico, il quale attaccherà così con minore frequenza rispetto ai personaggi.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 50 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[AA.aB] • Antico acquedotto - S3  
entrando dall'ingresso di nord ovest, procedere verso il basso, tramite due passaggi segreti, sino a raggiungere la zona dove, in alto, è presente il baule contenente l'Aracnotela.

[CF.aF] • Castello di Fabul - Sala del trono  
una volta entrati nella stanza, premere il pulsante sulla destra per aprire il passaggio segreto. Al suo interno, seguire il percorso verso sud est per arrivare in una camera nascosta contenente tre forzieri: l'Aracnotela è contenuta in quello in alto.

[CM.aF] • Caverna magnetica - S3 /C  
l'Aracnotela è contenuta nello scrigno centrale della stanza.

[GE.aF] • Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /A  
una volta entrati dall'ingresso centro nord, seguire il sentiero verso sud, sino ad arrivare nella zona più bassa della stanza. Da qui procedere verso sinistra per trovare il baule contenente l'Aracnotela.

[TF.aA] • Tana del formileone - S1 /A  
entrando dall'ingresso nord, procedere verso sinistra ed oltrepassare il piccolo ponte per trovare il forziere contenente l'Aracnotela.

[TF.aB] • Tana del formileone - S2 /A  
entrando dall'ingresso nord, seguire il percorso prima verso il basso e poi verso nord ovest. Oltrepassare il piccolo ponte di legno per raggiungere lo scrigno che contiene l'Aracnotela.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

52 / 64 • Aracne  
52 / 64 • Scolopendra  
52 / 64 • Tarantola

A CHI SI PUÒ RUBARE

Aracne  
Scolopendra  
Tarantola

-----  
BACIO DI LILITH

----- Lilith's Kiss -----

"Ha lo stesso effetto di Aspir."

Il bersaglio viene colpito da una serie di sfere blu che poi vengono assorbite. La Pergamena lancia la magia nera Aspir: essa sottrae MP ad un nemico e li dona al personaggio che ha utilizzato quest'Oggetto. Usandola contro un mostro di tipo Non-morto, sarà quest'ultimo invece ad assorbire gli MP del personaggio.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 100 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[TB.aU] • Torre di Babil - S3 /A (seconda visita)  
entrando dall'ingresso di sud ovest, procedere lungo il sentiero sulla destra per trovare il forziere che contiene il Bacio di Lilith.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

52 / 64 • Lilith  
20 / 64 • Regina Lamia  
12 / 64 • Succube  
12 / 64 • Vampira  
11 / 64 • Echidna

A CHI SI PUÒ RUBARE

Lilith

-----  
BAFFO DI COEURL

----- Coeurl Whisker ----

"Ha lo stesso effetto di Ade."

Il bersaglio viene colpito da una fiamma blu lanciata da un grande scheletro ammantato di bianco. La Pergamena lancia la magia nera Ade: essa infligge lo Status Ade, il quale elimina un nemico istantaneamente.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CE.aG] • Castello di Eblan - Torre est, 1° piano  
raggiungere la parete nord ed andare verso sinistra, passando dietro la colonna, per accedere ad un sentiero nascosto che condurrà allo scrigno contenente il Baffo di Coeurl.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

31 / 64 • Cait Sith  
31 / 64 • Coeurl  
20 / 64 • Regina Coeurl

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
BESTIARIO

----- Bestiary ----

"Libro con lo stesso effetto di Scan."

Il bersaglio viene circondato da un mirino. La tecnica mostra sullo schermo gli HP attuali, gli HP massimi e le eventuali debolezze elementali del nemico.

Questa Pergamena è inefficace contro i boss.

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 980 Gil

Rifugio degli Hummingway  
Villaggio delle Rovine lunari (Sentiero di Cecil)  
Villaggio delle Rovine lunari (Sentiero di Cid)  
[vendita: 490 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[GD.aC] • Grotta degli eidolon - S3  
entrando dall'ingresso nord, seguire il percorso obbligato, sino ad arrivare  
allo spiazzo più a sud est, dove si trova lo scrigno che contiene il  
Bestiario.

[GF.aA] • Grotta delle silfidi - S1  
entrando dall'ingresso nord, procedere verso destra per trovare tre bauli:  
il Bestiario è contenuto in quello più basso.

[GF.aB] • Grotta delle silfidi - S2  
entrando in [GF.aA] S1 dal Sottosuolo, andare verso sud per accedere in  
[GF.aB] S2. Da qui, muoversi in senso orario per arrivare in [GF.aC] S3.  
Al suo interno procedere subito verso destra ed attraversare il passaggio  
segreto in direzione nord est, sino a raggiungere l'uscita. Rientrati così in  
[GF.aB] S2, procedere verso sud est per trovare una piazzale con una buca e  
con cinque forzieri: il Bestiario è contenuto in quello di nord est.

[GS.aB] • Grotta sigillata - S1 /A  
il Bestiario si trova nello scrigno situato nella zona più a sud della sala.

[GS.aG] • Grotta sigillata - S2 /A  
il Bestiario si trova nel baule posto nella zona sud est della camera.

[RE.aA] • Reame degli eidolon - Livello superiore  
una volta entrati dall'ingresso di sud ovest, seguire il percorso in senso  
orario per trovare il Bestiario all'interno del secondo forziere.

[RE.aE] • Reame degli eidolon - Livello intermedio /B  
il Bestiario si trova all'interno del scrigno occidentale.

[TM.aE] • Tomra - Casa  
tra i vasi situati a nord est, esaminare il primo da sinistra della fila  
inferiore per trovare il Bestiario.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

20 / 64 • Scippagil  
11 / 64 • Principe Sahagin

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
CAMPANA SIGILLANTE

----- Silent Bell -----

"Campanella con lo stesso effetto di Novox."

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

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 50 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[GS.aS] • Grotta sigillata - S3 /C  
entrando dall'ingresso di nord ovest, procedere verso destra sino a trovare lo scrigno che contiene la Campana sigillante.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Gremlin  
32 / 64 • Mini Satana

A CHI SI PUÒ RUBARE

Gremlin  
Mini Satana

-----  
CLESSIDRA D'ARGENTO

----- Silver Hourglass -----

"Clessidra che lancia Stop per un lasso moderato di tempo."

Il bersaglio viene avvolto da un quadrante di orologio che si arresta.  
La Pergamena lancia la magia nera Stop: essa infligge lo Status Stop, il quale impedisce a tutti i nemici di svolgere qualsiasi azione per un discreto periodo di tempo.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 250 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CN.aI] • Castello dei nani - Torre est, 3° piano  
in questa stanza le varie pareti sono illusorie perciò, partendo dalle scale centrali, è possibile raggiungere gli scrigni muovendosi semplicemente verso di loro: la Clessidra d'argento è contenuta nel baule ad est.

[CE.aG] • Castello di Eblan - Torre est, 1° piano  
partendo da [CE.aH] Torre est, 2° piano, spingere il pulsante per aprire la parete e lasciarsi cadere nella buca situata a sud est. Entrati così nella zona orientale di [CE.aG] Torre est, 1° piano, aprire il forziere per trovare la Clessidra d'argento.

[GE.aF] • Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /A  
una volta entrati dall'ingresso centro nord, seguire il sentiero verso sud, sino ad arrivare nella zona più bassa della stanza. Da qui procedere verso destra per trovare tre scrigni: la Clessidra d'argento è contenuta in quello di sinistra.

[TB.aS] • Torre di Babil - S1 (seconda visita)  
entrando dall'ingresso di sud est, procedere lungo il corridoio e, tramite le abilità di Edge, si supererà automaticamente il muro. In seguito procedere lungo il percorso obbligato e raggiungerne l'estremità per trovare il baule contenente la Clessidra d'argento.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

A CHI SI PUÒ RUBARE

-----  
CLESSIDRA DI BRONZO

----- Bronze Hourglass -----

"Clessidra che lancia Stop per un breve lasso di tempo."

Il bersaglio viene avvolto da un quadrante di orologio che si arresta.  
La Pergamena lancia la magia nera Stop: essa infligge lo Status Stop, il quale impedisce ad un nemico di svolgere qualsiasi azione per un ridotto periodo di tempo.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 50 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[AA.aB] • Antico acquedotto - S3  
entrando dall'ingresso di nord ovest, procedere verso il basso, tramite il passaggio segreto, sino a raggiungere una zona occidentale dove è presente il baule contenente la Clessidra di bronzo.

[BR.aA] • Baron - Città  
recarsi nella zona più a nord della città, dove è presente il bacino d'acqua, e scendere attraverso le cascate. Successivamente seguire il torrente e, giunti nello stagno, esaminare il suolo a sud est per trovare la Clessidra di bronzo.

[CS.aG] • Canale sotterraneo - Nord  
entrando dall'ingresso inferiore, procedere verso l'alto e, giunti al primo bivio, andare a destra. Dopo essere arrivati alla seconda biforcazione, proseguire in direzione sud, dove sono presenti due forzieri: la Clessidra di bronzo è contenuta in quello in basso.

[CM.aF] • Caverna magnetica - S3 /C  
la Clessidra di bronzo è contenuta nello scrigno orientale della stanza.

[RL.dL] • Rovine lunari - Prova di Kain /G  
dal punto di partenza, recarsi nella zona più a nord della città, dove è presente il bacino d'acqua, e scendere attraverso le cascate. In seguito attraversare il torrente e, giunti nello stagno, esaminare il suolo a sud est per trovare la Clessidra di bronzo.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

A CHI SI PUÒ RUBARE

11 / 64 • Goblin  
11 / 64 • Goblin assassino  
11 / 64 • Gremlin  
11 / 64 • Mini Satana

--

-----  
CLESSIDRA DORATA

----- Gold Hourglass -----

"Clessidra che lancia Stop per un lungo lasso di tempo."

Il bersaglio viene avvolto da un quadrante di orologio che si arresta.

La Pergamena lancia la magia nera Stop: essa infligge lo Status Stop, il quale impedisce a tutti i nemici di svolgere qualsiasi azione per un notevole periodo di tempo.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[RL.aU] • Rovine lunari - Prova di Edward /F  
dopo averla sconfitta la prima volta, eliminando nuovamente Shiva lunare si otterrà sempre una Clessidra dorata, esaminando la scintilla che compare sullo schermo dopo lo scontro.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Rana dorata  
20 / 64 • Drago meccanico  
20 / 64 • Elettrodrago  
20 / 64 • Kraken delle nebbie  
11 / 64 • Ahriman  
11 / 64 • Mindflayer  
11 / 64 • Principe Goblin

A CHI SI PUÒ RUBARE

Rana dorata

-----  
CORTINA LUMINOSA

----- Light Curtain -----

"Cortina con lo stesso effetto di Reflex."

Il personaggio che ha usato l'oggetto viene avvolto da un rombo e da scintille celesti. La Pergamena lancia la magia bianca Reflex: essa dona lo Status Reflex, che respinge automaticamente alcuni attacchi magici scagliati contro il personaggio; tali tecniche poi colpiranno sempre gli avversari, anche se essi possiedono a loro volta lo Status Reflex.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[GS.aL] • Grotta sigillata - S2 /D  
la Cortina luminosa si trova nel forziere situato oltre la strettoia, nella zona orientale della stanza.

[RL.dD] • Rovine lunari - Sentiero di Kain /A  
dal punto di partenza, procedere verso sud e, attraversando il passaggio segreto situato sul lato sinistro del grande anello centrale, accedere dentro di esso. Qui sono presenti un gran numero di scrigni: la Cortina luminosa si trova nella fila superiore, primo baule da destra.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Maschera mortale  
32 / 64 • Protofase  
20 / 64 • Drago d'argento

A CHI SI PUÒ RUBARE

Maschera mortale  
Protofase

11 / 64 • Lamia

11 / 64 • Matriarca lamia

-----  
CORTINA LUNARE

----- Curtain Lunar ----

"Cortina che annulla gli attacchi diretti e lancia anche Reflex."

Il personaggio che ha usato l'oggetto viene avvolto da un rombo e da scintille celesti. La Pergamena dona lo Status Barriera, il quale permette al personaggio di evitare automaticamente qualsiasi attacco fisico, e lo Status Reflex, che respinge automaticamente alcuni attacchi magici scagliati contro di lui.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio

[vendita: 1.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[RL.cF] • Rovine lunari - Prova di Cecil /Q

arrivati in questa camera, parlare con il re per far comparire lo scrigno: la Cortina lunare è il premio per aver superato ancora una volta tutti e cinque i test.

[RL.fD] • Rovine lunari - Sentiero finale /C

dal punto di partenza, procedere in direzione nord e raccogliere la Veste di Vishnu dal baule. Dalla seconda volta in poi, tornando in questa stessa sala e riaprendo il forziere, al posto dell'Armatura sarà presente la Cortina lunare, un Fiocco oppure un Megalisir.

[TL.aA] • Tunnel lunare - Ovest

entrando dall'ingresso sud, seguire il percorso verso l'alto, sino ad arrivare nell'angolo di nord est. Qui sono situati due scrigni: la Cortina lunare è contenuta in quello più in alto.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

A CHI SI PUÒ RUBARE

32 / 64 • Eucariota

--

32 / 64 • Procariota

20 / 64 • Guardia selenita

11 / 64 • Drago d'argento

11 / 64 • Gelatina dorata

11 / 64 • Gelatina nera

11 / 64 • Papillombra

11 / 64 • Protofase

11 / 64 • Scippagil

11 / 64 • Virus lunare

-----  
ESCA

----- Decoy ----

"Ha lo stesso effetto di Immagine."

Il bersaglio viene circondato da due copie di sè stesso. La Pergamena lancia la magia bianca Immagine: essa dona lo Status Immagine, il quale permette al personaggio che ha usato l'oggetto di evitare automaticamente i due successivi attacchi fisici che dovesse subire.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 25 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[TR.aA] • Troia - Città  
una volta entrati nella località, andare verso l'alto e poi verso destra, in modo tale da entrare nel bacino d'acqua. Seguire il corso fiume prima verso nord e poi in direzione est, sino ad uscirne. Andare poi verso sinistra per accedere in un passaggio segreto, che condurrà in un prato fiorito. Al suo interno esaminare la zona di nord ovest per trovare l'Esca.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

64 / 64 • Bambola diabolica  
64 / 64 • Marionetta  
64 / 64 • Pupazzo rancoroso

A CHI SI PUÒ RUBARE

Bambola diabolica  
Marionetta  
Pupazzo rancoroso

-----  
ESPLOSIVO

----- Bomb Fragment ----

"Ha lo stesso effetto di Fire."

Il bersaglio viene colpito da una fiammata. La Pergamena lancia la magia nera Fire: essa causa lievi danni magici di Elemento Fuoco ad un nemico.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 50 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CS.aE] • Canale sotterraneo - S3  
raggiungere il bivio posto al centro della stanza e procedere lungo il sentiero orientale, al termine del quale è presente il baule contenente l'Esplosivo.

[CF.aH] • Castello di Fabul - Torre ovest, 1° piano  
l'Esplosivo è contenuto nel forziere situato più a nord ovest.

[MS.aA] • Mist - Città (x3)  
recarsi a nord est, nei pressi dello stagno, ed esaminare la zona cespugliosa nella rientranza sulla destra per ottenere l'Esplosivo. Altri due esemplari sono nascosti nella zona sud della città. Partendo dai negozi di Armi e Protezioni, procedere lungo il sentiero ad est, in corrispondenza del pozzo, per passare all'interno di un passaggio segreto attraverso gli alberi. Al termine del percorso è presente una zona cespugliosa che contiene altri due Esplosivi.

[RL.dR] • Rovine lunari - Sentiero di Cid /A (x2)  
dal punto di partenza, procedere in direzione nord est e, giunti al secondo piazzale, esaminare il vaso posto sul lato sinistro per trovare l'Esplosivo. In seguito recarsi nella zona di sud ovest della camera ed esaminare il vaso occidentale per ottenerne un altro esemplare.



[TM.aE] • Tomra - Casa

l'Esplosivo si trova nello scrigno a nord del vaso più a sud ovest.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Pyros nero

32 / 64 • Pyros viola

32 / 64 • Re Pyros

20 / 64 • Cerebrochimera

20 / 64 • Chimera

20 / 64 • Molosso ardente

A CHI SI PUÒ RUBARE

Pyros nero

Pyros viola

Re Pyros

-----  
FUGA RAPIDA

----- Emergency Exit ----

"Scappi immediatamente da un dungeon."

Usandola dal Menù Oggetti, quando ci si trova in una località, permette di uscire istantaneamente da essa, riportando l'intero gruppo sulla Mappa del mondo.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio

[vendita: 90 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CE.aH] • Castello di Eblan - Torre est, 2° piano

una volta in questa stanza, spingere il pulsante per aprire la parete e raggiungere i due scrigni situati nella zona ovest: la Fuga rapida è situata in quello più in alto.

[CM.aH] • Caverna magnetica - S4 /A

entrando dall'ingresso di sud est, procedere verso nord ovest, girare in senso antiorario attorno al portone d'uscita ed al termine della strada si troverà il baule che contiene la Fuga rapida.

[GF.aB] • Grotta delle silfidi - S2

entrando in [GF.aA] S1 dal Sottosuolo, andare verso sud per accedere in [GF.aB] S2. Da qui, muoversi in senso orario per arrivare in [GF.aC] S3. Al suo interno procedere subito verso destra ed attraversare il passaggio segreto in direzione nord est, sino a raggiungere l'uscita. Rientrati così in [GF.aB] S2, procedere verso sud est per trovare una piazzale con una buca e con cinque forzieri: la Fuga rapida è contenuta in quello di sud est.

[TF.aD] • Tana del formileone - S1 /B

la Fuga rapida si trova all'interno dello scrigno di sinistra.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
FURIA CELESTE

----- Heavenly Wrath ----

"Ha lo stesso effetto di Thundara."

Il bersaglio viene colpito da una serie di fulmini. La Pergamena lancia la magia nera Thundara: essa causa moderati danni magici di Elemento Fulmine ad un nemico.

DOVE SI PUÒ COMPRARE  
nessun negozio  
[vendita: 250 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE  
nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE	A CHI SI PUÒ RUBARE
32 / 64 • Cannone laser	Drago meccanico
32 / 64 • Drago meccanico	Elettrodrago
32 / 64 • Elettrodrago	
20 / 64 • Drago d'oro	
11 / 64 • Marilith minore	
11 / 64 • Ninfa tempestosa	
11 / 64 • Soldato meccanico	

-----  
FURIA DI ZEUS

----- Zeus's Wrath -----

"Ha lo stesso effetto di Thunder."

Il bersaglio viene colpito da un fulmine. La Pergamena lancia la magia nera Thunder: essa causa lievi danni magici di Elemento Fulmine ad un nemico.

DOVE SI PUÒ COMPRARE  
nessun negozio  
[vendita: 50 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE  
[AA.aA] • Antico acquedotto - S4  
raggiungere la zona più a sud della stanza per trovare tre forzieri: la Furia di Zeus è situata in quello di destra.

[BR.aH] • Baron - Armeria  
recarsi al muro orientale della stanza e proseguire verso sud, per entrare in un passaggio segreto. Seguire il percorso prima in direzione nord e poi verso sinistra, sino a raggiungere l'altro lato del bancone delle Armi. Qui è presente lo scrigno contenente la Furia di Zeus.

[CF.aH] • Castello di Fabul - Torre ovest, 1° piano  
la Furia di Zeus è contenuta nel vaso di sinistra, tra quelli situati lungo la parete nord.

[TM.aE] • Tomra - Casa  
la Furia di Zeus si trova nel baule alla destra del vaso più a sud ovest.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE	A CHI SI PUÒ RUBARE
32 / 64 • Drago d'oro	Drago d'oro
20 / 64 • Marilith minore	

20 / 64 • Ninfa tempestosa  
20 / 64 • Soldato meccanico

---

GRIMORIO

----- Summon Book ----

"Libro che evoca un eidolon a caso."

La Pergamena evoca un Eidolon scelto casualmente tra tutti quelli presenti nel gioco.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[GF.aE] • Grotta delle silfidi - Casa delle silfidi  
dopo gli eventi del Gigante di Babil, recarsi in questa stanza ed esaminare la libreria per trovare il Grimorio.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

1 / 64 • Burattinaio  
1 / 64 • Evocatrice  
1 / 64 • Evocatrice delle nebbie  
1 / 64 • Stregona

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

---

GRIMORIO AL

----- Summon Book LA ----

"Libro che permette di evocare Asura lunare."

La Pergamena evoca una divinità con tre volti, assieme ad un gruppo di angioletti. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i nemici. Se usato contro Zeromus EG, il Grimorio AL gli causa temporaneamente lo Status Veleno. Questa Pergamena non si può gettare, nè depositare presso il Chocobeso.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[non si può vendere]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[RL.cN] • Rovine lunari - Prova di Rosa  
per ottenere il Grimorio AL è necessario sconfiggere Asura lunare.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

100% • Asura lunare

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

---

GRIMORIO BL

----- Summon Book LB ----

"Libro che permette di evocare Bahamut lunare."

La Pergamena evoca un dragone che colpisce il bersaglio con una serie di esplosioni. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i nemici. Questa Pergamena non si può gettare, nè depositare presso il Chocobeso.

DOVE SI PUÒ COMPRARE  
nessun negozio  
[non si può vendere]

DOVE SI PUÒ TROVARE  
[RL.dQ] • Rovine lunari - Prova di Kain /N  
per ottenere il Grimorio BL è necessario sconfiggere Bahamut lunare.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE	A CHI SI PUÒ RUBARE
100% • Bahamut lunare	--

-----  
GRIMORIO DL

----- Summon Book LD ----

"Libro che permette di evocare Drago lunare."

La Pergamena evoca un drago viola che emette un getto di vapore contro il bersaglio. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i nemici. Se usato contro Zeromus EG, il Grimorio DL gli causa temporaneamente lo Status Rana. Questa Pergamena non si può gettare, nè depositare presso il Chocobeso.

DOVE SI PUÒ COMPRARE  
nessun negozio  
[non si può vendere]

DOVE SI PUÒ TROVARE  
[RL.bD] • Rovine lunari - Prova di Rydia  
per ottenere il Grimorio DL è necessario sconfiggere il Drago lunare.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE	A CHI SI PUÒ RUBARE
100% • Drago lunare	--

-----  
GRIMORIO IL

----- Summon Book LI ----

"Libro che permette di evocare Ifrit lunare."

La Pergamena evoca un minotauro grigio che travolge il bersaglio con il suo scatto infuocato. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco a tutti i nemici. Se usato contro Zeromus EG, il Grimorio IL gli causa temporaneamente lo Status Stop. Questa Pergamena non si può gettare, nè depositare presso il Chocobeso.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[non si può vendere]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[RL.dB] • Rovine lunari - Prova di Edge /D  
per ottenere il Grimorio IL è necessario sconfiggere Ifrit lunare.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE  
100% • Ifrit lunare

A CHI SI PUÒ RUBARE  
--

-----  
GRIMORIO LL  
-----

----- Summon Book LL -----

"Libro che permette di evocare Leviathan lunare."

La Pergamena evoca un serpente marino che travolge il bersaglio con una serie di ondate. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i nemici. Se usato contro Zeromus EG, il Grimorio LL gli causa temporaneamente lo Status Slow. Questa Pergamena non si può gettare, nè depositare presso il Chocobeso.

DOVE SI PUÒ COMPRARE  
nessun negozio  
[non si può vendere]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[RL.eI] • Rovine lunari - Prova di Palom & Porom /A  
per ottenere il Grimorio LL è necessario sconfiggere Leviathan lunare.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE  
100% • Leviathan lunare

A CHI SI PUÒ RUBARE  
--

-----  
GRIMORIO OL  
-----

----- Summon Book LO -----

"Libro che permette di evocare Odino lunare."

La Pergamena evoca un cavaliere che colpisce il bersaglio con la sua spada. La tecnica causa notevoli danni fisici non elementali a tutti i nemici. Questa Pergamena non si può gettare, nè depositare presso il Chocobeso.

DOVE SI PUÒ COMPRARE  
nessun negozio  
[non si può vendere]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[RL.cF] • Rovine lunari - Prova di Cecil /Q  
per ottenere il Grimorio OL è necessario sconfiggere Odino lunare.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

A CHI SI PUÒ RUBARE

100% • Odino lunare

--

-----  
GRIMORIO RL

----- Summon Book LR ----

"Libro che permette di evocare Ramuh lunare."

La Pergamena evoca un stregone che colpisce con i fulmini. La tecnica causa notevoli danni fisici di Elemento Fulmine a tutti i nemici. Se usato contro Zeromus EG, il Grimorio RL gli causa temporaneamente lo Status Mutismo. Questa Pergamena non si può gettare, nè depositare presso il Chocobeso.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[non si può vendere]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[RL.eC] • Rovine lunari - Prova di Cid  
per ottenere il Grimorio RL è necessario sconfiggere Ramuh lunare.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

100% • Ramuh lunare

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
GRIMORIO SL

----- Summon Book LS ----

"Libro che permette di evocare Shiva lunare."

La Pergamena evoca una donna azzurra e viola che colpisce con una nevicata. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Ghiaccio a tutti i nemici. Questa Pergamena non si può gettare, nè depositare presso il Chocobeso.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[non si può vendere]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[RL.aU] • Rovine lunari - Prova di Edward /F  
per ottenere il Grimorio SL è necessario sconfiggere Shiva lunare.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

100% • Shiva lunare

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
GRIMORIO TL

----- Summon Book LT ----

"Libro che permette di evocare Titano lunare."

La Pergamena evoca un gigante blu che, atterrando sul suolo, genera una potente onda sismica. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i nemici, anche a quelli che si trovano in Status Levitazione. Se usato

contro Zeromus EG, il Grimorio TL gli causa temporaneamente lo Status Mini.  
Questa Pergamena non si può gettare, nè depositare presso il Chocobeso.

DOVE SI PUÒ COMPRARE  
nessun negozio  
[non si può vendere]

DOVE SI PUÒ TROVARE  
[RL.aH] • Rovine lunari - Prova di Yang  
per ottenere il Grimorio TL è necessario sconfiggere Titano lunare.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE	A CHI SI PUÒ RUBARE
100% • Titano lunare	--

-----  
PANE DEGLI GNOMI

----- Gnomish Bread -----

"Pane con lo stesso effetto di Belvedere."

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

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

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

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

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 100 Gil  
Castello dei nani - Medicine Ovest  
Reame degli eidolon - Medicine Ovest  
Tomra - Medicine Est  
[vendita: 50 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE  
[BR.aC] • Baron - Locanda  
procedere lungo il corridoio ed esaminare la coppia di spade appese alla parete per aprire un passaggio che condurrà a tre forzieri: il Pane degli gnomi è contenuto in quello di sinistra.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE	A CHI SI PUÒ RUBARE
--	--

-----  
POLVERE ASTRALE

----- Stardust -----

"Ha lo stesso effetto di Comet."

Il bersaglio viene colpito da una pioggia di stelle. La Pergamena lancia la magia gemella Comet: essa causa moderati danni magici non elementali a tutti i nemici.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[RL.eC] • Rovine lunari - Prova di Cid  
per ricevere la Polvere astrale bisogna aver già ottenuto il Martello esplosivo. In seguito è necessario accompagnare di nuovo in tempo tutte le persone alle rispettive destinazioni e sconfiggere ancora una volta Ramuh lunare.

[TL.aA] • Tunnel lunare - Ovest  
entrando dall'ingresso sud, seguire il percorso verso l'alto, sino ad arrivare nell'angolo di nord est. Qui sono situati due bauli: la Polvere astrale è contenuta in quello più in basso.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Drago d'argento  
32 / 64 • Eucariota  
32 / 64 • Procariota  
20 / 64 • Gelatina dorata  
20 / 64 • Gelatina nera  
20 / 64 • Papillombra  
20 / 64 • Virus lunare

A CHI SI PUÒ RUBARE

Drago d'argento  
Eucariota  
Procariota

-----  
SANDALI DI MERCURIO

----- Hermes Sandals -----

"Ha lo stesso effetto di Haste."

Il bersaglio viene avvolto da un quadrante di orologio che ruota rapidamente in senso antiorario. La Pergamena lancia sul personaggio che ha utilizzato l'oggetto la magia bianca Haste: essa dona lo Status Haste, che fa caricare in modo più rapido la barra del turno del personaggio, il quale attaccherà con maggiore frequenza rispetto ai nemici.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 100 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[AA.aB] • Antico acquedotto - S3  
entrando dall'ingresso di nord ovest, procedere verso est, attraversando due passaggi segreti, sino a raggiungere la zona centrale della grotta. Una volta qui, salire le scale per trovare il baule contenente i Sandali di Mercurio.

[CB.aR] • Castello di Baron - Torre est, 1° piano (x2)  
i due esemplari sono contenuti nel forziere situato più ad est ed in quello



centrale, tra gli scrigni posizionati nella zona occidentale della stanza.

[CE.aH] • Castello di Eblan - Torre est, 2° piano  
una volta in questa stanza, spingere il pulsante per aprire la parete e raggiungere i tre vasi situati nella zona nord: i Sandali di Mercurio sono contenuti in quello di destra.

[CF.aF] • Castello di Fabul - Sala del trono  
i Sandali di Mercurio sono contenuti all'interno del vaso situato nella zona occidentale della stanza.

[LS.aC] • Lago sotterraneo - S1  
raggiungere la zona orientale della stanza per trovare due bauli: i Sandali di Mercurio sono contenuti in quello in basso.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
SCHEGGIA DI PYROS

----- Bomb Crank ----

"Ha lo stesso effetto di Fira."

Il bersaglio viene colpito da una serie di onde infuocate. La Pergamena lancia la magia nera Fira: essa causa moderati danni magici di Elemento Fuoco ad un nemico.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio

[vendita: 250 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[RL.dR] • Rovine lunari - Sentiero di Cid /A

dal punto di partenza, procedere in direzione sud ovest. Giunti nel piazzale, esaminare il vaso di destra per trovare la Scheggia di Pyros.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

20 / 64 • Re Pyros

11 / 64 • Cerebrochimera

11 / 64 • Chimera

11 / 64 • Molosso ardente

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
TAMBURO DI GAIA

----- Gaia Drum ----

"Tamburo con lo stesso effetto di Quake."

Il bersaglio viene colpito da un'onda sismica. La Pergamena lancia la magia nera Quake: essa causa gravi danni magici non elementali a tutti i nemici.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio

[vendita: 250 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[RL.dI] • Rovine lunari - Sentiero di Kain /F  
il Tamburo di Gaia è uno dei due premi che si riceve ottenendo il profilo  
'Bardo' al termine del test attitudinale. Le risposte richieste sono: Blu,  
Rosso, Blu.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

11 / 64 • Aracne  
11 / 64 • Scolopendra  
11 / 64 • Tarantola

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
VENTO ANTARTICO

----- Antarctic Wind -----

"Ha lo stesso effetto di Blizzard."

Il bersaglio viene colpito da una serie di dardi di ghiaccio che cadono  
dall'alto. La Pergamena lancia la magia nera Blizzard: essa causa lievi danni  
magici di Elemento Ghiaccio ad un nemico.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 50 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[AG.aA] • Agart - Città  
una volta entrati nella località, procedere verso nord ma non salire sulla  
grande scalinata. Muoversi lungo il sentiero alla sua sinistra, sino ad  
incontrare diversi cespugli: esaminare quello situato più a sud est per  
trovare il Vento antartico.

[CS.aG] • Canale sotterraneo - Nord  
entrando dall'ingresso inferiore, procedere verso l'alto e, giunti al bivio,  
andare a sud ovest per trovare il Vento antartico nel forziere in alto.

[CF.aH] • Castello di Fabul - Torre ovest, 1° piano  
il Vento antartico è contenuto nello scrigno situato più a nord, tra quelli  
posti lungo la parete occidentale.

[TF.aB] • Tana del formileone - S2 /A  
entrando dall'ingresso nord, procedere verso il basso sino a trovare il baule  
contenente il Vento antartico.

[TM.aE] • Tomra - Casa  
il Vento antartico si trova nel vaso più a sud ovest.

[TB.aF] • Torre di Babil - S10 /A (prima visita)  
partendo da [TB.aE] S11, attraversare la porta di sud est per accedere così  
in [TB.aF] S10 /A. Una volta qui, il Vento antartico è contenuto nel forziere  
situato sulla destra.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

20 / 64 • Bestia glaciale

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

20 / 64 • Lucertola del gelo  
20 / 64 • Pyros nero  
20 / 64 • Pyros viola

---

VENTO ARTICO

----- Arctic Wind ----

"Ha lo stesso effetto di Blizzara."

Il bersaglio viene colpito da sei dardi di ghiaccio. La Pergamena lancia la magia nera Blizzara: essa causa moderati danni magici di Elemento Ghiaccio a tutti i nemici.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 250 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[TB.aM] • Torre di Babil - S9 /A (prima visita)  
una volta entrati dall'ingresso occidentale, seguire il percorso in senso antiorario per trovare infine il forziere che contiene il Vento artico.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Verme dell'abisso  
11 / 64 • Bestia glaciale  
11 / 64 • Lucertola del gelo

A CHI SI PUÒ RUBARE

Verme dell'abisso

---

VINO DI BACCO

----- Bacchus's Wine ----

"Ha lo stesso effetto di Berserk."

Il bersaglio viene colpito da una colonna di luce dorata. La Pergamena lancia sul personaggio che ha usato l'oggetto la magia bianca Berserk: essa infligge lo Status Berserk, che aumenta del 50% la potenza offensiva del personaggio, il quale però poi colpisce in automatico un nemico a caso, eseguendo solo il semplice attacco fisico.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 100 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CN.aH] • Castello dei nani - Torre est, 2° piano  
una volta entrati in questa camera, andare verso sud e seguire il percorso in senso orario, tra i vasi e le pareti occidentali. Arrivati alla fine della strada, esaminare il vaso alla propria destra per trovare il Vino di Bacco.

[CN.aP] • Castello dei nani - Torre ovest, 2° piano  
una volta entrati in questa camera, andare verso sud e seguire il percorso in senso antiorario, tra i vasi e le pareti inferiori. Arrivati alla fine della strada, esaminare il vaso alla propria destra per trovare il Vino di Bacco.

[CB.aR] • Castello di Baron - Torre est, 1° piano (x2)

i due esemplari sono contenuti nel forziere presente lungo la parete nord ed in quello situato più ad ovest: per aprire quest'ultimo bisognerà scendere e risalire dalle scale adiacenti.

[CE.aF] • Castello di Eblan - Torre ovest, 2° piano

il Vino di Bacco si trova nel vaso più basso, tra quelli situati nella zona nord della stanza.

[CF.aN] • Castello di Fabul - Torre est, 2° piano

il Vino di Bacco è contenuto nel vaso più a sud, tra quelli situati lungo la parete orientale.

[CT.aG] • Castello di Troia - S1 /B

esaminare il vaso più in alto, rispetto a quelli posizionati nell'angolo di sud est, per ottenere il Vino di Bacco.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Orco

32 / 64 • Orco folle

20 / 64 • Grande Malboro

20 / 64 • Malboro

A CHI SI PUÒ RUBARE

Orco

Orco folle

-----  
ZANNA BIANCA

----- White Fang -----

"Dente di un drago dal soffio di ghiaccio."

Il bersaglio viene colpito da una pioggia di dardi di ghiaccio. La Pergamena causa notevoli danni magici di Elemento Ghiaccio a tutti i nemici.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio

[vendita: 50 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[GF.aD] • Grotta delle silfidi - Deposito delle silfidi

la Zanna bianca è contenuta nello scrigno centrale della fila superiore.

Per ottenerla bisogna sconfiggere i sei Sognatori maledetti.

[RL.dD] • Rovine lunari - Sentiero di Kain /A

dal punto di partenza, procedere verso sud e, attraversando il passaggio segreto situato sul lato sinistro del grande anello centrale, accedere dentro di esso. Qui sono presenti un gran numero di bauli: la Zanna bianca si trova nella fila superiore, secondo forziere da destra.

[RL.eH] • Rovine lunari - Sentiero di Palom & Porom /E

dal punto di partenza, seguire il percorso e, al primo bivio, andare in direzione nord. Arrivati così alla seconda biforcazione, salire le scale ed avanzare verso destra per trovare lo scrigno che contiene la Zanna bianca.

[RL.fC] • Rovine lunari - Sentiero finale /B

dal punto di partenza, procedere in direzione nord ovest, entrando poi in uno qualsiasi dei primi due corridoi. Seguire il percorso, procedendo sempre verso sud e, giunti nella zona inferiore della stanza, andare in direzione est. Ignorare il primo bivio e, arrivati al secondo, attraversare il percorso

inferiore, che condurrà al baule contenente la Zanna bianca.

[SL.aF] • Sottosuolo lunare - S4 /C

la Zanna bianca si trova nello scrigno situato nella zona nord est della stanza.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Drago blu

32 / 64 • Drago di cristallo

20 / 64 • Spettrochimera

1 / 64 • Bestia glaciale

1 / 64 • Lucertola del gelo

A CHI SI PUÒ RUBARE

Drago blu

Drago di cristallo

-----  
ZANNA BLU

----- Blue Fang ----

"Dente di un drago dal soffio di fulmine."

Il bersaglio viene colpito dalla generazione di sei scariche elettriche.

La Pergamena causa notevoli danni magici di Elemento Fulmine a tutti i nemici.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio

[vendita: 50 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[GF.aD] • Grotta delle silfidi - Deposito delle silfidi

la Zanna blu è contenuta nello scrigno di destra della fila superiore.

Per ottenerla bisogna sconfiggere i sei Sognatori maledetti.

[RL.cQ] • Rovine lunari - Sentiero di Edge /C

dal punto di partenza, procedere verso sud e poi attraversare entrambi i ponti di legno orizzontali. Seguire il percorso in direzione sud ovest per trovare il baule contenente la Zanna blu.

[RL.dD] • Rovine lunari - Sentiero di Kain /A

dal punto di partenza, procedere verso sud e, attraversando il passaggio segreto situato sul lato sinistro del grande anello centrale, accedere dentro di esso. Qui sono presenti un gran numero di forzieri: la Zanna blu si trova nella fila superiore, secondo scrigno da sinistra.

[RL.fc] • Rovine lunari - Sentiero finale /B

dal punto di partenza, procedere in direzione nord ovest, entrando poi in uno qualsiasi dei primi due corridoi. Seguire il percorso, procedendo sempre verso sud e, giunti nella zona inferiore della stanza, attraversare il sentiero subito a nord est per trovare il baule contenente la Zanna blu.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

52 / 64 • Drago giallo

52 / 64 • Drago verde

32 / 64 • Drago demoniaco

11 / 64 • Drago d'oro

11 / 64 • Spettrochimera

1 / 64 • Marilith minore

1 / 64 • Ninfa tempestosa

A CHI SI PUÒ RUBARE

Drago demoniaco

Drago giallo

Drago verde

-----  
ZANNA ROSSA

----- Red Fang ---

"Dente di un drago dal soffio di fuoco."

Il bersaglio viene colpito da un muro di fiamme. La Pergamena causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco a tutti i nemici.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 50 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[GF.aD] • Grotta delle silfidi - Deposito delle silfidi  
la Zanna rossa è contenuta nello scrigno di sinistra della fila superiore.  
Per ottenerla bisogna sconfiggere i sei Sognatori maledetti.

[RL.cI] • Rovine lunari - Sentiero di Rosa /C  
dal punto di partenza, scendere due rampe di scale e raccogliere la Zanna rossa dal baule sulla sinistra.

[RL.dD] • Rovine lunari - Sentiero di Kain /A  
dal punto di partenza, procedere verso sud e, attraversando il passaggio segreto situato sul lato sinistro del grande anello centrale, accedere dentro di esso. Qui sono presenti un gran numero di forzieri: la Zanna rossa si trova nella fila superiore, primo scrigno da sinistra.

[RL.fc] • Rovine lunari - Sentiero finale /B  
dal punto di partenza, procedere in direzione nord est, ignorare il primo corridoio e scendere attraverso il secondo. Al termine del sentiero è situato il baule che contiene la Zanna rossa.

[SL.aL] • Sottosuolo lunare - S5 /D  
la Zanna rossa è contenuta nel forziere situato nella parte destra della camera.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

63 / 64 • Dinozombie  
63 / 64 • Drago d'ossa  
32 / 64 • Drago rosso  
32 / 64 • Spettrochimera  
1 / 64 • Cerebrochimera  
1 / 64 • Chimera  
1 / 64 • Molosso ardente

A CHI SI PUÒ RUBARE

Dinozombie  
Drago d'ossa  
Drago rosso  
Spettrochimera

-----  
ZANNA VAMPIRICA

----- Vampire Fang ---

"Ha lo stesso effetto di Drain."

Il bersaglio viene colpito da una serie di sfere viola che poi vengono assorbite. La Pergamena lancia la magia nera Drain: essa sottrae HP ad un nemico e li dona al personaggio che ha utilizzato l'oggetto. Usandola contro un

mostro di tipo Non-morto sarà quest'ultimo ad assorbire gli HP del personaggio.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 25 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[GE.aA] • Grotte di Eblan - S1  
una volta entrati dall'ingresso nord, seguire il sentiero verso il basso, raggiungendo la zona di sud est. Da qui procedere in direzione nord ovest e, giunti al primo bivio, avanzare lungo il sentiero di destra. Arrivati alla seconda biforcazione, proseguire verso il basso per trovare il forziere contenente la Zanna vampirica.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

52 / 64 • Succube  
52 / 64 • Vampira  
20 / 64 • Echidna

A CHI SI PUÒ RUBARE

Succube  
Vampira

=====

RELIQUIE

[@07RL]

=====

Questi Oggetti permettono a Rydia di imparare alcune Evocazioni. Le Reliquie possono essere ottenute solo dai mostri e possono essere solo vendute presso i Negozi. All'interno del Menù Oggetti, esse sono raffigurate da una sfera:

- Cockatrice
- Goblin
- Mindflayer
- Pyros

-----

COCKATRICE

----- Cockatrice -----

"Permette a Rydia di evocare Cockatrice."

La Reliquia insegna a Rydia l'evocazione Cockatrice: essa infligge lo Status Pietra, che elimina istantaneamente il nemico.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 150 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

12 / 64 • Aquila delle nebbie  
1 / 64 • Aquila  
1 / 64 • Cockatrice  
1 / 64 • Roc minore

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
GOBLIN

----- Goblin ----

"Permette a Rydia di evocare Goblin."

La Reliquia insegna a Rydia l'evocazione Goblin: essa causa lievi danni magici non elementali.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 50 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

1 / 64 • Goblin  
1 / 64 • Goblin assassino  
1 / 64 • Principe Goblin

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
MINDFLAYER

----- Mindflyer ----

"Permette a Rydia di evocare Mindflyer."

La Reliquia insegna a Rydia l'evocazione Mindflyer: essa causa moderati danni magici non elementali ed infligge lo Status Paralisi.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 200 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

12 / 64 • Kraken delle nebbie  
1 / 64 • Mindflyer

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
PYROS

----- Pyros ----

"Permette a Rydia di evocare Pyros."

La Reliquia insegna a Rydia l'evocazione Pyros: causa moderati danni magici non elementali, basandosi sugli HP attuali dell'evocatrice: più ne possiede, maggiore è il danno inflitto.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio



[vendita: 100 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE  
nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE  
1 / 64 • Pyros nero  
1 / 64 • Pyros viola  
1 / 64 • Re Pyros

A CHI SI PUÒ RUBARE  
--

=====

ALTRI OGGETTI

[@07LT]

=====

In questa categoria rientrano gli Oggetti rimanenti. Essi possono essere ottenuti solo dai mostri ed in genere possono essere solo venduti presso i Negozi. All'interno del Menù Oggetti, essi sono raffigurati da un sacchetto:

- Chiave (Rovine)
- Erba Ghisal
- Fischietto Ghisal
- Goccia magica
- Mela d'argento
- Mela d'oro
- Rivista lali-hot
- Sirena
- Tessera associativa M

-----

CHIAVE (Rovine)

----- Key -----

"Una piccola chiave"

La Chiave serve per aprire alcune porte presenti in [RL.dA] • Rovine lunari - Prova di Edge /C. Ogni volta che si vorrà attraversare uno di questi passaggi, si dovrà sempre consumare una Chiave, anche se in passato la porta è stata già aperta.

La Truppa d'élite possiede questo Oggetto esclusivamente durante la Prova di Edge.

DOVE SI PUÒ COMPRARE  
nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE  
nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE  
100% • Truppa d'élite

A CHI SI PUÒ RUBARE  
Truppa d'élite

-----

ERBA GHISAL

----- Gysahl Greens -----

"Il cibo preferito dai chocobesi. Usala quando senti odore di chocobo."

Questa pianta serve per evocare il Chocobeso, il quale custodisce gli oggetti messi da parte. Per utilizzare l'Erba Ghisal bisogna avvicinarsi ad un nido di chocobo, premere il pulsante X e selezionarla dall'elenco.

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 50 Gil

Agart  
Baron  
Castello dei nani - Medicine Ovest  
Castello di Fabul  
Oasi di Kaipo  
Reame degli eidolon - Medicine Ovest  
Tomra - Medicine Est  
Troia  
[vendita: 25 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CN.aL] • Castello dei nani - S1 (x3)  
raggiungere la parte più orientale della stanza, dove sono presenti sei vasi: esaminare il secondo da destra della fila superiore e le due anfore più basse per trovare in totale tre esemplari di Erba Ghisal.

[FC.aA] • Foresta dei chocobo - Spiazzo (x5)  
esaminare la zona centrale dell'area con i cespugli per trovare l'Erba Ghisal. Questo Oggetto è situato nello stesso punto in tutte le cinque Foreste dei chocobo.

[VC.aA] • Villaggio dei chocobo - Bosco (x3)  
una volta entrati, procedere verso nord, sino ad arrivare in corrispondenza del cerchio di arbusti superiore. Da qui, muoversi in direzione est per entrare in un passaggio segreto, oltre il quale sarà possibile trovare due esemplari di Erba Ghisal, nella zona cespugliosa. Un terzo esemplare si trova nella zona di sud est della località, dopo aver superato un altro sentiero nascosto.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
FISCHIETTO GHISAL

----- Gysahl Whistle -----

"Fischietto che permette di richiamare un chocobeso."

Questo strumento permette di evocare il Chocobeso, il quale custodisce gli oggetti messi da parte, in qualsiasi momento. Il Fischietto Ghisal si può usare esclusivamente dal Menù Oggetti.

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 20.000 Gil

Rifugio degli Hummingway  
Villaggio delle Rovine lunari (Sentiero di Cecil)  
Villaggio delle Rovine lunari (Sentiero di Cid)  
[vendita: 10.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[RL.aM] • Rovine lunari - Sentiero di Edward /C

dal punto di partenza, raggiungere la zona orientale della stanza e, costeggiandola verso il basso, si entrerà in un passaggio segreto che condurrà al Fischiello Ghisal, nascosto in un cespuglio.

[RL.cO] • Rovine lunari - Sentiero di Edge /A

dal punto di partenza, procedere verso il basso, tramite il passaggio segreto, sino a raggiungere una zona occidentale dove è presente il baule contenente il Fischiello Ghisal.

[RL.dG] • Rovine lunari - Sentiero di Kain /D

dal punto di partenza, scendere lungo il bordo orientale della stanza e, una volta sul ponte parallelo al perimetro esterno, procedere verso sinistra. Attraversare il ponte successivo in direzione sud e poi risalire lungo tutto il bordo roccioso della sala. Nella zona più a nord è presente il forziere che contiene il Fischiello Ghisal.

[RL.dI] • Rovine lunari - Sentiero di Kain /F

il Fischiello Ghisal è uno dei due premi che si riceve ottenendo il profilo 'Bardo' al termine del test attitudinale. Le risposte richieste sono: Blu, Rosso, Blu.

[RL.eG] • Rovine lunari - Sentiero di Palom & Porom /D

dal punto di partenza, seguire il percorso per trovare il Fischiello Ghisal nel secondo scrigno.

[SL.aU] • Sottosuolo lunare - S9

entrando dall'ingresso nord, seguire il percorso sino ad arrivare nella zona più bassa della stanza. Qui, in una rientranza a sud, è situato il baule che contiene il Fischiello Ghisal.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

--

-----  
GOCCIA MAGICA

----- Soma Drop -----

"Aumenta gli MP massimi di 10."

Usandola dal Menù Oggetti, la Goccia magica aumenta in maniera permanente di 10 unità gli MP massimi del personaggio.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio

[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[FK.aC] • Forgia di Kokkol - 2° piano

esaminare il lato sinistro della libreria per trovare la Goccia magica.

[GB.ad] • Gigante di Babil - Stomaco del Gigante

entrando dall'ingresso sud, seguire il sentiero verso destra, sino ad arrivare al bivio: percorrere la strada orientale per raggiungere il forziere che contiene la Goccia magica.

[RL.bd] • Rovine lunari - Prova di Rydia

dopo averlo sconfitto la prima volta, eliminando nuovamente il Drago lunare

si otterrà sempre una Goccia magica, esaminando la scintilla che compare sullo schermo dopo lo scontro.

[RL.dD] • Rovine lunari - Sentiero di Kain /A

dal punto di partenza, recarsi nell'angolo di nord ovest della stanza ed entrare nel passaggio segreto sulla sinistra. Percorrerlo in direzione sud, sino a trovare tre scrigni: la Goccia magica è contenuta in quello inferiore.

[RL.dI] • Rovine lunari - Sentiero di Kain /F

la Goccia magica è uno dei due premi che si riceve ottenendo il profilo 'Mago' al termine del test attitudinale. Esistono quattro combinazioni di risposte che permettono di raggiungere tale profilo:

- Blu, Rosso, Rosso, Rosso
- Blu, Blu, Rosso, Blu, Rosso
- Rosso, Blu, Blu, Blu, Rosso
- Rosso, Rosso, Rosso, Blu, Rosso

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

A CHI SI PUÒ RUBARE

11 / 64 • Grande Malboro  
11 / 64 • Malboro infernale  
11 / 64 • Saggia oscura  
11 / 64 • Strega della palude  
1 / 64 • Malboro  
1 / 64 • Sabbiatrice

--

-----  
MELA D'ARGENTO

----- Silver Apple -----

"Aumenta gli HP massimi di 50."

Usandola dal Menù Oggetti, la Mela d'argento aumenta in maniera permanente di 50 unità gli HP massimi del personaggio.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 50 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CE.aI] • Castello di Eblan - Passaggio sotterraneo

partendo da [CE.aH] Torre est, 2° piano, spingere il pulsante per aprire la parete e lasciarsi cadere nella buca situata a sud est. Entrati così nella zona est di [CE.aG] Torre est, 1° piano, andare verso sud per accedere in [CE.aI] Passaggio sotterraneo. Al suo interno, aprire lo scrigno sulla destra ed eliminare i tre Orchi folli per ricevere la Mela d'argento.

[CT.aF] • Castello di Troia - S2 (x2)

dopo aver recuperato il Cristallo della Terra, parlare con le sacerdotesse del castello e poi recarsi in [CT.aE] S1 /A. Qui rivolgersi alla guardia, rispondendo 'Si' alla sua domanda, e percorrere il passaggio segreto attorno alle mura, raggiungendo l'uscita. Giunti così in [CT.aF] S2, si troveranno un gran numero di bauli: la Mela d'argento è contenuta nel quinto forziere da sinistra della fila inferiore.

[GB.aD] • Gigante di Babil - Stomaco del Gigante

entrando dall'ingresso sud, seguire il sentiero verso l'alto per trovare lo scrigno contenente la Mela d'argento.

[RL.aH] • Rovine lunari - Prova di Yang

dopo averlo sconfitto la prima volta, eliminando nuovamente Titano lunare si otterrà sempre una Mela d'argento, esaminando la scintilla che compare sullo schermo dopo lo scontro.

[RL.dI] • Rovine lunari - Sentiero di Kain /F

la Mela d'argento è uno dei due premi che si riceve ottenendo il profilo 'Monaco' al termine del test attitudinale. Le risposte richieste sono: Rosso, Blu, Rosso.

[RL.eI] • Rovine lunari - Prova di Palom & Porom /A

dopo averlo sconfitto la prima volta, eliminando nuovamente Leviathan lunare si otterrà sempre una Mela d'argento, esaminando la scintilla che compare sullo schermo dopo lo scontro.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

A CHI SI PUÒ RUBARE

11 / 64 • Lilith

--

11 / 64 • Strato Avis

1 / 64 • Alligatore

1 / 64 • Alligatore

1 / 64 • Drago d'argento

1 / 64 • Drago d'oro

1 / 64 • Drago giallo

1 / 64 • Drago verde

1 / 64 • Roc

1 / 64 • Verme dell'acqua

1 / 64 • Verme delle sabbie

1 / 64 • Zu 1

-----  
MELA D'ORO

----- Golden Apple -----

"Aumenta gli HP massimi di 100."

Usandola dal Menù Oggetti, la Mela d'oro aumenta in maniera permanente di 100 unità gli HP massimi del personaggio.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio

[vendita: 500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[RL.cD] • Rovine lunari - Prova di Cecil /O

all'interno di questa stanza, parlare con il mago, il quale rivelerà di aver perso la sua Mela d'oro. Recarsi nella zona superiore della camera ed esaminare le scintille azzurre per trovare l'oggetto. Restituendolo al mago si supererà il test; andandosene senza riconsegnarglielo il test risulterà fallito ma la Mela d'oro rimarrà nel proprio inventario.

[RL.dD] • Rovine lunari - Sentiero di Kain /A

dal punto di partenza, recarsi nell'angolo di nord ovest della stanza ed entrare nel passaggio segreto sulla sinistra. Percorrerlo in direzione sud, sino a trovare tre scrigni: la Mela d'oro è contenuta in quello superiore.

[RL.dI] • Rovine lunari - Sentiero di Kain /F

la Mela d'oro è uno dei due premi che si riceve ottenendo il profilo 'Monaco' al termine del test attitudinale. Le risposte richieste sono: Rosso, Blu, Rosso.

[RL.eI] • Rovine lunari - Prova di Palom & Porom /A

dopo averlo sconfitto la prima volta, eliminando nuovamente Leviathan lunare si otterrà sempre una Mela d'oro, esaminando la scintilla che compare sullo schermo dopo lo scontro.

[SL.aN] • Sottosuolo lunare - S6 /A

entrando dall'ingresso più a nord, scendere lungo le scale di sinistra e nella zona occidentale si noteranno due piccole sporgenze orizzontali allineate. Partendo da quella più vicina, camminare in direzione ovest e, passando su una sorta di ponte invisibile, si raggiungerà l'altra sporgenza. Dopo averlo fatto, andare verso l'alto ed entrare nel passaggio segreto trasparente sulla destra, che condurrà nella zona inferiore di questa stessa stanza. Qui raccogliere la Mela d'oro dal baule.

[TL.aA] • Tunnel lunare - Ovest

entrando dall'ingresso sud, procedere verso l'alto e, giunti al bivio, andare verso destra, dove è situato un forziere. Eliminare i due Eucarioti ed i due Procarioti contenuti per ottenere la Mela d'oro.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

A CHI SI PUÒ RUBARE

20 / 64 • Rana dorata

--

1 / 64 • Drago meccanico

1 / 64 • Elettrodrago

1 / 64 • Gelatina dorata

1 / 64 • Truppa d'élite

-----  
RIVISTA LALI-HOT

----- Lustful Lali-Ho ----

"Una delle letture preferite di Cecil."

Se usato dal Menù Oggetti, Cecil si guarderà attorno prima di sfogliare la rivista, la quale scomparirà dopo la lettura.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio

[vendita: 290 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[RL.dB] • Rovine lunari - Prova di Edge /D

dopo averlo sconfitto la prima volta, eliminando nuovamente Ifrit lunare si otterrà sempre una Rivista lali-hot, esaminando la scintilla che compare sullo schermo dopo lo scontro.

[UP.aC] • Ufficio dei programmatori - Sala relax

esaminare la libreria per trovare la Rivista lali-hot

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

A CHI SI PUÒ RUBARE

100% • Katsuhisa Higuchi

--

-----  
SIRENA

----- Siren ----

"Allarme che richiama i mostri."

Usandola dal Menù Oggetti, la Sirena attiva istantaneamente una battaglia contro un determinato gruppo di nemici, che dipende dalla stanza in cui ci si trova. Nel caso in cui nella camera non possa comparire alcun mostro, si udirà un suono, non si svolgerà alcuno scontro ma la Sirena risulterà consumata ugualmente. Per maggiori informazioni vedere la sezione 7 - Mostri richiamati dalla Sirena.

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 50 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CO.aE] • Caverna delle Ordalie - S4  
entrando dall'ingresso occidentale, procedere verso destra e poi scendere le scale. Arrivati al bivio, procedere sempre in direzione sud est: al termine del sentiero è presente lo scrigno contenente la Sirena.

[CO.aF] • Caverna delle Ordalie - S5  
entrando dall'ingresso sud, andare subito verso sinistra, sino a trovare in basso il baule che contiene la Sirena.

[GB.aC] • Gigante di Babil - Torace del Gigante  
entrando dall'ingresso nord, seguire il percorso sino ad arrivare al piazzale. Da qui andare verso l'alto e, giunti al bivio, recarsi prima verso sinistra e poi verso sud per trovare il forziere che contiene la Sirena.

[RL.dI] • Rovine lunari - Sentiero di Kain /F  
la Sirena è uno dei due premi che si riceve ottenendo il profilo 'Ingegnere' al termine del test attitudinale. Le risposte richieste sono: Blu, Blu, Blu, oppure Rosso, Rosso, Blu.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

64 / 64 • Occhio di sicurezza  
64 / 64 • Ricercatore  
64 / 64 • Spione  
11 / 64 • Drago giallo  
11 / 64 • Drago verde  
1 / 64 • Aracne  
1 / 64 • Scolopendra  
1 / 64 • Tarantola

A CHI SI PUÒ RUBARE

Occhio di sicurezza  
Ricercatore  
Spione

-----  
TESSERA ASSOCIATIVA M

----- Member's Writ ----

" Tessera associativa della Taverna del re prodigo."

Questo oggetto permette di accedere alla [TR.aF] Taverna del re prodigo della città di Troia, dove è possibile assistere ad uno spettacolo di ballo.

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 10.000 Gil

[TR.ad] • Troia - Taverna

parlare con l'avventore presente nella zona inferiore della stanza per acquistare la Tessera associativa M.

[vendita: 5.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

=====

OGGETTI CHIAVE

[@07CH]

=====

Questi Oggetti sono indispensabili per proseguire durante l'avventura ed in genere vengono ottenuti automaticamente in determinati momenti della trama. Non è possibile vendere, gettare o depositare gli Oggetti Chiave presso il Chocobeso.

- |                         |                       |
|-------------------------|-----------------------|
| - Acqua pura            | - Lancia insanguinata |
| - Adamantite            | - Legna da ardere     |
| - Bambola               | - Materioscura        |
| - Chiave (Babil)        | - Miele               |
| - Chiave di Baron       | - Padella             |
| - Coda di topo          | - Perla del deserto   |
| - Coda rosa             | - Pietra lavica       |
| - Collana di Lucia      | - Radice dell'eco     |
| - Cristallo             | - Sigillo di corniola |
| - Cristallo della Terra | - Torcia              |
| - Cristallo oscuro      |                       |

-----

ACQUA PURA

----- Clear Water -----

"Acqua pura e limpida."

DOVE SI OTTIENE

[RL.dT] • Rovine lunari - Sentiero di Cid /C

dal punto di partenza, attraversare il corridoio sulla destra ed esaminare il lago per ottenere l'Acqua pura.

DOVE SI UTILIZZA

[RL.dT] • Rovine lunari - Sentiero di Cid /C

l'Acqua pura è necessaria per aprire la prima porta di questa stanza, situata nella zona di sud ovest.

-----

ADAMANTITE

----- Adamantite -----

"Un metallo prezioso molto resistente."



DOVE SI OTTIENE

[GA.aA] • Grotta di Adamant - Caverna

l'Adamantite si riceve dall'omino blu, dopo avergli consegnato la Coda di topo, trovata in [RE.aA] Reame degli eidolon - Livello superiore.

DOVE SI UTILIZZA

[FK.aC] • Forgia di Kokkol - 2° piano

consegnando a Kokkol l'Adamantite e la Spada leggendaria, questi si alzerà dal letto ed inizierà a forgiare la spada Excalibur.

-----  
BAMBOLA

----- Doll ---

"Una bambola graziosa."

DOVE SI OTTIENE

[RL.dT] • Rovine lunari - Sentiero di Cid /C

dopo aver aperto la seconda porta, tramite il Miele, proseguire in direzione nord est ed esaminare la Bambola per recuperarla.

DOVE SI UTILIZZA

[RL.dT] • Rovine lunari - Sentiero di Cid /C

la Bambola è necessaria per aprire la quarta ed ultima porta di questa sala, situata nella zona di nord ovest.

-----  
CHIAVE (Babil)

----- Lugae Key ---

"Chiave appartenente al Dottor Lugae."

DOVE SI OTTIENE

[TB.aR] • Torre di Babil - S6 (prima visita)

la Chiave si ottiene automaticamente al termina della battaglia con il Dottor Lugae.

DOVE SI UTILIZZA

[TB.aM] • Torre di Babil - S9 /A (prima visita)

la Chiave è necessaria per aprire la porta che conduce alle postazioni dei cannoni [S9 /B].

-----  
CHIAVE DI BARON

----- Baron Key ---

"Il passe-partout della città di Baron."

DOVE SI OTTIENE

[BR.aC] • Baron - Locanda

una volta che Cecil è diventato un Paladino, tornare in questa stanza per trovare Yang, assieme a due Guardie di Baron. Dopo aver sconfitto tutti i nemici, il monaco consegnerà la Chiave di Baron a Cecil.

DOVE SI UTILIZZA

[BR.aA] • Baron - Città

la Chiave di Baron è necessaria per aprire le porte che conducono alla Cantina [BR.aD] ed all'Armeria [BR.aG].

-----  
CODA DI TOPO

----- Rat Tail ----

"Prova di vero coraggio."

DOVE SI OTTIENE

[RE.aA] • Reame degli eidolon - Livello superiore

la Coda di topo si trova nello scrigno a sud est, rispetto al teletrasporto presente nella parte superiore della stanza.

DOVE SI UTILIZZA

[GA.aA] • Grotta di Adamant - Caverna

consegnando la Coda di topo all'omino blu, si riceverà da lui l'Adamantite, necessaria per far forgiare a Kokkol la spada Excalibur.

-----  
CODA ROSA

----- Pink Tail ----

"Coda di colore rosa."

DOVE SI OTTIENE

[SL.aL] • Sottosuolo lunare - S5 /D

una volta entrati in questa stanza, dove è presente lo scrigno contenente la Zanna rossa, utilizzare la Sirena per combattere contro cinque Gelatine principessa. Una volta eliminate, si avrà lo 0,078% di possibilità di ricevere la Coda rosa. In alternativa, è possibile affrontare otto esemplari di questo mostro in [RL.dG] Rovine lunari - Sentiero di Kain /D, camera dove tutti i nemici presenti sono di tipo Gelatina: in questo caso però non bisognerà usare la Sirena.

DOVE SI UTILIZZA

[GA.aA] • Grotta di Adamant - Caverna

ogni volta che si consegnerà un esemplare di Coda rosa all'omino blu, si riceverà da lui una Cotta d'adamantio.

-----  
COLLANA DI LUCIA

----- Luca's Necklace ----

"Una collana appartenente a Lucia."

DOVE SI OTTIENE

[CN.aC] • Castello dei nani - Sala del trono

dopo aver sconfitto Rubicante presso la Torre di Babil, parlare con Re Jott per ricevere da lui la Collana di Lucia.

DOVE SI UTILIZZA

[GS.aA] • Grotta sigillata - Ingresso

la Collana di Lucia è necessaria per aprire la porta che conduce alla prima grande area della Grotta sigillata [GS.aB].

-----  
CRISTALLO

----- Crystal ---

"Un cristallo che emette una luce sacra."

DOVE SI OTTIENE

[SL.bA] • Sottosuolo lunare - S12

il Cristallo si riceve automaticamente da Golbez, dopo che questi è stato sconfitto da Zeromus.

DOVE SI UTILIZZA

[SL.bA] • Sottosuolo lunare - S12

il Cristallo deve essere utilizzato durante lo scontro finale con Zeromus, per attivare la seconda forma di quest'ultimo.

-----  
CRISTALLO DELLA TERRA

----- Earth Crystal ---

"Cristallo con il potere della terra."

DOVE SI OTTIENE

[CM.aL] • Caverna magnetica - Sala del Cristallo

dopo aver sconfitto l'Elfo oscuro, esaminare il Cristallo della Terra per ottenerlo.

DOVE SI UTILIZZA

Grande foresta di Troia

dopo aver recuperato il Cristallo della Terra, recarsi presso [CT.aI] il Castello di Troia - 2° piano e parlare con le sacerdotesse. Una volta usciti dall'edificio, giungerà automaticamente la nave volante di Kain, che condurrà il gruppo nella Torre di Zot.

[TZ.aG] • Torre di Zot - 6° piano

una volta entrati nella stanza, Cecil consegnerà automaticamente il Cristallo della Terra a Golbez

-----  
CRISTALLO OSCURO

----- Dark Crystal ---

"Cristallo del mondo sotterraneo."

DOVE SI OTTIENE

[GS.bB] • Grotta sigillata - Sala del cristallo

il Cristallo oscuro si ottiene automaticamente entrando per la prima volta in questa stanza.

DOVE SI UTILIZZA

[GS.aA] • Grotta sigillata - Ingresso  
una volta ottenuto il Cristallo oscuro, tornando in questa stanza,  
Kain abbandonerà temporaneamente il gruppo, portando con sé la gemma.

-----  
LANCIA INSANGUINATA

----- Bloody Spear -----

"Una lancia macchiata di sangue."

DOVE SI OTTIENE

[RL.dN] • Rovine lunari - Prova di Kain /I  
entrando in questa stanza, parlare con il locandiere per riposarsi.  
Al risveglio di Kain, la Lancia insanguinata apparirà automaticamente alla  
sua sinistra. Esaminarla per recuperarla.

DOVE SI UTILIZZA

[RL.dL] • Rovine lunari - Prova di Kain /G  
dopo aver esaminato la seconda vittima del misterioso aggressore, parlare con  
Cecil e poi con il soldato situato accanto al cadavere per consegnargli la  
Lancia insanguinata. In seguito, dopo aver sconfitto per la prima volta il  
Bahamut lunare, essa diventerà la Lancia di Abele.

-----  
LEGNA DA ARDERE

----- Firewood -----

"Legna usata per accendere il fuoco."

DOVE SI OTTIENE

[RL.dT] • Rovine lunari - Sentiero di Cid /C  
dal punto di partenza, percorrere il sentiero di sinistra ed esaminare il  
vaso per trovare la Legna da ardere.

DOVE SI UTILIZZA

[RL.dT] • Rovine lunari - Sentiero di Cid /C  
la Legna da ardere è necessaria per generare la Torcia, esaminando il fuoco  
situato oltre la seconda porta, che si apre con il Miele.

-----  
MATERIOSCURA

----- Dark Matter -----

(nessuna descrizione)

DOVE SI OTTIENE

[SL.bA] • Sottosuolo lunare - S12  
la Materioscura si può rubare alla prima forma di Zeromus, durante la  
battaglia finale.

DOVE SI UTILIZZA

questo Oggetto non ha alcuna funzione e non rimane neanche nell'inventario,  
dopo aver completato l'avventura.

-----  
MIELE

----- Honey ----

"Il cibo preferito dagli orsi."

DOVE SI OTTIENE

[RL.dT] • Rovine lunari - Sentiero di Cid /C  
dopo aver aperto la prima porta, tramite l'Acqua pura, esaminare il vaso  
sulla destra per trovare il Miele.

DOVE SI UTILIZZA

[RL.dT] • Rovine lunari - Sentiero di Cid /C  
il Miele è necessario per aprire la seconda porta di questa stanza,  
situata nella zona centrale.

-----  
PADELLA

----- Frying Pan ----

"Una padella riempita d'amore."

DOVE SI OTTIENE

[CF.aL] • Castello di Fabul - Torre ovest, 3° piano  
dopo aver trovato Yang nella [GF.aE] Grotta delle silfidi - Casa delle  
silfidi, tornare al Castello di Fabul e parlare con Sheila per ricevere da  
lei la Padella. Bisogna svolgere questa operazione prima di completare il  
Gigante di Babil.

DOVE SI UTILIZZA

[GF.aE] • Grotta delle silfidi - Casa delle silfidi  
usare la Padella su Yang per svegliarlo e ricevere così l'evocazione Silfidi.  
Successivamente, tornando al Castello di Fabul e restituendo la Padella a  
Sheila, si riceverà da lei il Coltello da cucina. Bisogna svolgere queste  
operazioni prima di completare il Gigante di Babil.

-----  
PERLA DEL DESERTO

----- Sand Pearl ----

"Una Perla brillante trovata nella tana del formileone."

DOVE SI OTTIENE

[TF.aE] • Tana del formileone - Nido del formileone  
la Perla del deserto si ottiene automaticamente dopo aver sconfitto il  
Formileone.

DOVE SI UTILIZZA

[OK.aF] • Oasi di Kaipo - Casa  
la Perla del deserto è necessaria per guarire Rosa, la quale poi si unirà al  
gruppo.

---

PIETRA LAVICA

----- Magma Stone ----

"Una roccia con il potere del magma."

DOVE SI OTTIENE

[CB.aO] • Castello di Baron - Camera da letto di Cecil  
la Pietra lavica si riceverà automaticamente da Kain, dopo aver completato la  
Torre di Zot.

DOVE SI UTILIZZA

[AG.aD] • Agart - Pozzo  
esaminando il pozzo ed inserendovi la Pietra lavica, si aprirà l'accesso al  
Sottosuolo e comparirà un grosso cratere nero sull'isola di Agart.

---

RADICE DELL'ECO

----- Whisperweed ----

"Una strana pianta che trasmette il suono molto lontano."

DOVE SI OTTIENE

[CT.aC] • Castello di Troia - Infermeria  
la Radice dell'eco si riceverà automaticamente da Edward, entrando per la  
prima volta in questa stanza.

DOVE SI UTILIZZA

[CM.aL] • Caverna magnetica - Sala del Cristallo  
durante la fase iniziale dello scontro con l'Elfo oscuro, Edward sfrutterà la  
Radice dell'eco per rimuovere temporaneamente il campo magnetico dell'isola  
con la sua musica, permettendo così al gruppo di utilizzare l'equipaggiamento  
metallico.

---

SIGILLO DI CORNIOLA

----- Carnelian Signet ----

"Sigillo ricevuto dal Re di Baron."

DOVE SI OTTIENE

[CB.aG] • Castello di Baron - Sala del trono  
il Sigillo di corniola si riceve automaticamente dal re di Baron durante il  
prologo.

DOVE SI UTILIZZA

[MS.aA] • Mist - Città  
entrando per la prima volta in questa località, il Sigillo di corniola si  
attiverà, causando così un grande incendio.

---

TORCIA

----- Torch ----

"Una torcia accesa."

DOVE SI OTTIENE

[RL.dT] • Rovine lunari - Sentiero di Cid /C  
dal punto di partenza, recuperare l'Acqua pura dal lago sulla destra e la Legna da ardere dal vaso a sinistra. Utilizzare l'Acqua pura per aprire la prima porta ed in seguito esaminare il vaso per trovare il Miele. Con esso oltrepassare la seconda porta e controllare la fiamma per dare fuoco alla Legna da ardere, ottenendo così la Torcia.

DOVE SI UTILIZZA

[RL.dT] • Rovine lunari - Sentiero di Cid /C  
la Torcia è necessaria per aprire la terza porta di questa stanza, situata nella zona occidentale.

.....

+-----+  
| 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:

- Arco
- Arma da lancio
- Arpa
- Artiglio
- Ascia
- Bacchetta
- Bastone
- Boomerang
- Coltello
- Freccia
- Frusta
- Katana
- Lancia
- Martello
- Spada
- Spada oscura
- Spada sacra

Le Armi hanno le seguenti caratteristiche:

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.

NEMICI

alcune Armi causano danni fisici maggiori ai nemici che appartengono a determinate categorie.

## MAGIA

alcune Armi possono eseguire le Magie d'Oggetto.

## DUE MANI

indica se l'Arma occupa o meno entrambe le mani del personaggio. Le Armi che possiedono questa caratteristica impediscono a chi le impugna di indossare anche uno Scudo.

## 2ª 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.

## LANCIO

indica se l'Arma può essere scagliata o meno da Edge tramite il comando Lancia.

## METALLO

indica se l'Arma è composta o meno da materiale metallico. Quelle che possiedono questa caratteristica impediscono al personaggio di compiere alcuna azione durante i combattimenti, esplorando la Caverna magnetica.

Per quanto riguarda i parametri offensivi, ad eccezione di Yang, un personaggio che attacca senza Armi possiede sempre:

Attacco 1  
%Precisione 50

---

## ARCHI

[@07AR]

Queste Armi vanno utilizzate necessariamente assieme alle Frecce: in caso contrario il personaggio attaccherà semplicemente con le sue mani, causando una quantità di danni fisici molto bassa. Gli Archi mantengono la stessa potenza offensiva anche se il personaggio si trova in seconda fila e, per ottenere il massimo dell'efficacia, devono essere equipaggiati sulla sua mano più debole: in caso contrario si causerà una quantità minore di danni. All'interno del Menù Oggetti, queste Armi sono raffigurate da un piccolo arco:

- Arco
- Arco di Artemide
- Arco di Perseo
- Arco di Yoichi
- Arco elfico
- Arco letale
- Arco lungo
- Balestra

---

## ARCO

----- Bow -----

"Un arco ordinario."

## PARAMETRI

Attacco 10  
%Precisione 30%

Elemento • Arma da lancio  
Status • --  
Nemici • --  
Magia • --

-----  
Forza .  
Velocità .  
Vigore .  
Intelligenza .  
Spirito .

Due mani • --  
2ª Fila • si  
Lancio • --  
Metallo • --



CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil Paladino
- Cid
- Edward
- Fusoya
- Palom
- Porom
- Rosa
- Rydia Adulta
- Rydia Bambina

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 220 Gil

Agart  
Oasi di Kaipo  
[vendita: 110 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

l'Arco fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Rosa, presso l'Oasi di Kaipo.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
ARCO DI ARTEMIDE

----- Artemis Bow -----

"L'arco della dea della luna."

PARAMETRI

Attacco 80  
%Precisione 70%

-----

Forza 10  
Velocità 10  
Vigore 10  
Intelligenza -10  
Spirito -10

Elemento • Arma da lancio

Status • --

Nemici • --

Magia • --

Due mani • --

2ª Fila • si

Lancio • --

Metallo • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil Paladino
- Cid
- Edward
- Fusoya
- Palom
- Porom
- Rosa
- Rydia Adulta
- Rydia Bambina

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 9.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

1 / 64 • Guardia selenita

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
ARCO DI PERSEO  
-----

----- Perseus Bow -----

"L'arco appartenuto ad un eroe leggendario."

PARAMETRI		Elemento	• Arma da lancio
Attacco	110	Status	• --
%Precisione	85%	Nemici	• --
-----		Magia	• --
Forza	.		
Velocità	.	Due mani	• --
Vigore	.	2 <sup>a</sup> Fila	• si
Intelligenza	.	Lancio	• --
Spirito	15	Metallo	• --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Rosa

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[RL.dJ] • Rovine lunari - Sentiero di Kain /A  
dal punto di partenza, recarsi nell'angolo di nord ovest della stanza ed entrare nel passaggio segreto sulla sinistra. Percorrerlo in direzione sud, sino a trovare tre scrigni: l'Arco di Perseo è contenuto in quello centrale.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
ARCO DI YOICHI  
-----

----- Yoichi Bow -----

"L'arco di un arciere venuto da un paese lontano."

PARAMETRI		Elemento	• Arma da lancio
Attacco	60	Status	• --
%Precisione	60%	Nemici	• --
-----		Magia	• --
Forza	10		
Velocità	.	Due mani	• --
Vigore	.	2 <sup>a</sup> Fila	• si
Intelligenza	.	Lancio	• --
Spirito	.	Metallo	• --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil Paladino
- Porom
- Cid
- Rosa
- Edward
- Rydia Adulta

- Fusoya
- Rydia Bambina
- Palom

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[RE.aB] • Reame degli eidolon - Livello inferiore  
una volta entrati in questa stanza, procedere verso l'alto per trovare quattro bauli: l'Arco di Yoichi è contenuto in quello di nord ovest.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
ARCO ELFICO

----- Elven Bow -----

"Un arco di legno creato per gli elfi."

PARAMETRI

Attacco            50  
%Precisione       75%

Elemento • Arma da lancio

Status            • --

Nemici            • Mago

Magia             • Shell

-----  
Forza              .  
Velocità           .  
Vigore             .  
Intelligenza      5  
Spirito            .

Due mani          • --

2<sup>a</sup> Fila            • si

Lancio            • --

Metallo           • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil Paladino
- Porom
- Cid
- Rosa
- Edward
- Rydia Adulta
- Fusoya
- Rydia Bambina
- Palom

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 2.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[GF.aA] • Grotta delle silfidi - S1  
entrando in [GF.aA] S1 dal Sottosuolo, andare verso sud per accedere in [GF.aB] S2. Da qui, continuare verso il basso ed uscire dalle scale sulla sinistra. Tornati così in [GF.aA] S1, procedere in direzione nord est ed al termine del percorso si entrerà in un passaggio segreto che condurrà al forziere contenente l'Arco elfico.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
ARCO LETALE

----- Killer Bow -----

"Un arco capace di infliggere colpi critici."

Questo Arco aumenta la possibilità di eseguire un Attacco Critico.

PARAMETRI		Elemento	• Arma da lancio
Attacco	40	Status	• --
%Precisione	50%	Nemici	• --
-----		Magia	• --
Forza	.		
Velocità	.	Due mani	• --
Vigore	.	2 <sup>a</sup> Fila	• si
Intelligenza	.	Lancio	• --
Spirito	.	Metallo	• --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil Paladino
- Cid
- Edward
- Fusoya
- Palom
- Porom
- Rosa
- Rydia Adulta
- Rydia Bambina

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 3.000 Gil

Grotte di Eblan  
Tomra  
[vendita: 1.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[TB.aF] • Torre di Babil - S10 /A (prima visita)  
partendo da [TB.aE] S11, attraversare la porta di sud est per accedere così  
in [TB.aF] S10 /A. Una volta qui, l'Arco letale è contenuto nello scrigno  
situato sulla sinistra.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
ARCO LUNGO

----- Great Bow -----

"Un arco da combattimento."

PARAMETRI		Elemento	• Arma da lancio
Attacco	30	Status	• --
%Precisione	40%	Nemici	• --
-----		Magia	• --
Forza	.		
Velocità	.	Due mani	• --
Vigore	.	2 <sup>a</sup> Fila	• si
Intelligenza	.	Lancio	• --

Spirito .

Metallo • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil Paladino
- Cid
- Edward
- Fusoya
- Palom
- Porom
- Rosa
- Rydia Adulta
- Rydia Bambina

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 2.000 Gil

Castello dei nani

Troia

[vendita: 1.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CT.aF] • Castello di Troia - S2 (x2)

dopo aver recuperato il Cristallo della Terra, parlare con le sacerdotesse del castello e poi recarsi in [CT.aE] S1 /A. Qui rivolgersi alla guardia, rispondendo 'Si' alla sua domanda, e percorrere il passaggio segreto attorno alle mura, raggiungendo l'uscita. Giunti così in [CT.aF] S2, si troveranno un gran numero di bauli: l'Arco lungo è contenuto nel terzo forziere da destra della fila superiore.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
BALESTRA

----- Crossbow -----

"Una balestra usata per cacciare."

PARAMETRI

Attacco 20  
%Precisione 35%

Elemento • Arma da lancio

Status • --

Nemici • --

Magia • --

-----  
Forza .  
Velocità .  
Vigore .  
Intelligenza .  
Spirito .

Due mani • --

2ª Fila • si

Lancio • --

Metallo • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil Paladino
- Cid
- Edward
- Fusoya
- Palom
- Porom
- Rosa
- Rydia Adulta
- Rydia Bambina

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 700 Gil

Agart

Mysidia

[vendita: 350 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CD.aB] • Castello di Damcyan - Segrete

una volta entrati in questa stanza, parlare con il soldato ferito e spingere il pulsante situato alla destra delle celle per aprire una porta segreta. Attraversarla e poi seguire il percorso verso sinistra, entrando così nelle celle. Da qui continuare ad avanzare in direzione ovest, superando le due pareti, sino ad arrivare nella cella centrale. Al suo interno, nello scrigno di destra è contenuta la Balestra.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

=====

ARMI DA LANCIO

[@07AL]

=====

Queste Armi non sono equipaggiabili e possono essere utilizzate esclusivamente da Edge, tramite il suo comando Lancio. Le Armi da lancio mantengono la stessa potenza offensiva anche se il ninja si trova in seconda fila. All'interno del Menù Oggetti, queste Armi sono raffigurate da una stelletta ninja:

- Coltello da cucina
- Ferraglia
- Fuma shuriken
- Shuriken

-----

COLTELLO DA CUCINA

----- Kitchen Knife -----

"Coltello da cucina molto affilato."

Nonostante il Coltello da cucina venga catalogato dal gioco come Coltello, all'atto pratico si tratta di un'Arma da lancio.

PARAMETRI

Attacco            255  
%Precisione        99%

Elemento • Arma da lancio

Status            • --

Nemici            • --

Magia             • --

-----

Forza              .

Velocità           .

Vigore             .

Intelligenza      .

Spirito            .

Due mani          • --

2<sup>a</sup> Fila            • si

Lancio            • si

Metallo           • si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

nessuno: può essere solo lanciato da Edge

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio

[vendita: 5.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CF.aL] • Castello di Fabul - Torre ovest, 3° piano  
dopo aver trovato Yang nella [GF.aE] Grotta delle silfidi - Casa delle  
silfidi, tornare al Castello di Fabul e parlare con Sheila per ricevere da  
lei la Padella. Tornare dal monaco ed usare quest'ultima per svegliarlo.  
Dopo averlo fatto, recarsi nuovamente da Sheila e consegnarle la Padella per  
avere in cambio il Coltello da cucina. Bisogna svolgere tutte queste  
operazioni prima di completare il Gigante di Babil.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
FERRAGLIA

----- Scrap Metal -----

"Un pezzo di ferro arrugginito."

PARAMETRI

Attacco 1  
%Precisione 99%

Elemento • Arma da lancio

Status • --

Nemici • --

Magia • --

-----  
Forza .

Velocità .

Vigore .

Intelligenza .

Spirito .

Due mani • --

2ª Fila • si

Lancio • si

Metallo • si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

nessuno: può essere solo lanciato da Edge

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[RL.cF] • Rovine lunari - Prova di Cecil /Q  
arrivati in questa camera, parlare con il re per far comparire lo scrigno:  
la Ferraglia è il premio per aver superato 0 test su 5.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
FUMA SHURIKEN

----- Fuma Shuriken -----

"Arma da lancio realizzata per i ninja."

PARAMETRI

Attacco 80  
%Precisione 99%

Elemento • Arma da lancio

Status • --

Nemici • --

Magia • --

Forza	.		
Velocità	.	Due mani	• --
Vigore	.	2 <sup>a</sup> Fila	• si
Intelligenza	.	Lancio	• si
Spirito	.	Metallo	• si

#### CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

nessuno: può essere solo lanciato da Edge

#### DOVE SI PUÒ COMPRARE • 50.000 Gil

Forgia di Kokkol  
Villaggio delle Rovine lunari (Sentiero di Cecil)  
Villaggio delle Rovine lunari (Sentiero di Cid)  
[vendita: 25.000 Gil]

#### DOVE SI PUÒ TROVARE

[GS.aL] • Grotta sigillata - S2 /D  
il Fuma shuriken si trova nel baule inferiore, tra quelli presenti nella zona nord ovest della stanza.

[RL.dI] • Rovine lunari - Sentiero di Kain /F  
il Fuma shuriken è uno dei due premi che si riceve ottenendo il profilo 'Ninja' al termine del test attitudinale. Esistono quattro combinazioni di risposte che permettono di raggiungere tale profilo:  
- Blu, Rosso, Rosso, Blu  
- Blu, Blu, Rosso, Blu, Blu  
- Rosso, Blu, Blu, Blu, Blu  
- Rosso, Rosso, Rosso, Blu, Blu

[SL.aN] • Sottosuolo lunare - S6 /A  
entrando dall'accesso più a nord, aprire il forziere situato subito alla destra dell'ingresso per trovare il Fuma shuriken.

[SL.aT] • Sottosuolo lunare - S8  
entrando dall'ingresso nord, seguire il percorso e, giunti al bivio, andare a sinistra per trovare lo scrigno contenente il Fuma shuriken.

[SL.aV] • Sottosuolo lunare - S10 (x2)  
entrando dall'ingresso nord, seguire il percorso verso sud e raccogliere il primo Fuma shuriken dal baule sulla destra. Continuando poi verso ovest, si troverà il forziere contenente un secondo esemplare.

#### DA CHI SI PUÒ OTTENERE

20 / 64 • Truppa d'élite  
11 / 64 • Gelatina principessa  
11 / 64 • Sabbiatrice

#### A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
SHURIKEN

----- Shuriken ----

"Arma da lancio realizzata per i ninja."

#### PARAMETRI

Attacco 40

Elemento • Arma da lancio

Status • --



%Precisione	99%	Nemici	• --
-----		Magia	• --
Forza	.		
Velocità	.	Due mani	• --
Vigore	.	2ª Fila	• si
Intelligenza	.	Lancio	• si
Spirito	.	Metallo	• si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

nessuno: può essere solo lanciato da Edge

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 20.000 Gil

Forgia di Kokkol  
 Villaggio delle Rovine lunari (Sentiero di Cecil)  
 Villaggio delle Rovine lunari (Sentiero di Cid)  
 [vendita: 10.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[GB.aC] • Gigante di Babil - Torace del Gigante  
 entrando dall'ingresso nord, seguire il percorso per trovare sulla sinistra  
 il baule che contiene lo Shuriken.

[GE.aA] • Grotte di Eblan - S1  
 una volta entrati dall'ingresso nord, procedere subito attraverso la parete  
 sulla destra, tramite il passaggio segreto. Una volta fatto, è possibile  
 trovare lo Shuriken nel forziere ad est.

[GE.aG] • Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /B  
 una volta entrati dall'ingresso centro sud, procedere verso l'alto, in modo  
 radente alla parete destra. Giunti all'altezza dei detriti, andare verso est  
 per accedere in un passaggio segreto, al termine del quale è situato lo  
 scrigno contenente lo Shuriken.

[RL.dI] • Rovine lunari - Sentiero di Kain /F  
 lo Shuriken è uno dei due premi che si riceve ottenendo il profilo 'Ninja' al  
 termine del test attitudinale. Esistono quattro combinazioni di risposte che  
 permettono di raggiungere tale profilo:

- Blu, Rosso, Rosso, Blu
- Blu, Blu, Rosso, Blu, Blu
- Rosso, Blu, Blu, Blu, Blu
- Rosso, Rosso, Rosso, Blu, Blu

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

20 / 64 • Drago blu

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

=====

ARPE

[@07AP]

=====

Queste Armi scagliano note musicali per colpire i nemici e causano la stessa  
 quantità di danni anche dalla seconda fila. All'interno del Menù Oggetti queste  
 Armi sono raffigurate da una piccola arpa:

- Arpa del requiem
- Arpa di Apollo

- Arpa di Lamia
- Arpa di Morfeo
- Liuto di Loki

-----  
 ARPA DEL REQUIEM  
 -----

----- Requiem Harp -----

"Un'arpa che placa i tormenti dell'anima."

Quest'Arma è disponibile esclusivamente durante la Prova di Edward, presso le Rovine lunari. Una volta raggiunto il piazzale centrale di [RL.aU] Rovine lunari - Prova di Edward /F, il gruppo verrà colpito automaticamente da una scintilla che distruggerà l'Arpa del requiem.

PARAMETRI		Elemento	• --
Attacco	130	Status	• --
%Precisione	35%	Nemici	• Gelatina, Gigante, Non-morto
-----		Magia	• --
Forza	-5		
Velocità	-5	Due mani	• si
Vigore	-5	2 <sup>a</sup> Fila	• si
Intelligenza	-5	Lancio	• --
Spirito	-5	Metallo	• --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Edward

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
 [non si può vendere]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[RL.aP] • Rovine lunari - Prova di Edward /A  
 dal punto di partenza, procedere verso nord per ricevere automaticamente l'Arpa del requiem.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
 ARPA DI APOLLO  
 -----

----- Apollo's Harp -----

"Un'arpa imbevuta del potere del sole."

PARAMETRI		Elemento	• Fuoco
Attacco	98	Status	• --
%Precisione	40%	Nemici	• Drago
-----		Magia	• --
Forza	15		
Velocità	15	Due mani	• si
Vigore	.	2 <sup>a</sup> Fila	• si
Intelligenza	.	Lancio	• --

Spirito

15

Metallo • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Edward

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio

[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CO.aI] • Caverna delle ordalie - S8

avendo Edward nel gruppo, sconfiggere l'Ascaride per ricevere l'Arpa di Apollo.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
ARPA DI LAMIA

----- Lamia Harp ----

"Un'arpa che incanta chi l'ascolta."

PARAMETRI

Attacco 18  
%Precisione 40%

Elemento • --  
Status • Confusione  
Nemici • --  
Magia • --

-----  
Forza .  
Velocità .  
Vigore .  
Intelligenza .  
Spirito .

Due mani • si  
2<sup>a</sup> Fila • si  
Lancio • --  
Metallo • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Edward

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio

[vendita: 600 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[TF.aC] • Tana del formileone - S2 /B

l'Arpa di Lamia è contenuta nel forziere situato nella zona nord della sala.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Lamia

32 / 64 • Matriarca lamia

A CHI SI PUÒ RUBARE

Lamia

Matriarca lamia

-----  
ARPA DI MORFEO

"Un'arpa capace di addormentare chi l'ascolta."

PARAMETRI		Elemento	• --
Attacco	8	Status	• Sonno
%Precisione	35%	Nemici	• --
-----		Magia	• --
Forza	.	Due mani	• si
Velocità	.	2 <sup>a</sup> Fila	• si
Vigore	.	Lancio	• --
Intelligenza	.	Metallo	• --
Spirito	.		

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Edward

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 240 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

l'Arpa di Morfeo fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Edward, presso il Castello di Damcyan.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
LIUTO DI LOKI

----- Loki's Lute -----

"Lo strumento musicale supremo."

PARAMETRI		Elemento	• --
Attacco	150	Status	• --
%Precisione	49%	Nemici	• tutti tranne Gelatina
-----		Magia	• --
Forza	15	Due mani	• si
Velocità	15	2 <sup>a</sup> Fila	• si
Vigore	15	Lancio	• --
Intelligenza	.	Metallo	• --
Spirito	.		

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Edward

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[RL.dF] • Rovine lunari - Sentiero di Kain /C

dal punto di partenza, scendere attraverso il bordo orientale della stanza, tramite i ponti di legno. Lungo il percorso si noterà una cassa sulla sinistra: raggiungerla ed esaminarla per ottenere il Liuto di Loki.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

=====

ARTIGLI

[@07AT]

=====

Queste Armi non incrementano il parametro Attacco poichè generalmente sono equipaggiabili solo da Yang, i quale colpisce a mani nude. All'interno del Menù Oggetti, queste Armi sono raffigurate da tre piccole lame:

- Artigli di drago
- Artigli fatati
- Artigli felini
- Artigli fulminanti
- Artigli glaciali
- Artigli infernali
- Artigli infuocati
- Mano di Dio
- Zanne di tigre

-----

ARTIGLI DI DRAGO

----- Dragon Claws ----

"Artigli efficaci contro i draghi."

PARAMETRI

Attacco            0  
%Precisione      40%

Elemento • Sacro  
Status     • --  
Nemici     • Drago  
Magia      • --

-----  
Forza            10  
Velocità         .  
Vigore           10  
Intelligenza     .  
Spirito           .

Due mani • --  
2<sup>a</sup> Fila   • --  
Lancio    • --  
Metallo   • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Yang

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[RL.cH] • Rovine lunari - Sentiero di Rosa /B

dal punto di partenza, andare subito verso destra per attraversare un primo passaggio segreto, poi procedere in direzione sud e nuovamente verso destra per superarne un secondo. In seguito posizionarsi sulla pozza di acido a nord e da qui muoversi sempre verso est, tramite il sentiero nascosto, sino ad accedere nel secondo muro. Al suo interno avanzare verso l'alto e poi verso destra, per arrivare in un piazzale ricoperto di acido. Attraversare il passaggio segreto orientale e poi percorrere il lungo corridoio verso sud per

trovare lo scrigno che contiene gli Artigli di drago.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

--

-----  
ARTIGLI FATATI

----- Faerie Claws -----

"Artigli che possono confondere il nemico."

PARAMETRI

Attacco           0  
%Precisione       0%

Elemento   • --  
Status     • Confusione  
Nemici     • Gigante  
Magia      • --

-----  
Forza            .  
Velocità         3  
Vigore           .  
Intelligenza    .  
Spirito          .

Due mani   • --  
2<sup>a</sup> Fila    • --  
Lancio      • --  
Metallo     • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Edge
- Yang

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 300 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CM.aG] • Caverna magnetica - S3 /D  
gli Artigli fatati sono contenuti nel baule situato nella zona nord della stanza.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

--

-----  
ARTIGLI FELINI

----- Cat Claws -----

"Artigli che possono addormentare il nemico."

PARAMETRI

Attacco           0  
%Precisione       49%

Elemento   • --  
Status     • Sonno  
Nemici     • --  
Magia      • --

-----  
Forza            5  
Velocità         5  
Vigore           .  
Intelligenza    .  
Spirito          .

Due mani   • --  
2<sup>a</sup> Fila    • --  
Lancio      • --  
Metallo     • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Edge
- Yang

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 350 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[GF.aE] • Grotta delle silfidi - Casa delle silfidi  
gli Artigli felini sono situati nella zona est dell'edificio, all'interno del  
forziere in basso.

[TB.aE] • Torre di Babil - S11 (prima visita)  
entrando dalla porta più a nord, andare subito verso sinistra per trovare lo  
scrigno che contiene gli Artigli felini.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

11 / 64 • Regina Coeurl  
1 / 64 • Cait Sith  
1 / 64 • Coeurl

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
ARTIGLI FULMINANTI

----- Lightning Claws -----

"Artigli con il potere del fulmine."

PARAMETRI

Attacco 0  
%Precisione 30%

-----  
Forza .  
Velocità .  
Vigore .  
Intelligenza .  
Spirito .

Elemento • Fulmine  
Status • --  
Nemici • Macchina  
Magia • --

Due mani • --  
2<sup>a</sup> Fila • --  
Lancio • --  
Metallo • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Edge
- Yang

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 550 Gil

Baron  
Castello di Fabul  
[vendita: 275 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

A CHI SI PUÒ RUBARE

-----  
ARTIGLI GLACIALI

----- Ice Claws -----

"Artigli con il potere del ghiaccio."

PARAMETRI		Elemento	• Ghiaccio
Attacco	0	Status	• --
%Precisione	30%	Nemici	• --
-----		Magia	• --
Forza	.		
Velocità	.	Due mani	• --
Vigore	.	2 <sup>a</sup> Fila	• --
Intelligenza	.	Lancio	• --
Spirito	.	Metallo	• --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Edge
- Yang

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 450 Gil

Baron  
Castello di Fabul  
[vendita: 225 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
ARTIGLI INFERNALI

----- Hell Claws -----

"Artigli che possono avvelenare il nemico."

PARAMETRI		Elemento	• --
Attacco	0	Status	• Veleno
%Precisione	40%	Nemici	• --
-----		Magia	• --
Forza	3		
Velocità	.	Due mani	• --
Vigore	.	2 <sup>a</sup> Fila	• --
Intelligenza	.	Lancio	• --
Spirito	.	Metallo	• --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Edge
- Yang



DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 325 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[GF.aE] • Grotta delle silfidi - Casa delle silfidi  
gli Artigli infernali sono situati nella zona est dell'edificio, all'interno del baule in alto.

[TZ.aE] • Torre di Zot - 5° piano /A  
partendo da [TZ.aD] 4° piano, raggiungere la zona con tre porte ed uscire da quella di sinistra. Entrati così nella zona nord occidentale di [TZ.aE] 5° piano /A, andare verso destra per trovare il forziere contenente gli Artigli infernali.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
ARTIGLI INFUOCATI

----- Flame Claws -----

"Artigli con il potere del fuoco."

PARAMETRI

Attacco           0  
%Precisione      30%

-----

Forza             .  
Velocità          .  
Vigore            .  
Intelligenza     .  
Spirito           .

Elemento • Fuoco

Status       • --

Nemici       • --

Magia        • --

Due mani     • --

2<sup>a</sup> Fila      • --

Lancio       • --

Metallo      • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Edge
- Yang

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 350 Gil

Baron  
Castello di Fabul  
[vendita: 175 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

gli Artigli infuocati fanno parte dell'equipaggiamento iniziale di Yang, presso il Monte Hobs.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--  
-----

MANO DI DIO

----- Godhand -----

"Artigli imbevuti di potere sacro."

PARAMETRI		Elemento	• Sacro
Attacco	0	Status	• --
%Precisione	40%	Nemici	• Ghoul, Non-morto
-----		Magia	• --
Forza	15	Due mani	• --
Velocità	15	2 <sup>a</sup> Fila	• --
Vigore	15	Lancio	• --
Intelligenza	.	Metallo	• --
Spirito	.		

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Yang

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CO.aI] • Caverna delle ordalie - S8  
avendo Yang nel gruppo, sconfiggere il Drago tempestoso per ricevere la Mano di Dio.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
ZANNE DI TIGRE

----- Tiger Fangs -----

"Artigli che possono paralizzare il nemico."

PARAMETRI		Elemento	• --
Attacco	0	Status	• Paralisi
%Precisione	40%	Nemici	• --
-----		Magia	• --
Forza	.	Due mani	• --
Velocità	10	2 <sup>a</sup> Fila	• --
Vigore	10	Lancio	• --
Intelligenza	.	Metallo	• --
Spirito	.		

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Yang

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 450.000 Gil

Villaggio delle Rovine lunari (Sentiero di Cid)  
[vendita: 225.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE  
nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE  
1 / 64 • Re Behemoth

A CHI SI PUÒ RUBARE  
--

=====

ASCE

[@07AS]

=====

Queste Armi in genere vengono impugnate con due mani perciò, equipaggiandole, non sarà possibile indossare anche uno Scudo. All'interno del Menù Oggetti, queste Armi sono raffigurate da una piccola ascia:

- Ammazzaorchi
- Ascia gigante
- Ascia nanica
- Ascia runica
- Ascia tossica

-----

AMMAZZAORCHI

----- Ogrekiller -----

"Un'ascia efficace contro i giganti."

PARAMETRI		Elemento	• --
Attacco	80	Status	• --
%Precisione	19%	Nemici	• Gigante
-----		Magia	• --
Forza	.		
Velocità	.	Due mani	• --
Vigore	.	2 <sup>a</sup> Fila	• --
Intelligenza	.	Lancio	• --
Spirito	.	Metallo	• si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil Paladino
- Cid
- Kain

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 45.000 Gil  
Tomra  
[vendita: 22.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[TB.aT] • Torre di Babil - S2 (seconda visita)

all'interno di questa stanza, raggiungere il bivio situato al centro della zona nord e da qui procedere verso il basso. Eliminare i quattro Orchi folli contenuti nel forziere per ricevere l'Ammazzaorchi.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

A CHI SI PUÒ RUBARE

32 / 64 • Gigante di ferro  
20 / 64 • Costrutto corazzato  
20 / 64 • Demone corazzato

Gigante di ferro

-----  
ASCIA GIGANTE

----- Gigant Axe -----

"Un'ascia che può avvelenare il nemico."

PARAMETRI		Elemento	• --
Attacco	200	Status	• Veleno
%Precisione	25%	Nemici	• --
-----		Magia	• --
Forza	15	Due mani	• si
Velocità	.	2 <sup>a</sup> Fila	• --
Vigore	.	Lancio	• --
Intelligenza	.	Metallo	• si
Spirito	.		

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil Paladino
- Cid
- Kain

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 480.000 Gil

Villaggio delle Rovine lunari (Sentiero di Cid)  
[vendita: 240.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

1 / 64 • Gigante di ferro

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
ASCIA NANICA

----- Dwarven Axe -----

"L'ascia preferita dai nani."

PARAMETRI		Elemento	• --
Attacco	62	Status	• --
%Precisione	19%	Nemici	• --
-----		Magia	• --
Forza	5	Due mani	• --
Velocità	-5	2 <sup>a</sup> Fila	• --
Vigore	5	Lancio	• --
Intelligenza	-5	Metallo	• si
Spirito	-5		

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil Paladino

- Cid
- Kain

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 15.000 Gil

Castello dei nani  
[vendita: 7.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CN.aG] • Castello dei nani - Torre est, 1° piano  
l'Ascia nanica è contenuta nello scrigno situato nella parte superiore della stanza.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
ASCIA RUNICA

----- Rune Axe -----

"Un'ascia efficace contro i maghi."

PARAMETRI

Attacco           100  
%Precisione       10%

Elemento   • --  
Status     • --  
Nemici     • Mago  
Magia      • --

-----  
Forza            .  
Velocità         .  
Vigore           .  
Intelligenza    .  
Spirito          .

Due mani   • si  
2<sup>a</sup> Fila    • --  
Lancio     • --  
Metallo    • si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil Paladino
- Cid
- Kain

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 61.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

11 / 64 • Gigante di ferro  
1 / 64 • Costrutto corazzato  
1 / 64 • Demone corazzato

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
ASCIA TOSSICA

----- Poison Axe -----

"Un'ascia che può avvelenare."

PARAMETRI		Elemento	• --
Attacco	95	Status	• Veleno
%Precisione	10%	Nemici	• Gigante
-----		Magia	• Veleno
Forza	.		
Velocità	.	Due mani	• si
Vigore	.	2 <sup>a</sup> Fila	• --
Intelligenza	.	Lancio	• --
Spirito	.	Metallo	• si

#### CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil Paladino
- Cid
- Kain

#### DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 47.000 Gil]

#### DOVE SI PUÒ TROVARE

[GD.aC] • Grotta degli eidolon - S3  
entrando dall'ingresso nord, procedere verso sud, sino ad arrivare al terzo spiazzo. Da qui entrare nel passaggio segreto sulla sinistra ed avanzare in direzione sud. Prima di raggiungere la parte più bassa della sala, andare a destra per arrivare in uno spiazzo dove sono presenti tre bauli: l'Ascia tossica è contenuta in quello centrale.

#### DA CHI SI PUÒ OTTENERE

20 / 64 • Gigante di ferro  
11 / 64 • Costrutto corazzato  
11 / 64 • Demone corazzato

#### A CHI SI PUÒ RUBARE

--

=====

BACCHETTE

[@07BC]

=====

Queste Armi, oltre ad eseguire i normali attacchi fisici, possono essere sfruttate anche per scagliare alcune tecniche magiche, nel caso in cui vengano usate con il comando Oggetti durante la battaglia. All'interno del Menù Oggetti queste Armi sono raffigurate da un bastone con una sfera:

- |                   |                     |
|-------------------|---------------------|
| - Verga           | - Verga fulminante  |
| - Verga astrale   | - Verga glaciale    |
| - Verga di Asura  | - Verga infuocata   |
| - Verga di Lilith | - Verga polimorfica |
| - Verga fatata    |                     |

-----

VERGA

----- Rod -----

"Verga magica."

PARAMETRI		Elemento	• --
Attacco	3	Status	• --
%Precisione	-10%	Nemici	• --
-----		Magia	• Frecce Magiche
Forza	.		
Velocità	.	Due mani	• --
Vigore	.	2 <sup>a</sup> Fila	• --
Intelligenza	.	Lancio	• --
Spirito	.	Metallo	• --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Fusoya
- Palom
- Rydia Adulta
- Rydia Bambina
- Tellah

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 100 Gil

Agart  
 Oasi di Kaipo  
 [vendita: 50 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

la Verga fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Palom, presso Mysidia, e di Rydia Bambina, presso l'Oasi di Kaipo.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Incantatrice  
 32 / 64 • Maghetto

A CHI SI PUÒ RUBARE

Incantatrice  
 Maghetto

-----  
 VERGA ASTRALE

----- Stardust Rod -----

"Verga imbevuta del potere delle stelle."

PARAMETRI		Elemento	• --
Attacco	45	Status	• --
%Precisione	10%	Nemici	• --
-----		Magia	• Comet
Forza	.		
Velocità	.	Due mani	• --
Vigore	.	2 <sup>a</sup> Fila	• --
Intelligenza	15	Lancio	• --
Spirito	.	Metallo	• --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Fusoya
- Palom
- Rydia Adulta
- Rydia Bambina
- Tellah

DOVE SI PUÒ COMPRARE  
nessun negozio  
[vendita: 5.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE  
[SL.ad] • Sottosuolo lunare - S4 /A  
una volta raggiunta la zona di sud ovest di questa camera, aprire lo scrigno sulla sinistra ed eliminare il Behemoth per ricevere la Verga astrale.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE  
--

A CHI SI PUÒ RUBARE  
--

-----  
VERGA DI ASURA

----- Asura's Rod -----

"Una verga imbevuta di potere sacro."

PARAMETRI		Elemento	• Sacro
Attacco	75	Status	• --
%Precisione	25%	Nemici	• --
-----		Magia	• Sancta
Forza	.		
Velocità	.	Due mani	• --
Vigore	.	2 <sup>a</sup> Fila	• --
Intelligenza	15	Lancio	• --
Spirito	15	Metallo	• --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE  
• Palom

DOVE SI PUÒ COMPRARE  
nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE  
[RL.bF] • Rovine lunari - Sentiero di Cecil /B  
dal punto di partenza, procedere sempre verso sud, facendosi strada tra i mostri. Arrivati nei pressi dell'uscita, aprire il baule alla sua sinistra per trovare la Verga di Asura.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE  
--

A CHI SI PUÒ RUBARE  
--

-----  
VERGA DI LILITH

----- Lilith Rod -----

"Verga imbevuta della magia di Lilith."

L'attacco di questa Bacchetta fa assorbire al personaggio la quantità di HP di



danno causata al nemico. Nel caso in cui il mostro colpito sia un Non-morto, sarà quest'ultimo ad assorbire gli HP del personaggio.

PARAMETRI

Attacco 13  
%Precisione -40%

-----  
Forza .  
Velocità .  
Vigore .  
Intelligenza 5  
Spirito .

Elemento • --  
Status • --  
Nemici • Non-morto  
Magia • Aspir

Due mani • --  
2<sup>a</sup> Fila • --  
Lancio • --  
Metallo • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Fusoya
- Palom
- Rydia Adulta
- Rydia Bambina
- Tellah

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 550 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

11 / 64 • Regina Lamia  
1 / 64 • Lilith

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
VERGA FATATA

----- Faerie Rod -----

"Verga imbevuta della magia delle fate."

PARAMETRI

Attacco 30  
%Precisione 5%

-----  
Forza .  
Velocità .  
Vigore .  
Intelligenza 10  
Spirito .

Elemento • --  
Status • --  
Nemici • --  
Magia • Confusione

Due mani • --  
2<sup>a</sup> Fila • --  
Lancio • --  
Metallo • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Fusoya
- Palom
- Rydia Adulta
- Rydia Bambina
- Tellah

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 5.000 Gil

Reame degli eidolon  
[vendita: 2.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[GF.aC] • Grotta delle silfidi - S3

entrando in [GF.aA] S1 dal Sottosuolo, andare verso sud per accedere in

[GF.aB] S2. Da qui, muoversi in senso orario per arrivare in [GF.aC] S3.

Al suo interno procedere subito verso sinistra per attraversare un passaggio segreto e poi seguire il percorso verso l'alto, sino a trovare tre forzieri.

Per aprire quello contenente la Verga fatata, bisognerà entrare nel sentiero nascosto situato subito a sud est dello scrigno più basso ed aggirare così la parete.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
VERGA FULMINANTE

----- Thunder Rod -----

"Verga con il potere del fulmine."

PARAMETRI

Attacco           10  
%Precisione       0%

-----

Forza             .  
Velocità          .  
Vigore            .  
Intelligenza     3  
Spirito           .

Elemento • Fulmine

Status       • --

Nemici       • --

Magia        • Thunder

Due mani     • --

2<sup>a</sup> Fila     • --

Lancio       • --

Metallo      • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Fusoya
- Palom
- Rydia Adulta
- Rydia Bambina
- Tellah

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 700 Gil

Baron  
[vendita: 350 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
VERGA GLACIALE

----- Ice Rod -----

"Verga con il potere del ghiaccio."

PARAMETRI		Elemento	• Ghiaccio
Attacco	5	Status	• --
%Precisione	-5%	Nemici	• Bestia
-----		Magia	• Blizzard
Forza	.		
Velocità	.	Due mani	• --
Vigore	.	2 <sup>a</sup> Fila	• --
Intelligenza	.	Lancio	• --
Spirito	.	Metallo	• --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Fusoya
- Palom
- Rydia Adulta
- Rydia Bambina
- Tellah

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 220 Gil

Mysidia

[vendita: 110 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CS.aC] • Canale sotterraneo - S2 /A

dopo essere entrati dall'ingresso nord ovest, procedere in direzione nord est per trovare lo scrigno contenente la Verga glaciale.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
VERGA INFUOCATA

----- Flame Rod -----

"Verga con il potere del fuoco."

PARAMETRI		Elemento	• Fuoco
Attacco	7	Status	• --
%Precisione	-5%	Nemici	• --
-----		Magia	• Fire
Forza	.		
Velocità	.	Due mani	• --
Vigore	.	2 <sup>a</sup> Fila	• --
Intelligenza	3	Lancio	• --
Spirito	.	Metallo	• --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Fusoya
- Palom

- Rydia Adulta
- Rydia Bambina
- Tellah

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 380 Gil  
 Mysidia  
 [vendita: 190 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE  
 nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE  
 --

A CHI SI PUÒ RUBARE  
 --

-----  
 VERGA POLIMORFICA

----- Polymorph Rod ----

"Verga imbevuta della furia degli animali."

PARAMETRI		Elemento	• --
Attacco	15	Status	• --
%Precisione	0%	Nemici	• --
-----		Magia	• Maiale
Forza	.		
Velocità	.	Due mani	• --
Vigore	.	2 <sup>a</sup> Fila	• --
Intelligenza	5	Lancio	• --
Spirito	.	Metallo	• --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Fusoya
- Palom
- Rydia Adulta
- Rydia Bambina
- Tellah

DOVE SI PUÒ COMPRARE  
 nessun negozio  
 [vendita: 625 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE  
 [MS.aB] • Mist - Casa  
 entrare nel camino dell'edificio e seguire il passaggio segreto, superando la prima camera nascosta, contenente tre bauli, sino a raggiungere la seconda sala, dove è presente il forziere della Verga polimorfica.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE  
 --

A CHI SI PUÒ RUBARE  
 --

Queste Armi, oltre ad eseguire i normali attacchi fisici, possono essere sfruttate anche per scagliare alcune tecniche magiche, nel caso in cui vengano usate con il comando Oggetti durante la battaglia. All'interno del Menù Oggetti queste Armi sono raffigurate da un bastone ricurvo:

- Caducèo
- Mazza del serafino
- Nirvana
- Ramo
- Ramo del saggio
- Ramo di mithril
- Ramo incantato
- Ramo runico
- Randello

## CADUCÈO

----- Healing Staff -----

"Ramo infuso di poteri risananti."

PARAMETRI		Elemento	• --
Attacco	8	Status	• --
%Precisione	0%	Nemici	• --
-----		Magia	• Risana
Forza	.		
Velocità	.	Due mani	• --
Vigore	.	2 <sup>a</sup> Fila	• --
Intelligenza	.	Lancio	• --
Spirito	.	Metallo	• --

## CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil Paladino
- Fusoya
- Porom
- Rosa
- Rydia Bambina
- Tellah

## DOVE SI PUÒ COMPRARE • 480 Gil

Baron

Mysidia

[vendita: 240 Gil]

## DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

## DA CHI SI PUÒ OTTENERE

- 32 / 64 • Burattinaio
- 32 / 64 • Evocatrice
- 32 / 64 • Evocatrice delle nebbie
- 32 / 64 • Stregona

## A CHI SI PUÒ RUBARE

- Burattinaio
- Evocatrice
- Evocatrice delle nebbie
- Stregona

## MAZZA DEL SERAFINO

----- Seraphim's Mace -----

"Un ramo angelico imbevuto di virtù curative."

PARAMETRI		Elemento	• --
Attacco	50	Status	• --
%Precisione	20%	Nemici	• --
-----		Magia	• Esna
Forza	.		
Velocità	.	Due mani	• --
Vigore	.	2 <sup>a</sup> Fila	• --
Intelligenza	.	Lancio	• --
Spirito	15	Metallo	• --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Porom

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CO.aI] • Caverna delle ordalie - S8  
avendo Porom nel gruppo, sconfiggere il Tirannosauro per ricevere la Mazza del serafino.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
NIRVANA

----- Nirvana ----

"Un ramo dai poteri riflettenti."

PARAMETRI		Elemento	• --
Attacco	80	Status	• --
%Precisione	40%	Nemici	• --
-----		Magia	• Reflex
Forza	.		
Velocità	.	Due mani	• --
Vigore	15	2 <sup>a</sup> Fila	• --
Intelligenza	.	Lancio	• --
Spirito	15	Metallo	• --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Porom

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[RL.fB] • Rovine lunari - Sentiero finale /A  
in questa stanza sono presenti nove bambole femminili. Dopo averle eliminate

tutte, recarsi nella parte superiore della camera e sconfiggere la bambola maschile. Una volta fatto, comparirà accanto all'uscita il baule contenente il Nirvana.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

--

-----  
RAMO

----- Staff -----

"Ramo col potere di curare l'avvelenamento."

PARAMETRI

Elemento • --

Attacco 4

Status • --

%Precisione -5%

Nemici • --

Magia • Antidoto

-----  
Forza .

Due mani • --

Velocità .

2<sup>a</sup> Fila • --

Vigore .

Lancio • --

Intelligenza .

Metallo • --

Spirito .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil Paladino
- Rosa
- Fusoya
- Rydia Bambina
- Porom
- Tellah

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 160 Gil

Agart

Oasi di Kaipo

[vendita: 80 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

il Ramo fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Porom, presso Mysidia, e di Tellah, presso il Canale sotterraneo. Quest'ultimo ne possiede un esemplare anche quando lo si reincontra sul Monte Ordalia.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

--

-----  
RAMO DEL SAGGIO

----- Sage's Staff -----

"Ramo che rianima un alleato incosciente."

PARAMETRI

Elemento • --

Attacco 48

Status • --

%Precisione 15%

Nemici • --

Magia • Raise

-----  
Forza .

Due mani • --

Velocità .

Vigore	.	2 <sup>a</sup> Fila	• --
Intelligenza	.	Lancio	• --
Spirito	15	Metallo	• --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Fusoya
- Porom
- Rosa
- Rydia Bambina
- Tellah

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 11.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[SL.aB] • Sottosuolo lunare - S2  
partendo da [SL.aA] S1, recarsi nel passaggio segreto situato lungo la parete occidentale e poi andare verso il basso, dove è presente un teletrasporto che porterà nella zona sud est della camera. Uscire dalle scale a nord per arrivare così nella zona di [SL.aB] S2 contenente il forziere del Ramo del saggio: eliminare le due Guardie selenite e le due Sagge oscure per ricevere l'Arma.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
RAMO DI MITHRIL

----- Mythril Staff -----

"Ramo infuso di poteri curativi."

PARAMETRI		Elemento	• --
Attacco	12	Status	• --
%Precisione	5%	Nemici	• Non-morto
-----		Magia	• Panacea
Forza	.		
Velocità	.	Due mani	• --
Vigore	.	2 <sup>a</sup> Fila	• --
Intelligenza	.	Lancio	• --
Spirito	3	Metallo	• si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil Paladino
- Rosa
- Fusoya
- Rydia Bambina
- Porom
- Tellah

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 4.000 Gil

Mithril  
[vendita: 2.000 Gil]



DOVE SI PUÒ TROVARE

[MT.aA] • Mithril - Città

una volta entrati nella località, andare verso l'alto e poi verso destra, passando tra i due edifici. Raggiungere il punto più orientale del viale ed esaminare il cespuglio per trovare il Ramo di mithril.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
RAMO INCANTATO

----- Aura Staff -----

"Ramo che può annullare l'effetto della magia."

PARAMETRI

Attacco           36  
%Precisione      10%

Elemento   • --  
Status      • --  
Nemici      • --  
Magia       • Dispel

-----  
Forza            .  
Velocità         .  
Vigore           .  
Intelligenza    .  
Spirito         10

Due mani   • --  
2<sup>a</sup> Fila    • --  
Lancio      • --  
Metallo     • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Fusoya
- Porom
- Rosa
- Rydia Bambina
- Tellah

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 7.000 Gil

Reame degli eidolon  
[vendita: 3.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

il Ramo incantato fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Fusoya, presso il Palazzo di cristallo.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
RAMO RUNICO

----- Rune Staff -----

"Ramo che impone il silenzio."

PARAMETRI

Attacco           52  
%Precisione      10%

Elemento   • --  
Status      • Mutismo  
Nemici      • Mago  
Magia       • Novox

Forza	.		
Velocità	.	Due mani	• --
Vigore	.	2 <sup>a</sup> Fila	• --
Intelligenza	.	Lancio	• --
Spirito	10	Metallo	• --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Fusoya
- Porom
- Rosa
- Rydia Bambina
- Tellah

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 7.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

11 / 64 • Burattinaio  
11 / 64 • Evocatrice  
11 / 64 • Evocatrice delle nebbie  
11 / 64 • Stregona

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
RANDELLO

----- Power Staff -----

"Ramo che può indurre lo stato Berserk."

PARAMETRI		Elemento	• --
Attacco	30	Status	• Berserk
%Precisione	49%	Nemici	• --
-----		Magia	• --
Forza	10		
Velocità	.	Due mani	• --
Vigore	.	2 <sup>a</sup> Fila	• --
Intelligenza	.	Lancio	• --
Spirito	.	Metallo	• --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Fusoya
- Porom
- Rosa
- Rydia Bambina
- Tellah

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 2.000 Gil

Grotte di Eblan  
[vendita: 1.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE  
nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE  
--

A CHI SI PUÒ RUBARE  
--

=====

BOOMERANG

[@07BM]

=====

Queste Armi mantengono la stessa potenza offensiva anche se il personaggio si trova in seconda fila. All'interno del Menù Oggetti, queste Armi sono raffigurate da un piccolo boomerang:

- Boomerang
- Luna piena
- Sole nascente

-----

BOOMERANG

----- Boomerang -----

"Arma da lancio in legno."

PARAMETRI

Attacco           20  
%Precisione       30%

Elemento • Arma da lancio

Status           • --

Nemici           • --

Magia            • --

-----

Forza             .

Velocità         .

Vigore           .

Intelligenza     .

Spirito           .

Due mani         • --

2<sup>a</sup> Fila         • si

Lancio           • --

Metallo          • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE  
• Edge

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 3.000 Gil  
Agart  
Grotte di Eblan  
[vendita: 1.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE  
nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE  
--

A CHI SI PUÒ RUBARE  
--

-----

LUNA PIENA

----- Moonring Blade -----

"Arma da lancio in metallo."

PARAMETRI		Elemento	• Arma da lancio
Attacco	40	Status	• --
%Precisione	35%	Nemici	• --
-----		Magia	• --
Forza	.		
Velocità	.	Due mani	• --
Vigore	.	2 <sup>a</sup> Fila	• si
Intelligenza	.	Lancio	• --
Spirito	.	Metallo	• --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Edge

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 4.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[GF.aD] • Grotta delle silfidi - Deposito delle silfidi  
la Luna piena è contenuta nello scrigno di sinistra della fila inferiore.  
Per ottenerla bisogna sconfiggere i due Malboro ed i due Treant antichi.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
SOLE NASCENTE

----- Rising Sun -----

"L'arma da lancio definitiva."

PARAMETRI		Elemento	• Arma da lancio
Attacco	85	Status	• --
%Precisione	35%	Nemici	• --
-----		Magia	• --
Forza	.		
Velocità	10	Due mani	• --
Vigore	.	2 <sup>a</sup> Fila	• si
Intelligenza	.	Lancio	• --
Spirito	.	Metallo	• --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Edge

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 410.000 Gil

Villaggio delle Rovine lunari (Sentiero di Cid)  
[vendita: 205.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

1 / 64 • Drago demoniaco

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

=====

COLTELLI

[@07CL]

=====

Queste Armi non possiedono alcuna caratteristica particolare. All'interno del Menù Oggetti, esse sono raffigurate da una piccola lama:

- Coltello di mithril
- Daga assassina
- Daga danzante
- Daga del tritone
- Tritamago

-----

COLTELLO DI MITHRIL

----- Mithril Knife -----

"Coltello di mithril, efficace contro i non morti."

PARAMETRI

Attacco           20  
%Precisione       49%

Elemento   • --  
Status      • --  
Nemici      • Ghoul  
Magia       • --

-----  
Forza           .  
Velocità       .  
Vigore          .  
Intelligenza   .  
Spirito         .

Due mani   • --  
2<sup>a</sup> Fila    • --  
Lancio      • si  
Metallo     • si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil Paladino   • Palom
- Edge             • Rydia Adulta
- Edward           • Rydia Bambina
- Kain

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 3.000 Gil

Mithril  
[vendita: 1.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[MT.aA] • Mithril - Città  
una volta entrati nella località, recarsi nell'angolo più a nord est della città e controllare i vari cespugli, sino a trovare il Coltello di mithril.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Golem di mithril

A CHI SI PUÒ RUBARE

Golem di mithril

-----  
DAGA ASSASSINA

----- Assassin's Dagger -----

"Una daga che può uccidere all'istante."

PARAMETRI		Elemento	• --
Attacco	130	Status	• Ade
%Precisione	49%	Nemici	• --
-----		Magia	• --
Forza	.		
Velocità	15	Due mani	• --
Vigore	.	2ª Fila	• --
Intelligenza	.	Lancio	• si
Spirito	.	Metallo	• si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil Paladino
- Edward
- Kain
- Palom
- Rydia Adulta
- Rydia Bambina

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 420.000 Gil  
Villaggio delle Rovine lunari (Sentiero di Cid)  
[vendita: 210.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE  
nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE	A CHI SI PUÒ RUBARE
1 / 64 • Cavaliere del caos	--

-----  
DAGA DANZANTE

----- Dancing Dagger -----

"Daga imbevuta dello spirito della danza."

PARAMETRI		Elemento	• --
Attacco	28	Status	• --
%Precisione	44%	Nemici	• --
-----		Magia	• Daga danzante
Forza	.		
Velocità	.	Due mani	• --
Vigore	.	2ª Fila	• --
Intelligenza	.	Lancio	• si
Spirito	.	Metallo	• si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil Paladino
- Edge
- Edward
- Kain
- Palom
- Rydia Adulta
- Rydia Bambina

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 5.000 Gil

Mist

[vendita: 2.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
DAGA DEL TRITONE

----- Triton's Dagger -----

"Una daga imbevuta del potere dell'acqua."

PARAMETRI

Attacco 62  
%Precisione 40%

Elemento • --  
Status • --  
Nemici • --  
Magia • Suiton

-----  
Forza .  
Velocità .  
Vigore .  
Intelligenza 15  
Spirito .

Due mani • --  
2<sup>a</sup> Fila • --  
Lancio • si  
Metallo • si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Palom

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio

[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CO.aI] • Caverna delle ordalie - S8

avendo Palom nel gruppo, sconfiggere la Signora delle gelatine per ricevere la Daga del tritone.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
TRITAMAGO

----- Mage Masher -----

"Coltello che può infliggere lo stato Mutismo."

PARAMETRI

Attacco 35  
%Precisione 25%

Elemento • --  
Status • Mutismo  
Nemici • Mago  
Magia • --

-----  
Forza .

Velocità	.	Due mani	• --
Vigore	.	2 <sup>a</sup> Fila	• --
Intelligenza	5	Lancio	• si
Spirito	.	Metallo	• si

#### CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil Paladino
- Edge
- Edward
- Kain
- Palom
- Rydia Adulta
- Rydia Bambina

#### DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 6.500 Gil]

#### DOVE SI PUÒ TROVARE

[GF.aB] • Grotta delle silfidi - S2  
entrando in [GF.aA] S1 dal Sottosuolo, andare verso sud per accedere in [GF.aB] S2. Da qui, continuare verso il basso ed uscire dalle scale sulla sinistra. Tornati così in [GF.aA] S1, procedere verso ovest ed attraversare le scale per rientrare in [GF.aB] S2. Al suo interno, seguire il percorso sempre verso l'alto e poi verso destra, accedendo così in un passaggio segreto. Procedere in senso antiorario per arrivare al baule: eliminare la Strega di palude e le sei Rane di palude per ottenere il Tritamago.

#### DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

#### A CHI SI PUÒ RUBARE

--

=====

FRECCE

=====

[@07FR]

Queste Armi vanno utilizzate necessariamente assieme agli Archi: in caso contrario il personaggio attaccherà semplicemente con le sue mani, causando una quantità di danni fisici molto bassa. Le Freccie mantengono la stessa potenza offensiva anche se il personaggio si trova in seconda fila e, per ottenere il massimo dell'efficacia, devono essere equipaggiate sulla mano dominante del personaggio: in caso contrario si causerà una quantità minore di danni.

A differenza delle altre Armi, esse diminuiscono man mano che vengono scagliate e, una volta esaurite, bisogna equipaggiare un altro tipo di Freccie o il personaggio attaccherà semplicemente con le sue mani: indipendentemente da quante ne appaiono sullo schermo, ogni attacco fisico consuma un esemplare delle Freccie equipaggiate. In generale queste Armi causano danni maggiori ai nemici che si trovano in Status Levitazione.

Trovandole nelle varie località, le Freccie vengono sempre ottenute a gruppi di dieci esemplari mentre presso i Negozi vengono acquistate o vendute singolarmente. All'interno del Menù Oggetti, esse sono raffigurate da una piccola freccia:

- |                      |                      |
|----------------------|----------------------|
| - Freccie            | - Freccie di Yoichi  |
| - Freccie accecanti  | - Freccie fulminanti |
| - Freccie angeliche  | - Freccie glaciali   |
| - Freccie avvelenate | - Freccie infuocate  |



- Frecce di Artemide
- Frecce di Medusa
- Frecce di Perseo
- Frecce sacre
- Frecce sigillanti

-----  
 FRECCHE  
 -----

----- Iron Arrow -----

"Frecce di ferro."

PARAMETRI		Elemento	• --
Attacco	5	Status	• --
%Precisione	0%	Nemici	• --
-----		Magia	• --
Forza	.		
Velocità	.	Due mani	• --
Vigore	.	2ª Fila	• si
Intelligenza	.	Lancio	• --
Spirito	.	Metallo	• si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil Paladino
- Cid
- Edward
- Fusoya
- Palom
- Porom
- Rosa
- Rydia Adulta
- Rydia Bambina

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 10 Gil

Agart  
 Oasi di Kaipo  
 [vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

le Frecce fanno parte dell'equipaggiamento iniziale di Rosa, presso l'Oasi di Kaipo.

[CD.aC] • Castello di Damcyan - Dungeon S1  
 le Frecce sono contenute nel vaso di nord est.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
 FRECCHE ACCECANTI  
 -----

----- Blinding Arrow -----

"Frecce capaci di infliggere lo stato Cecità."

PARAMETRI		Elemento	• --
Attacco	20	Status	• Cecità
%Precisione	0%	Nemici	• --
-----		Magia	• --
Forza	.		
Velocità	.	Due mani	• --
Vigore	.	2ª Fila	• si

Intelligenza . Lancio • --  
Spirito . Metallo • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil Paladino • Porom
- Cid • Rosa
- Edward • Rydia Adulta
- Fusoya • Rydia Bambina
- Palom

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 40 Gil

Castello dei nani  
[vendita: 20 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
FRECCE ANGELICHE

----- Angel Arrow -----

"Frecce che possono provocare lo stato Confusione."

PARAMETRI

Attacco 40  
%Precisione 0%

Elemento • --  
Status • Confusione  
Nemici • Gigante  
Magia • --

-----  
Forza .  
Velocità .  
Vigore .  
Intelligenza .  
Spirito .

Due mani • --  
2<sup>a</sup> Fila • si  
Lancio • --  
Metallo • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil Paladino • Porom
- Cid • Rosa
- Edward • Rydia Adulta
- Fusoya • Rydia Bambina
- Palom

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 110 Gil

Reame degli eidolon  
[vendita: 55 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[GF.aA] • Grotta delle silfidi - S1  
entrando dall'ingresso nord, procedere verso destra per trovare tre scrigni:  
le Frecce angeliche sono contenute in quello di nord ovest.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

1 / 64 • Lamia  
 1 / 64 • Matriarca lamia

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
 FRECCHE AVVELENATE

----- Poison Arrow -----

"Frecce che possono avvelenare."

PARAMETRI

Attacco 30  
 %Precisione 0%

-----  
 Forza .  
 Velocità .  
 Vigore .  
 Intelligenza .  
 Spirito .

Elemento • --  
 Status • Veleno  
 Nemici • --  
 Magia • --  
 Due mani • --  
 2<sup>a</sup> Fila • si  
 Lancio • --  
 Metallo • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil Paladino
- Cid
- Edward
- Fusoya
- Palom
- Porom
- Rosa
- Rydia Adulta
- Rydia Bambina

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 70 Gil

Grotte di Eblan  
 [vendita: 35 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

12 / 64 • Idra  
 12 / 64 • Idra bicefala  
 12 / 64 • Naga  
 12 / 64 • Naga delle grotte  
 12 / 64 • Naga reale

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
 FRECCHE DI ARTEMIDE

----- Artemis Arrow -----

"Frecce della dea della luna."

PARAMETRI

Attacco 75  
 %Precisione 0%

-----  
 Forza .  
 Velocità .

Elemento • --  
 Status • --  
 Nemici • Drago  
 Magia • --  
 Due mani • --

Vigore	.	2 <sup>a</sup> Fila	• si
Intelligenza	.	Lancio	• --
Spirito	.	Metallo	• --

#### CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil Paladino
- Cid
- Edward
- Fusoya
- Palom
- Porom
- Rosa
- Rydia Adulta
- Rydia Bambina

#### DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 100 Gil]

#### DOVE SI PUÒ TROVARE

[SL.aD] • Sottosuolo lunare - S4 /A  
entrando dall'ingresso più a nord, seguire il percorso verso destra per trovare il baule contenente le Frecce di Artemide.

[SL.aN] • Sottosuolo lunare - S6 /A  
entrando dall'accesso più a nord, aprire il forziere situato subito alla sinistra dell'ingresso per trovare le Frecce di Artemide.

#### DA CHI SI PUÒ OTTENERE

- 32 / 64 • Guardia selenita
- 1 / 64 • Gelatina nera
- 1 / 64 • Papillombra
- 1 / 64 • Virus lunare

#### A CHI SI PUÒ RUBARE

- Guardia selenita

---

#### FRECCE DI MEDUSA

----- Medusa Arrow -----

"Frecce che possono pietrificare."

#### PARAMETRI

Attacco	1	Elemento	• --
%Precisione	0%	Status	• Pietra
-----		Nemici	• --
Forza	.	Magia	• --
Velocità	.	Due mani	• --
Vigore	.	2 <sup>a</sup> Fila	• si
Intelligenza	.	Lancio	• --
Spirito	.	Metallo	• --

#### CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil Paladino
- Cid
- Edward
- Fusoya
- Palom
- Porom
- Rosa
- Rydia Adulta
- Rydia Bambina

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[GF.aD] • Grotta delle silfidi - Deposito delle silfidi  
le Frecce di Medusa sono contenute nello scrigno di destra della fila  
inferiore. Per ottenerle bisogna sconfiggere le due Scolopendre.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

63 / 64 • Gorgone  
63 / 64 • Lucertola nera  
63 / 64 • Medusa  
20 / 64 • Catoblepas  
12 / 64 • Golem di pietra

A CHI SI PUÒ RUBARE

Gorgone  
Lucertola nera  
Medusa

-----  
FRECCE DI PERSEO

----- Perseus Arrow -----

"Frecce usate da un eroe leggendario."

PARAMETRI

Attacco           95  
%Precisione       0%

Elemento   • --  
Status     • Confusione  
Nemici     • Gigante  
Magia      • --

-----  
Forza            .  
Velocità         .  
Vigore           .  
Intelligenza    .  
Spirito          .

Due mani   • --  
2<sup>a</sup> Fila    • si  
Lancio     • --  
Metallo    • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Rosa

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 20.000 Gil

Villaggio delle Rovine lunari (Sentiero di Cid)  
[vendita: 10.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[RL.cN] • Rovine lunari - Prova di Rosa  
le Frecce di Perseo sono il premio per aver salvato dalla seconda volta in  
poi tutte le tredici persone.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

100% • Metamorfa  
1 / 64 • Regina Lamia

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
FRECCE DI YOICHI

----- Yoichi Arrow -----

"Frecce di un arciere venuto da un paese lontano."

PARAMETRI		Elemento	• --
Attacco	50	Status	• --
%Precisione	0%	Nemici	• --
-----		Magia	• --
Forza	.		
Velocità	.	Due mani	• --
Vigore	.	2 <sup>a</sup> Fila	• si
Intelligenza	.	Lancio	• --
Spirito	.	Metallo	• --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil Paladino
- Cid
- Edward
- Fusoya
- Palom
- Porom
- Rosa
- Rydia Adulta
- Rydia Bambina

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 140 Gil

Forgia di Kokkol  
Villaggio delle Rovine lunari (Sentiero di Cecil)  
[vendita: 70 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[GB.aC] • Gigante di Babil - Torace del Gigante  
entrando dall'ingresso nord, seguire il percorso sino ad arrivare al piazzale. Da qui andare verso l'alto e, giunti al bivio, recarsi nell'angolo di nord est per trovare il baule che contiene le Frecce di Yoichi.

[RE.aB] • Reame degli eidolon - Livello inferiore  
una volta entrati in questa stanza, procedere verso l'alto per trovare quattro forzieri: le Frecce di Yoichi sono contenute in quello di sud ovest.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

11 / 64 • Malboro

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
FRECCE FULMINANTI

----- Lightning Arrow -----

"Frecce imbevute del potere del fulmine."

PARAMETRI		Elemento	• Fulmine
Attacco	15	Status	• --
%Precisione	0%	Nemici	• Macchina
-----		Magia	• --
Forza	.		
Velocità	.	Due mani	• --
Vigore	.	2 <sup>a</sup> Fila	• si
Intelligenza	.	Lancio	• --
Spirito	.	Metallo	• --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil Paladino
- Cid
- Edward
- Fusoya
- Palom
- Porom
- Rosa
- Rydia Adulta
- Rydia Bambina

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 30 Gil

Troia

[vendita: 15 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CT.aF] • Castello di Troia - S2 (x2)

dopo aver recuperato il Cristallo della Terra, parlare con le sacerdotesse del castello e poi recarsi in [CT.aE] S1 /A. Qui rivolgersi alla guardia, rispondendo 'Si' alla sua domanda, e percorrere il passaggio segreto attorno alle mura, raggiungendo l'uscita. Giunti così in [CT.aF] S2, si troveranno un gran numero di bauli: le Frecce fulminanti sono contenute nel primo scrigno da destra della fila inferiore.

[GF.aA] • Grotta delle silfidi - S1

entrando in [GF.aA] S1 dal Sottosuolo, andare verso sud per accedere in [GF.aB] S2. Da qui, continuare verso il basso ed uscire dalle scale sulla sinistra. Tornati così in [GF.aA] S1, procedere verso ovest ed attraversare le scale per rientrare in [GF.aB] S2. Al suo interno, seguire il percorso verso l'alto ed uscire dalle prime scale presenti sulla destra. Arrivati in questo modo nella zona nord ovest di [GF.aA] S1, procedere verso l'alto per trovare cinque forzieri: le Frecce fulminanti sono contenute nel terzo scrigno da sinistra.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

- 32 / 64 • Marilith minore
- 32 / 64 • Ninfa tempestosa
- 32 / 64 • Soldato meccanico

A CHI SI PUÒ RUBARE

- Marilith minore
- Ninfa tempestosa
- Soldato meccanico

-----  
 FRECCHE GLACIALI

----- Ice Arrow ----

"Frecce imbevute del potere del ghiaccio."

PARAMETRI

Attacco           15  
 %Precisione       0%

Elemento • Ghiaccio

Status           • --  
 Nemici           • --  
 Magia            • --

-----  
 Forza             .  
 Velocità          .  
 Vigore            .  
 Intelligenza     .  
 Spirito           .

Due mani         • --  
 2<sup>a</sup> Fila          • si  
 Lancio           • --  
 Metallo          • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil Paladino
- Cid
- Edward
- Fusoya
- Porom
- Rosa
- Rydia Adulta
- Rydia Bambina

- Palom

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 30 Gil

Troia

[vendita: 15 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CT.aF] • Castello di Troia - S2 (x2)

dopo aver recuperato il Cristallo della Terra, parlare con le sacerdotesse del castello e poi recarsi in [CT.aE] S1 /A. Qui rivolgersi alla guardia, rispondendo 'Si' alla sua domanda, e percorrere il passaggio segreto attorno alle mura, raggiungendo l'uscita. Giunti così in [CT.aF] S2, si troveranno un gran numero di bauli: le Frecce glaciali sono contenute nel secondo e nel terzo scrigno da destra della fila inferiore.

[GF.aA] • Grotta delle silfidi - S1

entrando in [GF.aA] S1 dal Sottosuolo, andare verso sud per accedere in [GF.aB] S2. Da qui, continuare verso il basso ed uscire dalle scale sulla sinistra. Tornati così in [GF.aA] S1, procedere verso ovest ed attraversare le scale per rientrare in [GF.aB] S2. Al suo interno, seguire il percorso verso l'alto ed uscire dalle prime scale presenti sulla destra. Arrivati in questo modo nella zona nord ovest di [GF.aA] S1, procedere verso l'alto per trovare cinque forzieri: le Frecce glaciali sono contenute nel secondo scrigno da sinistra.

[TB.aA] • Torre di Babil - S13 (x2, prima visita)

le Frecce glaciali sono contenute nel baule situato nella zona sud ovest della stanza. Altri esemplari sono presenti nel forziere presente nella parte nord occidentale della camera.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Bestia glaciale

32 / 64 • Lucertola del gelo

A CHI SI PUÒ RUBARE

Bestia glaciale

Lucertola del gelo

-----  
FRECCE INFUOCATE

----- Fire Arrow -----

"Frecce imbevute del potere del fuoco."

PARAMETRI

Attacco           15  
%Precisione       0%

-----

Forza             .  
Velocità          .  
Vigore            .  
Intelligenza     .  
Spirito           .

Elemento • Fuoco

Status       • --  
Nemici       • --  
Magia        • --

Due mani     • --  
2<sup>a</sup> Fila     • si  
Lancio       • --  
Metallo      • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil Paladino
- Cid
- Edward
- Fusoya
- Porom
- Rosa
- Rydia Adulta
- Rydia Bambina



- Palom

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 30 Gil

Troia

[vendita: 15 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CT.aF] • Castello di Troia - S2 (x2)

dopo aver recuperato il Cristallo della Terra, parlare con le sacerdotesse del castello e poi recarsi in [CT.aE] S1 /A. Qui rivolgersi alla guardia, rispondendo 'Si' alla sua domanda, e percorrere il passaggio segreto attorno alle mura, raggiungendo l'uscita. Giunti così in [CT.aF] S2, si troveranno un gran numero di scrigni: le Frecce infuocate sono contenute nel primo e nel secondo forziere da destra della fila superiore.

[GF.aA] • Grotta delle silfidi - S1

entrando in [GF.aA] S1 dal Sottosuolo, andare verso sud per accedere in [GF.aB] S2. Da qui, continuare verso il basso ed uscire dalle scale sulla sinistra. Tornati così in [GF.aA] S1, procedere verso ovest ed attraversare le scale per rientrare in [GF.aB] S2. Al suo interno, seguire il percorso verso l'alto ed uscire dalle prime scale presenti sulla destra. Arrivati in questo modo nella zona nord ovest di [GF.aA] S1, procedere verso l'alto per trovare cinque scrigni: le Frecce infuocate sono contenute nel primo baule da sinistra.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Cerebrochimera

32 / 64 • Chimera

32 / 64 • Molosso ardente

A CHI SI PUÒ RUBARE

Cerebrochimera

Chimera

Molosso ardente

-----  
FRECCE SACRE

----- Holy Arrow -----

"Frecce imbevute di potere sacro."

PARAMETRI

Attacco           10  
%Precisione       0%

-----  
Forza             .  
Velocità          .  
Vigore            .  
Intelligenza     .  
Spirito           .

Elemento • Sacro

Status       • --

Nemici       • Ghoul, Non-morto

Magia        • --

Due mani     • --

2<sup>a</sup> Fila     • si

Lancio       • --

Metallo      • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil Paladino     • Porom
- Cid                 • Rosa
- Edward            • Rydia Adulta
- Fusoya            • Rydia Bambina
- Palom

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 20 Gil

Agart  
Mysidia  
[vendita: 10 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CD.aC] • Castello di Damcyan - Dungeon S1 (x2)  
le Frecce sacre sono contenute nel vaso di sud ovest ed in quello di sud est.

[MH.aC] • Monte Hobs - Cima  
le Frecce sacre sono contenute nel forziere, nella zona sud est della sala.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
FRECCE SIGILLANTI

----- Silencing Arrow -----

"Frecce che possono provocare lo stato Mutismo."

PARAMETRI

Attacco           35  
%Precisione       0%

Elemento   • --  
Status     • Mutismo  
Nemici     • Mago  
Magia       • --

-----  
Forza            .  
Velocità         .  
Vigore           .  
Intelligenza     .  
Spirito          .

Due mani   • --  
2<sup>a</sup> Fila   • si  
Lancio     • --  
Metallo    • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil Paladino   • Porom
- Cid               • Rosa
- Edward           • Rydia Adulta
- Fusoya           • Rydia Bambina
- Palom

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 100 Gil

Tomra  
[vendita: 50 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CE.aF] • Castello di Eblan - Torre ovest, 2° piano  
partendo dalle scale d'ingresso, andare verso sud ed attraversare il sentiero nascosto in direzione nord est, per raggiungere due scrigni: le Frecce sigillanti sono contenute in quello di destra.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--  
=====

=====

Queste Armi mantengono la stessa potenza offensiva anche se il personaggio si trova in seconda fila. All'interno del Menù Oggetti, esse sono raffigurate da una piccola frusta:

- Baffo di drago            - Frusta fulminante
- Frusta                    - Frusta infuocata
- Frusta d'acciaio        - Frusta mistica

-----

BAFFO DI DRAGO

----- Dragon Whisker -----

"Una frusta efficace contro i draghi."

PARAMETRI		Elemento	• --
Attacco	55	Status	• Paralisi
%Precisione	25%	Nemici	• Drago
-----		Magia	• --
Forza	5	Due mani	• --
Velocità	5	2 <sup>a</sup> Fila	• si
Vigore	5	Lancio	• --
Intelligenza	-5	Metallo	• --
Spirito	-5		

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Rydia Adulta
- Rydia Bambina

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 15.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

20 / 64 • Drago demoniaco  
11 / 64 • Drago blu

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----

FRUSTA

----- Whip -----

"Una frusta ordinaria."

PARAMETRI		Elemento	• --
Attacco	20	Status	• Paralisi
%Precisione	0%	Nemici	• --
-----		Magia	• --
Forza	.	Due mani	• --
Velocità	.	2 <sup>a</sup> Fila	• si
Vigore	.		

Intelligenza . Lancio • --  
Spirito . Metallo • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Rydia Adulta
- Rydia Bambina

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 3.000 Gil

Mist  
Reame degli eidolon  
[vendita: 1.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

la Frusta fa parte dell'equipaggiamento di Rydia Adulta, presso il Castello dei nani.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
FRUSTA D'ACCIAIO

----- Chain Whip -----

"Una frusta con catena di maglie di ferro."

PARAMETRI		Elemento • --
Attacco	30	Status • Paralisi
%Precisione	5%	Nemici • --
-----		Magia • --
Forza	.	
Velocità	.	Due mani • --
Vigore	.	2 <sup>a</sup> Fila • si
Intelligenza	.	Lancio • --
Spirito	.	Metallo • si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Rydia Adulta
- Rydia Bambina

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 6.000 Gil

Reame degli eidolon  
Tomra  
[vendita: 3.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
FRUSTA FULMINANTE

----- Blitz Whip -----

"Una frusta imbevuta del potere del fulmine."

PARAMETRI		Elemento	• Fulmine
Attacco	40	Status	• Paralisi
%Precisione	10%	Nemici	• --
-----		Magia	• --
Forza	.		
Velocità	.	Due mani	• --
Vigore	.	2 <sup>a</sup> Fila	• si
Intelligenza	.	Lancio	• --
Spirito	.	Metallo	• --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Rydia Adulta
- Rydia Bambina

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 10.000 Gil

Reame degli eidolon  
[vendita: 5.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
FRUSTA INFUOCATA

----- Flame Whip -----

"Una frusta imbevuta del potere del fuoco."

PARAMETRI		Elemento	• Fuoco
Attacco	50	Status	• Paralisi
%Precisione	15%	Nemici	• --
-----		Magia	• --
Forza	5		
Velocità	5	Due mani	• --
Vigore	5	2 <sup>a</sup> Fila	• si
Intelligenza	-5	Lancio	• --
Spirito	-5	Metallo	• --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Rydia Adulta
- Rydia Bambina

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 8.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[SL.aB] • Sottosuolo lunare - S2

partendo da [SL.aA] S1, uscire dalle scale a sud per accedere nella zona sud di [SL.aB] S2. Una volta qui seguire il percorso per entrare in un passaggio segreto trasparente e, arrivati in corrispondenza dello scrigno sulla sinistra, muoversi in direzione ovest per percorrere un altro sentiero nascosto. Al termine del percorso è presente il baule contenente la Frusta infuocata.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
FRUSTA MISTICA

----- Mystic Whip -----

"Una frusta imbevuta di potere sacro."

PARAMETRI

Attacco           100  
%Precisione       25%

Elemento • Sacro  
Status     • Paralisi  
Nemici     • --  
Magia      • --

-----  
Forza            .  
Velocità         .  
Vigore           .  
Intelligenza    15  
Spirito          .

Due mani • --  
2<sup>a</sup> Fila • si  
Lancio    • --  
Metallo   • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Rydia Adulta
- Rydia Bambina

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[RL.eH] • Rovine lunari - Sentiero di Palom & Porom /E

dal punto di partenza, seguire il percorso e, giunti al primo bivio, attraversare il sentiero inferiore per trovare il forziere contenente la Frusta mistica.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

=====

KATANE

[@07KT]

=====

Queste Armi non possiedono alcuna caratteristica particolare. All'interno del Menù Oggetti, esse sono raffigurate da una spada giapponese:

- Asura
- Katana di Sasuke
- Kiku-ichimonji
- Kotetsu
- Kunai
- Masamune
- Murasame
- Mutsunokami

-----  
 ASURA

----- Ashura ----

"Una katana col nome dell'avatar della guerra."

PARAMETRI		Elemento	• --
Attacco	32	Status	• --
%Precisione	40%	Nemici	• --
-----		Magia	• --
Forza	.		
Velocità	.	Due mani	• --
Vigore	.	2 <sup>a</sup> Fila	• --
Intelligenza	.	Lancio	• --
Spirito	.	Metallo	• si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Edge

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 7.000 Gil

Tomra

[vendita: 3.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[TB.aZ] • Torre di Babil - S4 (seconda visita)

entrando dall'ingresso sud, procedere lungo il sentiero orientale, sino a trovare in una rientranza in basso, lo scrigno che contiene l'Asura.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
 KATANA DI SASUKE

----- Sasuke's Katana ----

"La leggendaria katana dei ninja."

PARAMETRI		Elemento	• --
Attacco	95	Status	• --
%Precisione	49%	Nemici	• --
-----		Magia	• --
Forza	.		
Velocità	10	Due mani	• --
Vigore	10	2 <sup>a</sup> Fila	• --
Intelligenza	.	Lancio	• si
Spirito	.	Metallo	• si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Edge

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[RL.bG] • Rovine lunari - Sentiero di Cecil /B  
dal punto di partenza, seguire questo ordine per la scelta dei teletrasporti:  
unico, nord, unico, unico, nord, unico, nord, unico, unico, sud, ovest,  
ovest, ovest, ovest. Si giungerà così nella sezione dove è presente il baule  
che contiene la Katana di Sasuke.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
KIKU-ICHIMONJI

----- Kiku-ichimonji ----

"Katana con l'incisione di un crisantemo sull'elsa."

PARAMETRI		Elemento	• --
Attacco	48	Status	• --
%Precisione	40%	Nemici	• --
-----		Magia	• --
Forza	5		
Velocità	.	Due mani	• --
Vigore	.	2 <sup>a</sup> Fila	• --
Intelligenza	.	Lancio	• si
Spirito	.	Metallo	• si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Edge

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 9.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[GD.aC] • Grotta degli eidolon - S3  
entrando dall'ingresso nord, procedere verso sud, sino ad arrivare al terzo  
spiazzo. Da qui entrare nel passaggio segreto sulla sinistra ed avanzare in  
direzione sud. Prima di raggiungere la parte più bassa della sala, andare a  
destra per arrivare in uno spiazzo dove sono presenti tre forzieri: la Katana  
è contenuta in quello di destra.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--



-----  
KOTETSU

----- Kotetsu -----

"Katana corta semplice da usare."

PARAMETRI		Elemento	• --
Attacco	40	Status	• --
%Precisione	40%	Nemici	• --
-----		Magia	• --
Forza	.		
Velocità	.	Due mani	• --
Vigore	.	2 <sup>a</sup> Fila	• --
Intelligenza	.	Lancio	• --
Spirito	.	Metallo	• si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Edge

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 11.000 Gil

Reame degli eidolon

[vendita: 5.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[GS.aC] • Grotta sigillata - S1 /B

il Kotetsu si trova nello scrigno situato nella zona di nord ovest della stanza.

[GS.aO] • Grotta sigillata - S2 /G

il Kotetsu si trova nel baule di sinistra.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
KUNAI

----- Kunai -----

"Piccola katana usata dai ninja."

PARAMETRI		Elemento	• --
Attacco	25	Status	• --
%Precisione	40%	Nemici	• --
-----		Magia	• --
Forza	.		
Velocità	.	Due mani	• --
Vigore	.	2 <sup>a</sup> Fila	• --
Intelligenza	.	Lancio	• si
Spirito	.	Metallo	• si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Edge

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 4.000 Gil

Grotte di Eblan

[vendita: 2.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

due Kunai fanno parte dell'equipaggiamento iniziale di Edge, presso le Grotte di Eblan.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
MASAMUNE

----- Masamune -----

"La katana più forte del mondo."

PARAMETRI

Attacco           65  
%Precisione       49%

Elemento   • --  
Status      • --  
Nemici      • --  
Magia       • Haste

-----  
Forza            .  
Velocità         3  
Vigore           .  
Intelligenza    .  
Spirito          .

Due mani   • --  
2<sup>a</sup> Fila    • --  
Lancio      • si  
Metallo     • si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Edge

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio

[vendita: 11.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[SL.aT] • Sottosuolo lunare - S8

entrando dall'ingresso nord, seguire il percorso sino a raggiungere l'angolo di sud est della stanza. Esaminare la Masamune e sconfiggere l'Ogopogo per ottenerla.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
MURASAME

----- Murasame -----

"La migliore katana al mondo."

PARAMETRI

Attacco           55  
%Precisione       40%

Elemento   • --  
Status      • --  
Nemici      • --

-----		Magia	• Protect
Forza	5		
Velocità	-5	Due mani	• --
Vigore	5	2 <sup>a</sup> Fila	• --
Intelligenza	5	Lancio	• si
Spirito	-5	Metallo	• si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Edge

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 11.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[SL.aC] • Sottosuolo lunare - S3  
partendo da [SL.aA] S1, recarsi nel passaggio segreto situato lungo la parete occidentale e poi andare verso il basso, dove è presente un teletrasporto che porterà nella zona sud est della camera. Uscire dalle scale a nord per arrivare così in [SL.aB] S2. Da qui recarsi sul teletrasporto a sinistra e seguire il percorso, sino ad entrare in [SL.aC] S3. Al suo interno andare nella zona superiore, esaminare la Murasame e sconfiggere il Drago bianco per ottenerla.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
MUTSUNOKAMI

----- Mutsunokami ----

"La spada dell'illusione."

PARAMETRI		Elemento	• --
Attacco	100	Status	• --
%Precisione	49%	Nemici	• --
-----		Magia	• Immagine
Forza	10		
Velocità	.	Due mani	• --
Vigore	10	2 <sup>a</sup> Fila	• --
Intelligenza	.	Lancio	• si
Spirito	.	Metallo	• si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Edge

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[RL.eG] • Rovine lunari - Sentiero di Palom & Porom /D

dal punto di partenza, seguire il percorso sino ad arrivare al piazzale.  
Da qui andare verso l'alto e, giunti al bivio, recarsi nell'angolo di nord  
est per trovare il forziere che contiene il Mutsunokami.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

=====

LANCE

[@07LN]

=====

Queste Armi non possiedono alcuna caratteristica particolare. All'interno del  
Menù Oggetti, esse sono raffigurate da una piccola lancia:

- Gungnir
- Lancia
- Lancia del vento
- Lancia di Abele
- Lancia draconica
- Lancia glaciale
- Lancia infuocata
- Lancia sacra
- Lancia sanguinaria

-----

GUNGNIR

----- Gungnir -----

"La lancia leggendaria preferita dagli dei."

PARAMETRI

Attacco            92  
%Precisione       30%

Elemento   • Arma da lancio

Status       • --

Nemici       • --

Magia        • --

-----  
Forza            .  
Velocità        .  
Vigore           15  
Intelligenza    .  
Spirito          .

Due mani     • --

2<sup>a</sup> Fila       • --

Lancio        • si

Metallo       • si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Kain

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 50.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

la Gungnir fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Kain, quando lo si  
reincontra nel Gigante di Babil.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----

LANCIA

"Una lancia ordinaria."

PARAMETRI		Elemento	• Arma da lancio
Attacco	9	Status	• --
%Precisione	49%	Nemici	• --
-----		Magia	• --
Forza	.	Due mani	• --
Velocità	.	2 <sup>a</sup> Fila	• --
Vigore	.	Lancio	• --
Intelligenza	.	Metallo	• si
Spirito	.		

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Kain

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 60 Gil

Agart

[vendita: 30 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

la Lancia fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Kain, presso il Castello di Baron.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
LANCIA DEL VENTO

----- Wind Spear -----

"Una lancia molto affilata."

PARAMETRI		Elemento	• Arma da lancio
Attacco	55	Status	• --
%Precisione	30%	Nemici	• --
-----		Magia	• --
Forza	.	Due mani	• --
Velocità	.	2 <sup>a</sup> Fila	• --
Vigore	.	Lancio	• --
Intelligenza	.	Metallo	• si
Spirito	.		

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Kain

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio

[vendita: 3.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

la Lancia del vento fa parte dell'equipaggiamento di Kain, quando lo si  
reincontra nella Torre di Zot.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
LANCIA DI ABELE

----- Abel's Lance -----

"La lancia leggendaria con il potere del vento."

Durante l'attacco fisico di questa Lancia può capitare che essa lanci la magia  
nera Tornado sul bersaglio. Questa Arma non si può gettare, nè depositare  
presso il Chocobeso.

PARAMETRI

Attacco           230  
%Precisione       35%

Elemento • Arma da lancio

Status           • --

Nemici           • --

Magia            • --

-----  
Forza             15  
Velocità          15  
Vigore            .  
Intelligenza     .  
Spirito           15

Due mani         • --

2ª Fila          • --

Lancio           • --

Metallo          • si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Kain

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[RL.dQ] • Rovine lunari - Prova di Kain /N  
per ottenere la Lancia di Abele è necessario sconfiggere Bahamut lunare per  
la prima volta.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
LANCIA DRACONICA

----- Wyvern Lance -----

"Una lancia efficace contro i draghi."

PARAMETRI

Attacco           99  
%Precisione       30%

Elemento • Arma da lancio

Status           • --

Nemici           • Drago

Magia            • --

-----  
Forza             .  
Velocità          .

Due mani         • --

Vigore . 2<sup>a</sup> Fila • --  
Intelligenza . Lancio • si  
Spirito . Metallo • si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Kain

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 25 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

11 / 64 • Drago di cristallo  
11 / 64 • Drago rosso  
1 / 64 • Drago blu

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
LANCIA GLACIALE

----- Ice Lance -----

"Una lancia coperta di ghiaccio."

PARAMETRI

Attacco 77  
%Precisione 30%

Elemento • Arma da lancio, Ghiaccio

Status • --

Nemici • --

Magia • Blizzara

-----  
Forza .  
Velocità .  
Vigore .  
Intelligenza .  
Spirito .

Due mani • --

2<sup>a</sup> Fila • --

Lancio • --

Metallo • si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Kain

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 21.000 Gil

Grotte di Eblan  
[vendita: 10.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[TB.aD] • Torre di Babil - S12 /C (prima visita)  
aprire lo scrigno situato in questa stanza e sconfiggere l'Occhio di  
sicurezza ed il Golem di pietra, contenuti al suo interno, per ricevere la  
Lancia glaciale.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
LANCIA INFUOCATA

----- Flame Lance -----

"Una lancia infuocata."

PARAMETRI

Attacco           66  
%Precisione       30%

-----  
Forza             .  
Velocità          .  
Vigore            .  
Intelligenza     .  
Spirito           .

Elemento   • Arma da lancio, Fuoco

Status     • --

Nemici     • --

Magia      • Fira

Due mani   • --

2<sup>a</sup> Fila    • --

Lancio     • --

Metallo    • si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Kain

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 11.000 Gil

Castello dei nani  
[vendita: 5.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Cavaliere ardente

A CHI SI PUÒ RUBARE

Cavaliere ardente

-----  
LANCIA SACRA

----- Holy Lance -----

"Una lancia imbevuta di potere sacro."

PARAMETRI

Attacco           109  
%Precisione       30%

-----  
Forza             .  
Velocità          .  
Vigore            .  
Intelligenza     .  
Spirito           .

Elemento   • Arma da lancio, Sacro

Status     • --

Nemici     • Ghoul

Magia      • Sancta

Due mani   • --

2<sup>a</sup> Fila    • --

Lancio     • si

Metallo    • si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Kain

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 18.500 Gil]



DOVE SI PUÒ TROVARE

[SL.aR] • Sottosuolo lunare - S7 /C  
esaminare la Lancia sacra e poi eliminare l'Occhio pestilenziale per  
ottenerla.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
LANCIA SANGUINARIA

----- Blood Lance ----

"Una lancia che assorbe gli HP del nemico."

L'attacco di questa Lancia fa assorbire al personaggio la quantità di HP di danno causata al nemico. Nel caso in cui il mostro colpito sia un Non-morto, sarà quest'ultimo ad assorbire gli HP del personaggio.

PARAMETRI

Attacco           88  
%Precisione     -28%

-----  
Forza            -10  
Velocità        -10  
Vigore           -10  
Intelligenza   -10  
Spirito         -10

Elemento   • --  
Status     • --  
Nemici     • Gelatina, Gigante, Non-morto  
Magia      • --  
  
Due mani   • --  
2<sup>a</sup> Fila    • --  
Lancio     • si  
Metallo    • si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Kain

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 65 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CE.aH] • Castello di Eblan - Torre est, 2° piano  
una volta in questa stanza, spingere il pulsante per aprire la parete e  
posizionarsi alla destra dei tre vasi, situati lungo la parete nord. Da qui,  
procedere prima verso destra e poi verso il basso per attraversare il  
passaggio segreto che conduce ad un baule. Eliminare i due Coeurl e la Lamia  
contenuti al suo interno per ottenere la Lancia Sanguinaria.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

=====

MARTELLI

[@07MR]

=====

Queste Armi necessitano di entrambe le mani per essere impugnate perciò,  
una volta equipaggiate, il personaggio non potrà equipaggiare uno Scudo.

All'interno del Menù Oggetti, esse sono raffigurate da una chiave inglese:

- Martello di Gaia
- Martello di legno
- Martello di mithril
- Martello esplosivo
- Mjollnir

-----  
MARTELLLO DI GAIA

----- Gaia Hammer -----

"Martello capace di far tremare la terra."

PARAMETRI		Elemento	• Fuoco
Attacco	65	Status	• --
%Precisione	25%	Nemici	• Macchina
-----		Magia	• Quake
Forza	5		
Velocità	.	Due mani	• si
Vigore	.	2 <sup>a</sup> Fila	• --
Intelligenza	.	Lancio	• --
Spirito	.	Metallo	• si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cid

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 6.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[TZ.aE] • Torre di Zot - 5° piano /A  
partendo da [TZ.aD] 4° piano, raggiungere la zona con tre porte ed uscire da quella di mezzo. Entrati così nella zona centro nord di [TZ.aE] 5° piano /A, andare verso sinistra per trovare il baule contenente il Martello di Gaia.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Golem d'acciaio

A CHI SI PUÒ RUBARE

Golem d'acciaio

-----  
MARTELLLO DI LEGNO

----- Wooden Hammer -----

"Un martello di legno."

PARAMETRI		Elemento	• --
Attacco	45	Status	• --
%Precisione	25%	Nemici	• Macchina
-----		Magia	• --
Forza	.		
Velocità	.	Due mani	• si
Vigore	.	2 <sup>a</sup> Fila	• --
Intelligenza	.	Lancio	• --

Spirito .

Metallo • --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cid

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 80 Gil

Troia

[vendita: 40 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

il Martello di legno fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Cid, presso il Castello di Baron.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
MARTELLLO DI MITHRIL

----- Mythril Hammer -----

"Martello di mithril, efficace contro i non morti."

PARAMETRI

Attacco 55  
%Precisione 25%

Elemento • --

Status • --

Nemici • Ghoul, Macchina

Magia • --

-----  
Forza .  
Velocità .  
Vigore .  
Intelligenza .  
Spirito .

Due mani • si

2<sup>a</sup> Fila • --

Lancio • --

Metallo • si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cid

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 8.000 Gil

Mithril

[vendita: 4.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

20 / 64 • Armadillo

20 / 64 • Carapacere

20 / 64 • Tartaruga infernale

20 / 64 • Tartaruga magma

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
MARTELLLO ESPLOSIVO

"Un martello dotato del potere del fuoco."

Durante l'attacco fisico di questo Martello può capitare che esso lanci la magia nera Flare sul bersaglio. Questa Arma non si può gettare, nè depositare presso il Chocobeso.

PARAMETRI		Elemento • Ghiaccio	
Attacco	250	Status	• --
%Precisione	35%	Nemici	• Macchina
-----		Magia	• --
Forza	15	Due mani	• si
Velocità	.	2 <sup>a</sup> Fila	• --
Vigore	15	Lancio	• --
Intelligenza	15	Metallo	• si
Spirito	15		

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cid

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[RL.eC] • Rovine lunari - Prova di Cid

per ottenere il Martello esplosivo è necessario aver accompagnato in tempo tutte le persone alle rispettive destinazioni e poi bisogna sconfiggere Ramuh lunare.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
MJOLLNIR

----- Thor's Hammer -----

"Un martello che dona il potere del fulmine."

PARAMETRI		Elemento • Fulmine	
Attacco	190	Status	• --
%Precisione	30%	Nemici	• Macchina
-----		Magia	• Raijin
Forza	15	Due mani	• si
Velocità	.	2 <sup>a</sup> Fila	• --
Vigore	.	Lancio	• --
Intelligenza	.	Metallo	• si
Spirito	.		

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cid

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CO.aI] • Caverna delle ordalie - S8  
avendo Cid nel gruppo, sconfiggere la Macchina fatale per ricevere il  
Mjollnir.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

=====

SPADE

[@07SP]

=====

Queste Armi non possiedono alcuna caratteristica particolare. All'interno del  
Menù Oggetti, esse sono raffigurate da una piccola spada.

- |                   |                     |
|-------------------|---------------------|
| - Ammazzagelatine | - Spada antica      |
| - Difensore       | - Spada di mithril  |
| - Excaliburp      | - Spada glaciale    |
| - Lama di Medusa  | - Spada infuocata   |
| - Lama di Morfeo  | - Spada sanguinaria |
| - Sgozzaporci     | - Vendicatore       |

-----

AMMAZZAGELATINE

----- Index Finger ----

"Una spada divina efficace contro le gelatine."

PARAMETRI

Attacco           60  
%Precisione       49%

Elemento   • --  
Status      • --  
Nemici      • Gelatina  
Magia       • --

-----  
Forza           .  
Velocità        .  
Vigore           .  
Intelligenza    .  
Spirito          .

Due mani   • --  
2<sup>a</sup> Fila    • --  
Lancio      • --  
Metallo     • si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cecil Paladino

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[RL.cF] • Rovine lunari - Prova di Cecil /Q  
arrivati in questa camera, parlare con il re per far comparire lo scrigno:  
l'Ammazzagelatine è il premio per aver superato 4 test su 5.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
DIFENSORE

----- Defender -----

"Una spada dai poteri difensivi."

PARAMETRI

Attacco 105  
%Precisione 40%

-----

Forza .  
Velocità .  
Vigore 15  
Intelligenza .  
Spirito .

Elemento • --  
Status • --  
Nemici • --  
Magia • Protect

Due mani • --  
2<sup>a</sup> Fila • --  
Lancio • si  
Metallo • si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil Paladino
- Kain

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 28.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[GD.aC] • Grotta degli eidolon - S3  
entrando dall'ingresso nord, seguire il percorso obbligato, prima verso sud e poi in direzione nord est. Arrivati al teletrasporto, andare verso destra per superare il passaggio segreto e successivamente raggiungere l'ultimo spiazzo. Qui è situato un baule: sconfiggere i cinque Cavalieri decaduti per ricevere il Difensore.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
EXCALIBURP

----- Excalipoor -----

"La spada sacra della leggenda."

PARAMETRI

Attacco 1  
%Precisione 49%

-----

Forza .  
Velocità .  
Vigore .  
Intelligenza .

Elemento • --  
Status • --  
Nemici • --  
Magia • --

Due mani • --  
2<sup>a</sup> Fila • --  
Lancio • si

Spirito .

Metallo • si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil Paladino

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[RL.cF] • Rovine lunari - Prova di Cecil /Q  
arrivati in questa camera, parlare con il re per far comparire il forziere:  
l'Excaliburp è il premio per aver superato 3 test su 5.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
LAMA DI MEDUSA

----- Stoneblade -----

"Una spada che può pietrificare il nemico."

PARAMETRI

Attacco 77  
%Precisione 16%

-----

Forza .  
Velocità .  
Vigore .  
Intelligenza .  
Spirito .

Elemento • --  
Status • Pietrificazione  
Nemici • --  
Magia • --

Due mani • --  
2<sup>a</sup> Fila • --  
Lancio • si  
Metallo • si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil Paladino
- Kain

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 17.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

- 1 / 64 • Catoblepas
- 1 / 64 • Gorgone
- 1 / 64 • Lucertola nera
- 1 / 64 • Medusa

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
LAMA DI MORFEO

----- Sleep Blade -----

"Una spada che può addormentare il nemico."

PARAMETRI		Elemento	• --
Attacco	55	Status	• Sonno
%Precisione	27%	Nemici	• --
-----		Magia	• Morfeo
Forza	.		
Velocità	.	Due mani	• --
Vigore	.	2 <sup>a</sup> Fila	• --
Intelligenza	.	Lancio	• si
Spirito	.	Metallo	• si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil Paladino
- Kain

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 13.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CE.aE] • Castello di Eblan - Torre ovest, 1° piano  
entrando dall'ingresso sud, fare due passi indietro e poi procedere verso  
destra, attraversando un passaggio segreto, che condurrà ad uno scrigno.  
Eliminare il Golem d'acciaio ed i quattro Skuldier contenuti al suo interno  
per ricevere la Lama di Morfeo.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
SGOZZAPORCI

----- Hog Call -----

"Una sciabola di bambù che può tramutare in maiale."

PARAMETRI		Elemento	• --
Attacco	150	Status	• Maiale
%Precisione	49%	Nemici	• --
-----		Magia	• --
Forza	.		
Velocità	.	Due mani	• --
Vigore	.	2 <sup>a</sup> Fila	• --
Intelligenza	.	Lancio	• --
Spirito	.	Metallo	• --

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil Paladino
- Kain



DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[RL.aM] • Rovine lunari - Sentiero di Edward /C  
dal punto di partenza, recarsi nell'angolo di nord est della stanza ed attraversare il passaggio segreto tra gli alberi per trovare il baule che contiene la Sgozzaporci.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
SPADA ANTICA

----- Ancient Sword -----

"Una spada che può maledire il nemico."

PARAMETRI

Attacco           35  
%Precisione       27%

Elemento   • --  
Status     • Maledizione  
Nemici     • Ghoul  
Magia      • --

-----  
Forza            .  
Velocità         .  
Vigore           .  
Intelligenza    .  
Spirito          .

Due mani   • --  
2<sup>a</sup> Fila    • --  
Lancio     • si  
Metallo    • si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil Paladino
- Kain

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 9.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[AA.aE] • Antico acquedotto - S1 /B  
posizionarsi nello spazio vuoto tra la roccia più a nord e la parete superiore e da qui, andando a destra, si entrerà in un passaggio segreto. Al termine del percorso si trova il forziere contenente la Spada antica.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
SPADA DI MITHRIL

----- Mythril Sword -----

"Spada di mithril, efficace contro i non morti."

PARAMETRI		Elemento • --
Attacco	50	Status • --
%Precisione	30%	Nemici • Ghoul
-----		Magia • --
Forza	.	
Velocità	.	Due mani • --
Vigore	.	2 <sup>a</sup> Fila • --
Intelligenza	.	Lancio • --
Spirito	.	Metallo • si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil Paladino
- Kain

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 6.000 Gil  
Mithril  
[vendita: 3.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE  
nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE  
1 / 64 • Golem di mithril

A CHI SI PUÒ RUBARE  
--

-----  
SPADA GLACIALE

----- Ice Brand -----

"Una spada coperta di ghiaccio."

PARAMETRI		Elemento • Ghiaccio
Attacco	75	Status • --
%Precisione	30%	Nemici • --
-----		Magia • --
Forza	.	
Velocità	.	Due mani • --
Vigore	.	2 <sup>a</sup> Fila • --
Intelligenza	.	Lancio • --
Spirito	.	Metallo • si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil Paladino
- Kain

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 26.000 Gil  
Grotte di Eblan  
[vendita: 13.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[TB.aC] • Torre di Babil - S12 /B (prima visita)  
aprire lo scrigno situato in questa stanza e sconfiggere l'Occhio di

sicurezza e la Chimera, contenuti al suo interno, per ricevere la Spada glaciale.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
SPADA INFUOCATA

----- Flame Sword -----

"Una spada infuocata."

PARAMETRI

Elemento • Fuoco

Attacco 65

Status • --

%Precisione 30%

Nemici • --

Magia • --

-----  
Forza .

Velocità .

Due mani • --

Vigore .

2<sup>a</sup> Fila • --

Intelligenza .

Lancio • --

Spirito .

Metallo • si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil Paladino
- Kain

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 14.000 Gil

Castello dei nani

[vendita: 7.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[TZ.aB] • Torre di Zot - 2° piano

entrando dall'ingresso orientale, andare verso sud ovest, sino a raggiungere la parte più bassa della stanza. Da qui procedere verso sinistra e, all'ultimo bivio, avanzare prima verso l'alto, attraverso il corridoio. Lungo il percorso, ad ovest, si troverà un baule: sconfiggere il Molosso ardente contenuto al suo interno per ricevere la Spada infuocata.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

20 / 64 • Cavaliere ardente

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
SPADA SANGUINARIA

----- Blood Sword -----

"Una spada che assorbe gli HP del nemico."

L'attacco di questa Spada fa assorbire al personaggio la quantità di HP di danno causata al nemico. Nel caso in cui il mostro colpito sia un Non-morto, sarà quest'ultimo ad assorbire gli HP del personaggio.

PARAMETRI

Elemento • --

Attacco 45

Status • --

%Precisione	0%	Nemici	• Gelatina, Gigante, Non-morto
-----		Magia	• --
Forza	-5		
Velocità	-5	Due mani	• --
Vigore	-5	2ª Fila	• --
Intelligenza	-5	Lancio	• si
Spirito	-5	Metallo	• si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil Paladino
- Kain

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 6.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[GE.aH] • Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /C  
una volta entrati nella stanza, posizionarsi a contatto con il masso situato più a nord e da qui procedere verso destra, attraversando così un passaggio segreto che conduce al forziere. Sconfiggere i due Golem d'acciaio contenuti per ricevere la Spada sanguinaria.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
VENDICATORE

----- Avenger ----

"Una spada portatrice di una furia scatenata."

La Spada dona lo Status Berserk al personaggio che la impugna.

PARAMETRI		Elemento	• --
Attacco	80	Status	• --
%Precisione	45%	Nemici	• --
-----		Magia	• --
Forza	10		
Velocità	10	Due mani	• si
Vigore	10	2ª Fila	• --
Intelligenza	-10	Lancio	• si
Spirito	-10	Metallo	• si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil Paladino
- Kain

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[GF.aD] • Grotta delle silfidi - Deposito delle silfidi  
il Vendicatore è contenuto nello scrigno centrale della fila inferiore.  
Per ottenerlo bisogna sconfiggere i quattro Malboro.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

11 / 64 • Re Behemoth  
1 / 64 • Behemoth

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

=====

SPADE OSCURE

[@07SO]

=====

Queste Armi non possiedono alcuna caratteristica particolare. All'interno del Menù Oggetti, esse sono raffigurate da una piccola spada.

- Calamità
- Spada nera
- Spada oscura

-----

CALAMITÀ

----- Deathbringer -----

"Spada nera che talvolta uccide all'istante."

PARAMETRI

Attacco            30  
%Precisione       40%

Elemento • Oscurità

Status       • Ade

Nemici       • --

Magia        • --

-----

Forza             5

Velocità          5

Vigore            5

Intelligenza     5

Spirito           -5

Due mani        • --

2<sup>a</sup> Fila        • --

Lancio          • --

Metallo         • si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil Oscuro

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 1.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CF.aO] • Castello di Fabul - Torre est, 3° piano  
dopo l'attacco delle truppe di Baron, andare a riposare nella Locanda del Castello di Fabul. Il mattino seguente il gruppo si recherà automaticamente nella stanza del re, dal quale riceverà la Calamità.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
SPADA NERA

----- Dark Sword -----

"Una spada nera ordinaria."

PARAMETRI		Elemento	•	Oscurità
Attacco	10	Status	•	--
%Precisione	30%	Nemici	•	--
-----				
Forza	.	Magia	•	--
Velocità	.	Due mani	•	--
Vigore	.	2 <sup>a</sup> Fila	•	--
Intelligenza	.	Lancio	•	--
Spirito	.	Metallo	•	si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil Oscuro

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 350 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

la Spada nera fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Cecil Oscuro,  
presso il Castello di Baron.

[RL.cF] • Rovine lunari - Prova di Cecil /Q

arrivati in questa camera, parlare con il re per far comparire lo scrigno:  
la Spada nera è il premio per aver superato 1 test su 5.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
SPADA OSCURA

----- Shadowblade -----

"Spada nera dalla lama affilata."

PARAMETRI		Elemento	•	Oscurità
Attacco	20	Status	•	--
%Precisione	35%	Nemici	•	--
-----				
Forza	.	Magia	•	--
Velocità	.	Due mani	•	--
Vigore	.	2 <sup>a</sup> Fila	•	--
Intelligenza	.	Lancio	•	--
Spirito	.	Metallo	•	si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil Oscuro

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 600 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CS.aG] • Canale sotterraneo - Nord  
entrando dall'ingresso inferiore, procedere verso l'alto e, giunti al primo bivio, andare a destra. Dopo essere arrivati alla seconda biforcazione, proseguire in direzione sud, dove sono presenti due bauli: la Spada oscura è contenuta in quello in alto.

[RL.cF] • Rovine lunari - Prova di Cecil /Q  
arrivati in questa camera, parlare con il re per far comparire il forziere: la Spada oscura è il premio per aver superato 2 test su 5.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

===== SPADE SACRE [07SS] =====

Queste Armi non possiedono alcuna caratteristica particolare. All'interno del Menù Oggetti, esse sono raffigurate da una piccola spada con la guardia sporgente.

- Excalibur
- Ragnarok
- Sacra luce
- Spada leggendaria
- Spada lucente

----- EXCALIBUR ----- Excalibur ----  
"Spada appartenuta a un monarca leggendario."

PARAMETRI		Elemento • Sacro
Attacco	160	Status • --
%Precisione	49%	Nemici • --
-----		Magia • --
Forza	10	
Velocità	.	Due mani • --
Vigore	.	2ª Fila • --
Intelligenza	.	Lancio • si
Spirito	.	Metallo • si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil Paladino

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 40.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[FK.aB] • Forgia di Kokkol - 1° piano

recuperare la Coda di topo, situata in [RE.aA] Reame degli eidolon - Livello superiore, e consegnarla all'omino blu che vive nella [GA.aA] Grotta di Adamant - Caverna, per avere in cambio l'Adamantite. In seguito recarsi alla Forgia di Kokkol e consegnare il minerale al fabbro: Kokkol si farà dare da Cecil anche la Spada leggendaria ed inizierà a realizzare la nuova Arma.

Successivamente tornare alla Forgia e parlare con Kokkol per ricevere l'Excalibur. Nel caso in cui la spada non sia ancora pronta, andare e tornare dalla Luna e rivolgersi di nuovo al fabbro per ottenere l'Arma.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
RAGNAROK

----- Ragnarok -----

"La spada sacra temuta dai malvagi."

PARAMETRI

Attacco           200  
%Precisione       49%

-----  
Forza             15  
Velocità          .  
Vigore            15  
Intelligenza     .  
Spirito           15

Elemento • Sacro  
Status    • --  
Nemici    • Non-morto  
Magia     • --

Due mani • --  
2ª Fila   • --  
Lancio    • --  
Metallo   • si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cecil Paladino

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[SL.aG] • Sottosuolo lunare - S5 /A

dall'ingresso più a nord di [SL.aN] S6 /A, scendere lungo le scale di sinistra e nella zona occidentale si noteranno due piccole sporgenze orizzontali allineate. Partendo da quella più vicina, camminare in direzione ovest e, passando su una sorta di ponte invisibile, si raggiungerà l'altra sporgenza. Dopo averlo fatto, andare verso l'alto ed entrare nel passaggio segreto trasparente sulla destra, che condurrà nella zona inferiore di questa stanza.

Qui salire sul teletrasporto situato sulla destra per arrivare nel settore occidentale ed uscire infine dal teletrasporto a nord. Una volta giunti nella zona occidentale di [SL.aG] S5 /A, procedere verso l'alto, salendo sul teletrasporto successivo. Entrando in [SL.aM] S5 /E, oltrepassare il Punto di Salvataggio per raggiungere infine la zona di [SL.aG] S5 /A dove è situata la



Ragnarok. Prima di ottenere l'Arma bisognerà sconfiggere il Bahamut oscuro.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

--

-----  
SACRA LUCE

----- Lightbringer -----

"Una spada divina imbevuta di potere sacro."

Durante l'attacco fisico di questa Spada Sacra può capitare che essa lanci la magia bianca Sancta sul bersaglio. Questa Arma non si può gettare e non si può depositare presso il Chocobeso.

PARAMETRI

Attacco           255  
%Precisione       49%

Elemento   • Sacro

Status       • --

Nemici       • Ghoul, Non-morto

Magia        • --

-----  
Forza           15

Velocità       15

Vigore          15

Intelligenza   .

Spirito         .

Due mani     • --

2<sup>a</sup> Fila     • --

Lancio       • --

Metallo      • si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cecil Paladino

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio

[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[RL.cF] • Rovine lunari - Prova di Cecil /Q

arrivati in questa camera, parlare con il re per far comparire lo scrigno:

la Sacra luce è il premio per aver superato per la prima volta tutti e cinque i test.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

--

-----  
SPADA LEGGENDARIA

----- Mythgraven Blade -----

"La leggenda di Mysidia è incisa su questa spada sacra."

PARAMETRI

Attacco           40  
%Precisione       49%

Elemento   • Sacro

Status       • --

Nemici       • --

Magia        • --

-----  
Forza           .

Velocità       .

Due mani     • --

Vigore . 2<sup>a</sup> Fila • --  
Intelligenza . Lancio • --  
Spirito 3 Metallo • si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cecil Paladino

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[non si può vendere]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[MO.aE] • Monte Ordalia - Santuario  
la Spada leggendaria fa parte dell'equipaggiamento di Cecil, una volta  
diventato Paladino presso il Monte Ordalia.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
SPADA LUCENTE

----- Lustrous Sword -----

"Spada sacra che brilla di luce divina."

PARAMETRI		Elemento • Sacro
Attacco	99	Status • --
%Precisione	49%	Nemici • --
-----		Magia • --
Forza	3	
Velocità	.	Due mani • --
Vigore	.	2 <sup>a</sup> Fila • --
Intelligenza	.	Lancio • si
Spirito	3	Metallo • si

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cecil Paladino

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 21.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[GS.aI] • Grotta sigillata - S2 /C  
la Spada lucente è contenuta nel baule situato nella zona nord della stanza.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

.....

+-----+

| PROTEZIONI |

+-----+

In questa categoria rientrano gli Oggetti utilizzati dai personaggi per difendersi dagli attacchi nemici. Le Protezioni si possono trovare all'interno delle località, possono essere ottenute o rubate dai nemici e possono essere comprate o vendute presso i Negozi. Esse sono divise in:

PROTEZIONI PER LE MANI

- Scudi

PROTEZIONI PER LE BRACCIA

- Anelli

- Guanti

PROTEZIONI PER LA TESTA

- Cappelli

- Elmi

PROTEZIONI PER IL TORSO

- Armature

- Maglie

- Tuniche

Le Protezioni hanno le seguenti caratteristiche:

ELEMENTO

alcune Protezioni possiedono la capacità di ridurre i danni subiti dagli attacchi che sfruttano il potere di determinati Elementi.

STATUS

oltre a ridurre i danni fisici subiti, alcune Protezioni rendono il personaggio immune ad alcuni status negativi.

NEMICI

alcune Protezioni riducono i danni fisici inflitti dai nemici che appartengono a determinate categorie.

METALLO

indica se la Protezione è composta o meno da materiale metallico. Quelle che possiedono questa caratteristica impediscono al personaggio di compiere alcuna azione durante i combattimenti, esplorando la Caverna magnetica.

=====  
Protezioni per le mani: SCUDI

[@07SC]  
=====

Gli Scudi possono essere equipaggiati solo se il personaggio non sta impugnando un'Arma a due mani. Queste Protezioni sono:

- Scudo dell'eroe	- Scudo draconico
- Scudo demoniaco	- Scudo genji
- Scudo di Atena	- Scudo glaciale
- Scudo di cristallo	- Scudo infuocato
- Scudo di diamante	- Scudo lucente
- Scudo di ferro	- Scudo nero
- Scudo di mithril	

-----  
SCUDO DELL'EROE

----- Hero's Shield -----

"Uno scudo che solo i veri eroi possono utilizzare."

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

Esempio: equipaggiando la Forcina dorata, il personaggio subisce danni inferiori dagli attacchi di Elemento Fulmine; indossando assieme ad essa anche lo Scudo dell'eroe, il personaggio non subirà più danni dagli attacchi di Elemento Fulmine bensì li assorbirà ed essi ripristineranno i suoi HP.

PARAMETRI

Difesa	20	Elemento	• --
%Evasione	55%	Status	• --
Difesa Magica	20	Nemici	• --
%Evasione Magica	15%	Metallo	• si

-----  
Forza                    15  
Velocità                15  
Vigore                   15  
Intelligenza           15  
Spirito                  15

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cecil Paladino	• Porom
• Cid	• Rosa
• Edge	• Rydia Adulta
• Edward	• Rydia Bambina
• Kain	• Tellah
• Palom	• Yang

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[RL.fE] • Rovine lunari - Sentiero finale /D  
lo Scudo dell'eroe si riceve ogni volta che si elimina il Brachioraidos.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

100% • Brachioraidos

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
SCUDO DEMONIACO

----- Demon Shield -----

"Uno scudo posseduto dallo spirito di un demone."

PARAMETRI

Difesa	2	Elemento	• --
%Evasione	24%	Status	• --
Difesa Magica	0	Nemici	• --
%Evasione Magica	1%	Metallo	• si

-----  
Forza                    .  
Velocità                .  
Vigore                   .  
Intelligenza           .  
Spirito                  .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cecil Oscuro

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 200 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CF.aF] • Castello di Fabul - Sala del trono  
una volta entrati nella stanza, premere il pulsante sulla destra per aprire il passaggio segreto. Al suo interno, seguire il percorso verso sud est per arrivare in una camera nascosta contenente tre scrigni: lo Scudo demoniaco si trova in quello centrale.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
SCUDO DI ATENA

----- Aegis Shield -----

"Uno scudo che protegge dallo stato Pietra."

PARAMETRI

Difesa	4	Elemento	• --
%Evasione	34%	Status	• Pietra, Pietrificazione
Difesa Magica	5	Nemici	• Mago
%Evasione Magica	4%	Metallo	• si

-----

Forza	.	CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Velocità	.	• Cecil Paladino
Vigore	.	• Cid
Intelligenza	3	• Kain
Spirito	.	

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 20.000 Gil

Reame degli eidolon  
Villaggio delle Rovine lunari (Sentiero di Cecil)  
[vendita: 10.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

11 / 64 • Catoblepas

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
SCUDO DI CRISTALLO

----- Crystal Shield -----

"Uno scudo resistente agli attacchi dei non morti."

PARAMETRI

Difesa	7	Elemento	• --
--------	---	----------	------

%Evasione 40%  
Difesa Magica 4  
%Evasione Magica 6%

Status • --  
Nemici • Non-morto  
Metallo • --

-----  
Forza .  
Velocità .  
Vigore .  
Intelligenza .  
Spirito 3

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE  
• Cecil Paladino

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[SL.aG] • Sottosuolo lunare - S5 /A  
entrando dall'ingresso più a nord, procedere verso il basso ed aprire il  
baule sulla sinistra. Eliminare il Drago blu ed il Drago rosso per ottenere  
lo Scudo di Cristallo.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
SCUDO DI DIAMANTE

----- Diamond Shield -----

"Uno scudo resistente al fulmine."

PARAMETRI

Difesa 4  
%Evasione 32%  
Difesa Magica 2  
%Evasione Magica 3%

Elemento • Fulmine  
Status • --  
Nemici • --  
Metallo • --

-----  
Forza .  
Velocità .  
Vigore .  
Intelligenza .  
Spirito .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE  
• Cecil Paladino  
• Cid  
• Kain

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 15.000 Gil

Tomra  
[vendita: 7.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--  
-----

SCUDO DI FERRO

----- Iron Shield -----

"Uno scudo di ferro."

PARAMETRI

Difesa	1	Elemento	• --
%Evasione	20%	Status	• --
Difesa Magica	0	Nemici	• --
%Evasione Magica	0%	Metallo	• si

-----

Forza	.	CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE	
Velocità	.	• Cecil Paladino	
Vigore	.	• Cid	
Intelligenza	.	• Kain	
Spirito	.		

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 100 Gil

Agart

[vendita: 50 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

lo Scudo di ferro fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Kain, presso il Castello di Baron.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

--

SCUDO DI MITHRIL

----- Mythril Shield -----

"Uno scudo di mithril resistente agli attacchi dei ghouls."

PARAMETRI

Difesa	3	Elemento	• --
%Evasione	26%	Status	• --
Difesa Magica	2	Nemici	• Ghoul
%Evasione Magica	2%	Metallo	• si

-----

Forza	.	CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE	
Velocità	.	• Cecil Paladino	
Vigore	.	• Cid	
Intelligenza	.	• Kain	
Spirito	.		

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 1.000 Gil

Mithril

[vendita: 500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

lo Scudo di mithril fa parte dell'equipaggiamento di Kain, quando lo si incontra nella Torre di Zot.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Armadillo  
 32 / 64 • Carapacere  
 32 / 64 • Tartaruga infernale  
 32 / 64 • Tartaruga magma  
 20 / 64 • Golem di mithril

A CHI SI PUÒ RUBARE

Armadillo  
 Carapacere  
 Tartaruga infernale  
 Tartaruga magma

-----  
 SCUDO DRACONICO

----- Dragon Shield -----

"Uno scudo che protegge da fuoco, ghiaccio e fulmini."

PARAMETRI

Difesa	6	Elemento	• Fulmine, Fuoco, Ghiaccio
%Evasione	38%	Status	• --
Difesa Magica	3	Nemici	• Drago
%Evasione Magica	5%	Metallo	• --

-----  
 Forza .  
 Velocità .  
 Vigore .  
 Intelligenza .  
 Spirito .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cecil Paladino  
 • Cid  
 • Kain

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
 [vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[SL.aB] • Sottosuolo lunare - S2  
 partendo da [SL.aA] S1, uscire dalle scale a sud per accedere nella zona sud di [SL.aB] S2. Una volta qui seguire il percorso per entrare in un passaggio segreto trasparente. Raggiunta l'estremità nord di esso, proseguire verso sinistra, attraversando un altro sentiero nascosto, ed aprire il forziere situato ad ovest per ottenere lo Scudo draconico.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

20 / 64 • Drago di cristallo

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
 SCUDO GENJI

----- Genji Shield -----

"Uno scudo utilizzato in un paese lontano."

PARAMETRI

Difesa	5	Elemento	• --
%Evasione	36%	Status	• --
Difesa Magica	3	Nemici	• --
%Evasione Magica	4%	Metallo	• si

-----  
 Forza .  
 Velocità .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cecil Paladino



Vigore . • Cid  
Intelligenza . • Kain  
Spirito .

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

lo Scudo genji fa parte dell'equipaggiamento di Kain, quando lo si reincontra nel Gigante di Babil.

[AP.aA] • Antro del Progenitore - S1

entrando dall'ingresso nord, procedere verso sud e, arrivati al primo bivio, seguire il percorso verso destra. Una volta giunti alla seconda biforcazione, andare prima in direzione nord e poi attraversare il passaggio segreto trasparente sulla destra, che conduce allo scrigno contenente lo Scudo genji.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
SCUDO GLACIALE

----- Ice Shield -----

"Uno scudo imbevuto del potere del ghiaccio e resistente al fuoco."

Questo Scudo diminuisce i danni subiti dagli attacchi di Elemento Fuoco ma aumenta quelli subiti dall'Elemento Ghiaccio.

PARAMETRI

Difesa	3	Elemento	• Fuoco
%Evasione	30%	Status	• --
Difesa Magica	2	Nemici	• Bestia
%Evasione Magica	2%	Metallo	• si

-----  
Forza .  
Velocità .  
Vigore .  
Intelligenza .  
Spirito .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cecil Paladino  
• Cid  
• Kain

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 10.000 Gil

Grotte di Eblan  
[vendita: 5.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[TB.aL] • Torre di Babil - S10 /E (prima visita)

aprire il baule situato in questa stanza e sconfiggere l'Occhio di sicurezza ed il Naga, contenuti al suo interno, per ricevere lo Scudo glaciale.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
SCUDO INFUOCATO

----- Flame Shield -----

"Uno scudo imbevuto del potere del fuoco e resistente al ghiaccio."

Questo Scudo diminuisce i danni subiti dagli attacchi di Elemento Ghiaccio ma aumenta quelli subiti dall'Elemento Fuoco.

PARAMETRI

Difesa	3	Elemento	• Ghiaccio
%Evasione	28%	Status	• --
Difesa Magica	2	Nemici	• --
%Evasione Magica	2%	Metallo	• si

-----

Forza	.	CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Velocità	.	• Cecil Paladino
Vigore	.	• Cid
Intelligenza	.	• Kain
Spirito	.	

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 1.250 Gil  
Castello dei nani  
[vendita: 625 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[TZ.aE] • Torre di Zot - 5° piano /A  
partendo da [TZ.aD] 4° piano, raggiungere la zona con tre porte ed uscire da quella di sinistra. Entrati così nella zona nord occidentale di [TZ.aE] 5° piano /A, andare verso sinistra e raggiungere l'estremità del percorso per trovare il forziere contenente lo Scudo infuocato.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

11 / 64 • Cavaliere ardente

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
SCUDO LUCENTE

----- Lustrous Shield -----

"Uno scudo resistente agli attacchi dei non morti."

PARAMETRI

Difesa	2	Elemento	• --
%Evasione	24%	Status	• --
Difesa Magica	1	Nemici	• Non-morto
%Evasione Magica	1%	Metallo	• si

-----

Forza	.	CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Velocità	.	• Cecil Paladino
Vigore	.	
Intelligenza	.	
Spirito	3	

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 700 Gil

Mysidia

[vendita: 350 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
SCUDO NERO

----- Dark Shield -----

"Uno scudo dalla potenza tenebrosa."

PARAMETRI

Difesa 1  
%Evasione 22%  
Difesa Magica 0  
%Evasione Magica 0%

Elemento • --  
Status • --  
Nemici • --  
Metallo • si

-----  
Forza .  
Velocità .  
Vigore .  
Intelligenza .  
Spirito .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE  
• Cecil Oscuro

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio

[vendita: 100 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

lo Scudo nero fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Cecil Oscuro,  
presso il Castello di Baron.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
Protezioni per le braccia: ANELLI

[@07AN]  
-----

Gli Anelli sono:

- Anello armonico
- Anello bianco
- Anello della bruma
- Anello di cristallo
- Anello maledetto
- Anello protettivo
- Bracciale d'argento
- Bracciale d'assalto
- Bracciale di diamante
- Bracciale di ferro
- Bracciale di rubino
- Bracciale runico
- Fascia marziale
- Stelle gemelle

-----  
ANELLO ARMONICO

----- Harmony Ring -----

"Anello che aumenta la potenza dei bardi."

Trasforma il comando Canzone di Edward nel comando Canto {Tempo: 0}.  
Durante la battaglia, dopo aver scelto questa abilità, Edward donerà a tutto il gruppo lo Status Protect e lo Status Shell. La tecnica non si attiva nel caso in cui il personaggio non stia equipaggiando un'Arpa. Questo Anello non si può gettare, nè depositare presso il Chocobeso.

PARAMETRI

Difesa	15	Elemento	• --
%Evasione	10%	Status	• --
Difesa Magica	20	Nemici	• --
%Evasione Magica	12%	Metallo	• --

-----

Forza	.	CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Velocità	.	• Edward
Vigore	.	
Intelligenza	.	
Spirito	.	

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[non si può vendere]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[RL.aU] • Rovine lunari - Prova di Edward /F  
per ottenere l'Anello armonico è necessario sconfiggere Shiva lunare per la prima volta.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
ANELLO BIANCO

----- White Ring -----

"Anello che aumenta la potenza dei maghi bianchi."

Trasforma il comando Preghiera di Rosa nel comando Miracolo {Tempo: 2}.  
Durante la battaglia, dopo aver scelto questa abilità, Rosa ha il 50% di possibilità di usare le magie bianche Curaga ed Esna su tutto il gruppo, senza consumare MP. In caso contrario, il personaggio lancerà solamente la magia bianca Cura su tutti i personaggi, sempre senza consumare MP. Nel caso in cui Rosa si trovi in Status Mutismo, il comando Miracolo fallirà sempre. Questo Anello non si può gettare, nè depositare presso il Chocobeso.

PARAMETRI

Difesa	15	Elemento	• --
%Evasione	8%	Status	• --
Difesa Magica	20	Nemici	• --
%Evasione Magica	15%	Metallo	• --

-----

Forza . CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE  
Velocità . • Rosa  
Vigore .  
Intelligenza .  
Spirito .

DOVE SI PUÒ COMPRARE  
nessun negozio  
[non si può vendere]

DOVE SI PUÒ TROVARE  
[RL.cN] • Rovine lunari - Prova di Rosa  
l'Anello bianco è il premio per aver salvato per la prima volta tutte le  
tredici persone.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE A CHI SI PUÒ RUBARE  
-- --

-----  
ANELLO DELLA BRUMA

----- Mist Ring -----

"Anello che aumenta la potenza degli evocatori."

Equipaggiando questo Anello ed evocando il Drago oppure il Drago Lunare,  
tutti i personaggi ottengono lo Status Immagine, il quale però potrà bloccare  
un solo attacco fisico anzichè due. Questo Anello non si può gettare e non si  
può depositare presso il Chocobeso.

PARAMETRI

Difesa	15	Elemento	• --
%Evasione	8%	Status	• --
Difesa Magica	18	Nemici	• --
%Evasione Magica	15%	Metallo	• --

-----  
Forza . CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE  
Velocità . • Rydia Adulta  
Vigore . • Rydia Bambina  
Intelligenza .  
Spirito .

DOVE SI PUÒ COMPRARE  
nessun negozio  
[non si può vendere]

DOVE SI PUÒ TROVARE  
[RL.bD] • Rovine lunari - Prova di Rydia  
per ottenere l'Anello della bruma è necessario sconfiggere il Drago lunare  
per la prima volta.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE A CHI SI PUÒ RUBARE  
-- --

-----  
ANELLO DI CRISTALLO

----- Crystal Ring -----

"Bracciale che protegge da Confusione, Sonno e Paralisi."

PARAMETRI

Difesa	20	Elemento	• --
%Evasione	5%	Status	• Confusione, Paralisi, Sonno
Difesa Magica	12	Nemici	• Drago
%Evasione Magica	10%	Metallo	• --

-----  
Forza .  
Velocità 5  
Vigore .  
Intelligenza .  
Spirito .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cecil Paladino	• Porom
• Cid	• Rosa
• Edge	• Rydia Adulta
• Edward	• Rydia Bambina
• Fusoya	• Tellah
• Kain	• Yang
• Palom	

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 1.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

1 / 64 • Drago di cristallo  
1 / 64 • Drago rosso

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
ANELLO MALEDETTO

----- Cursed Ring -----

"Anello che aumenta la resistenza agli elementi."

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

Esempio: equipaggiando lo Scudo di diamante, il personaggio subisce danni inferiori dagli attacchi di Elemento Fulmine; indossando assieme ad esso anche l'Anello maledetto, il personaggio non subirà più danni dagli attacchi di Elemento Fulmine bensì li assorbirà ed essi ripristineranno i suoi HP.

PARAMETRI

Difesa	0	Elemento	• --
%Evasione	-10%	Status	• --
Difesa Magica	0	Nemici	• --
%Evasione Magica	0%	Metallo	• --

-----  
Forza -15  
Velocità -15  
Vigore -15  
Intelligenza -15  
Spirito -15

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cecil Oscuro	• Palom
• Cecil Paladino	• Porom
• Cid	• Rosa
• Edge	• Rydia Adulta

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

- Edward
- Fusoya
- Kain
- Rydia Bambina
- Tellah
- Yang

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

- 1 / 64 • Anima
- 1 / 64 • Belfagor
- 1 / 64 • Dinozombie
- 1 / 64 • Drago d'ossa
- 1 / 64 • Sognatore maledetto
- 1 / 64 • Spettrochimera
- 1 / 64 • Spirito

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
ANELLO PROTETTIVO

----- Protect Ring -----

"Anello che protegge da fuoco, ghiaccio e fulmine."

PARAMETRI

Difesa	10	Elemento	• Fulmine, Fuoco, Ghiaccio
%Evasione	5%	Status	• --
Difesa Magica	12	Nemici	• --
%Evasione Magica	10%	Metallo	• --

-----

Forza	.
Velocità	.
Vigore	15
Intelligenza	.
Spirito	.

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil Paladino
- Cid
- Edge
- Edward
- Fusoya
- Kain
- Palom
- Porom
- Rosa
- Rydia Adulta
- Rydia Bambina
- Tellah
- Yang

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 3.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[SL.aG] • Sottosuolo lunare - S5 /A  
dall'ingresso più a nord di [SL.aN] S6 /A, scendere lungo le scale di sinistra e nella zona occidentale si noteranno due piccole sporgenze orizzontali allineate. Partendo da quella più vicina, camminare in direzione ovest e, passando su una sorta di ponte invisibile, si raggiungerà l'altra sporgenza. Dopo averlo fatto, andare verso l'alto ed entrare nel passaggio segreto trasparente sulla destra, che condurrà nella zona inferiore di questa stessa stanza. Qui salire sul teletrasporto situato sulla destra per arrivare nel settore occidentale ed uscire infine dal teletrasporto a nord. Una volta giunti nella zona ovest di [SL.aG] S5 /A, procedere verso l'alto, aprire lo scrigno ed eliminare il Behemoth per ottenere l'Anello protettivo.

[SL.aH] • Sottosuolo lunare - S5 /B  
entrando dall'ingresso occidentale, procedere prima in direzione nord e poi

verso destra, attraverso il passaggio segreto, per trovare il forziere che contiene l'Anello protettivo.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

11 / 64 • Drago demoniaco  
1 / 64 • Ahriman

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
BRACCIALE D'ARGENTO

----- Silver Armlet -----

"Bracciale resistente agli attacchi dei ghouls."

PARAMETRI

Difesa 4  
%Evasione 0%  
Difesa Magica 4  
%Evasione Magica 4%

Elemento • --  
Status • --  
Nemici • Ghoul  
Metallo • si

-----  
Forza .  
Velocità .  
Vigore .  
Intelligenza .  
Spirito .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Edge • Rosa  
• Edward • Rydia Adulta  
• Fusoya • Rydia Bambina  
• Palom • Tellah  
• Porom • Yang

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 650 Gil

Baron  
Mysidia  
[vendita: 325 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

il Bracciale d'argento fa parte dell'equipaggiamento di Rydia Adulta, presso il Castello dei nani.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

20 / 64 • Incantatrice  
20 / 64 • Maghetto

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
BRACCIALE D'ASSALTO

----- Power Armlet -----

"Una polsiera usata dagli artisti marziali."

PARAMETRI

Difesa 2  
%Evasione 0%  
Difesa Magica 2  
%Evasione Magica 2%

Elemento • --  
Status • --  
Nemici • --  
Metallo • si

-----  
Forza 5  
Velocità .  
Vigore .  
Intelligenza .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cecil Paladino • Rydia Adulta  
• Cid • Rydia Bambina  
• Edge • Yang



Spirito .

• Kain

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 380 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CN.aI] • Castello dei nani - Torre est, 3° piano  
in questa stanza le varie pareti sono illusorie perciò, partendo dalle scale centrali, è possibile raggiungere gli scrigni muovendosi semplicemente verso di loro: il Bracciale d'assalto è contenuto nel forziere ad ovest.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Re Behemoth  
20 / 64 • Behemoth  
11 / 64 • Orco  
11 / 64 • Orco folle

A CHI SI PUÒ RUBARE

Re Behemoth

-----  
BRACCIALE DI DIAMANTE

----- Diamond Armlet -----

"Un bracciale che protegge dai fulmini."

PARAMETRI

Difesa	6	Elemento	• Fulmine
%Evasione	0%	Status	• --
Difesa Magica	8	Nemici	• --
%Evasione Magica	6%	Metallo	• --

-----  
Forza .  
Velocità .  
Vigore .  
Intelligenza .  
Spirito .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Edge	• Rosa
• Edward	• Rydia Adulta
• Fusoya	• Rydia Bambina
• Palom	• Tellah
• Porom	• Yang

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 4.000 Gil

Tomra  
[vendita: 2.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

il Bracciale di diamante fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Fusoya, presso il Palazzo di cristallo.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
BRACCIALE DI FERRO

----- Iron Armlet -----

"Bracciale di ferro."

## PARAMETRI

Difesa	2	Elemento	• --
%Evasione	0%	Status	• --
Difesa Magica	2	Nemici	• --
%Evasione Magica	1%	Metallo	• si

Forza	.	CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE	
Velocità	.	• Edge	• Rosa
Vigore	.	• Edward	• Rydia Adulta
Intelligenza	.	• Fusoya	• Rydia Bambina
Spirito	.	• Palom	• Tellah
		• Porom	• Yang

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 100 Gil

Agart

Oasi di Kaipo

[vendita: 50 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

il Bracciale di ferro fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Palom e di Porom, entrambi presso Mysidia, di Rosa e di Rydia Bambina, entrambe presso l'Oasi di Kaipo. Tellah ne possiede un esemplare quando lo si reincontra sul Monte Ordalia.

[CS.aA] • Canale sotterraneo - Sud

una volta entrati dall'ingresso inferiore, percorrere il sentiero di sinistra. In seguito procedere verso nord e poi in direzione est, fino a raggiungere una lunga scalinata. Scendere i gradini per arrivare in acqua e risalire subito lungo il canale accanto, al termine del quale è situato lo scrigno contenente il Bracciale di ferro.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

BRACCIALE DI RUBINO

----- Ruby Ring ----

"Bracciale che protegge dallo stato Maiale."

## PARAMETRI

Difesa	0	Elemento	• --
%Evasione	0%	Status	• --
Difesa Magica	3	Nemici	• Maiale
%Evasione Magica	2%	Metallo	• --

Forza	.	CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE	
Velocità	.	• Cecil Paladino	• Porom
Vigore	.	• Cid	• Rosa
Intelligenza	.	• Edge	• Rydia Adulta
Spirito	.	• Edward	• Rydia Bambina
		• Fusoya	• Tellah
		• Kain	• Yang
		• Palom	

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 1.000 Gil

Troia

[vendita: 500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

il Bracciale di rubino fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Edward,  
presso il Castello di Damcyan.

[CD.aB] • Castello di Damcyan - Segrete

una volta entrati in questa stanza, parlare con il soldato ferito e spingere  
il pulsante situato alla destra delle celle per aprire una porta segreta.  
Attraversarla e poi seguire il percorso verso sinistra, entrando così nelle  
celle. Da qui continuare ad avanzare in direzione ovest, superando le due  
pareti, sino ad arrivare nell'ultima cella. Al suo interno è presente il  
baule che contiene il Bracciale di rubino.

[CT.aH] • Castello di Troia - S1 /C (x2)

una volta entrati nella stanza, premere più volte il pulsante situato sul  
pavimento, in modo tale da aprire gradualmente tutte le porte. I Bracciali di  
rubino sono situati oltre la porta più a destra.

[MS.aB] • Mist - Casa

entrare nel camino dell'edificio e seguire il passaggio segreto per trovare  
una camera nascosta contenente tre forzieri: il Bracciale di rubino è situato  
in quello in basso a destra.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

20 / 64 • Lamia  
20 / 64 • Matriarca lamia

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
BRACCIALE RUNICO

----- Rune Armlet ----

"Bracciale che protegge dallo stato Mutismo."

PARAMETRI

Difesa	5	Elemento	• --
%Evasione	0%	Status	• Mutismo
Difesa Magica	8	Nemici	• Mago
%Evasione Magica	8%	Metallo	• --

Forza	.	CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE	
Velocità	.	• Edge	• Rosa
Vigore	.	• Edward	• Rydia Adulta
Intelligenza	3	• Fusoya	• Rydia Bambina
Spirito	3	• Palom	• Tellah
		• Porom	• Yang

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 2.000 Gil

Castello dei nani  
[vendita: 1.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

20 / 64 • Burattinaio

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

20 / 64 • Evocatrice  
20 / 64 • Evocatrice delle nebbie  
20 / 64 • Stregona

-----  
FASCIA MARZIALE  
-----

----- Martial Armlet -----

"Guanti che aumentano la forza dei monaci"

Trasforma il comando Focus di Yang nel comando Colpo mortale {Tempo: 8}.  
Durante la battaglia, dopo aver scelto questa abilità, Yang rimane immobile per un turno, durante il quale il suo parametro Evasione Magica viene azzerato. All'inizio del turno successivo, Yang esegue un attacco fisico che causa il triplo dei danni. Questa tecnica non si può utilizzare se il personaggio si trova in Status Veleno. Questo Anello non si può gettare, nè depositare presso il Chocobeso.

PARAMETRI

Difesa	15	Elemento	• --
%Evasione	6%	Status	• --
Difesa Magica	15	Nemici	• --
%Evasione Magica	10%	Metallo	• --

-----  
Forza . CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE  
Velocità . • Yang  
Vigore .  
Intelligenza .  
Spirito .

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[non si può vendere]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[RL.aH] • Rovine lunari - Prova di Yang  
per ottenere la Fascia marziale è necessario sconfiggere Titano lunare per la prima volta.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
STELLE GEMELLE  
-----

----- Twin Stars -----

"Usato da due persone, permette l'utilizzo della magia nera definitiva."

Se sia Palom che Porom equipaggiano ognuno un esemplare di questo Anello, allora i due personaggi possono utilizzare la tecnica BiMeteor, tramite il comando Magia gemella. Questo Anello non si può gettare, nè depositare presso il Chocobeso.

PARAMETRI

Difesa	15	Elemento	• --
--------	----	----------	------

%Evasione	10%	Status	• --
Difesa Magica	20	Nemici	• --
%Evasione Magica	12%	Metallo	• --

---

Forza	.	CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Velocità	.	• Palom
Vigore	.	• Porom
Intelligenza	.	
Spirito	.	

DOVE SI PUÒ COMPRARE  
nessun negozio  
[non si può vendere]

DOVE SI PUÒ TROVARE  
[RL.eI] • Rovine lunari - Prova di Palom & Porom /A  
per ottenere i due esemplari di Stelle gemelle è necessario sconfiggere  
Leviathan lunare per la prima volta.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE	A CHI SI PUÒ RUBARE
--	--

---

Protezioni per le braccia: GUANTI [07GU]

---

I Guanti sono:

- |                       |                     |
|-----------------------|---------------------|
| - Guanti del drago    | - Guanti di Hanzo   |
| - Guanti del gigante  | - Guanti di mithril |
| - Guanti demoniaci    | - Guanti draconici  |
| - Guanti di Ade       | - Guanti genji      |
| - Guanti di cristallo | - Guanti neri       |
| - Guanti di diamante  | - Manopole          |
| - Guanti di ferro     |                     |

---

GUANTI DEL DRAGO

----- Dagoon Gloves -----

"Guanti che aumentano la forza dei cavalieri dragoni."

Trasforma il comando Salto di Kain nel comando Doppio salto {Tempo: 5}.  
Kain compie un grande balzo per poi ricadere due volte consecutivamente su un  
nemico, causandogli danni fisici. 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 considererà Kain 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 Kain non è  
visibile sullo schermo. Il Doppio salto non può essere eseguito se il  
personaggio ha subito lo Status Mini oppure lo Status Rana. Questa abilità  
causa la stessa quantità di danni anche se viene eseguita dalla seconda fila.  
Questi Guanti non si possono gettare, nè depositare presso il Chocobeso.

PARAMETRI

Difesa	15	Elemento	• --
%Evasione	-10%	Status	• --
Difesa Magica	10	Nemici	• --
%Evasione Magica	8%	Metallo	• --

---

Forza	.	CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Velocità	.	• Kain
Vigore	.	
Intelligenza	.	
Spirito	.	

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[non si può vendere]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[RL.dQ] • Rovine lunari - Prova di Kain /N  
per ottenere i Guanti del drago è necessario sconfiggere Bahamut lunare per la prima volta.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

---

GUANTI DEL GIGANTE

----- Giant's Gloves -----

"Guanti che proteggono dallo stato Mini."

PARAMETRI

Difesa	10	Elemento	• --
%Evasione	-10%	Status	• Mini
Difesa Magica	0	Nemici	• Gigante
%Evasione Magica	0%	Metallo	• --

---

Forza	10	CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Velocità	.	• Cecil Paladino
Vigore	10	• Cid
Intelligenza	.	• Edge
Spirito	.	• Kain
		• Yang

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Golem d'acciaio  
1 / 64 • Orco  
1 / 64 • Orco folle

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
GUANTI DEMONIACI

----- Demon Gloves -----

"Guanti posseduti dallo spirito di un demone."

PARAMETRI

Difesa	4	Elemento	• --
%Evasione	-10%	Status	• --
Difesa Magica	0	Nemici	• --
%Evasione Magica	0%	Metallo	• si

-----

Forza	.	CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Velocità	.	• Cecil Oscuro
Vigore	.	
Intelligenza	.	
Spirito	.	

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 800 Gil

Castello di Fabul  
[vendita: 400 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
GUANTI DI ADE

----- Hades Gloves -----

"Guanti appartenuti a un signore infernale."

PARAMETRI

Difesa	3	Elemento	• --
%Evasione	-10%	Status	• --
Difesa Magica	0	Nemici	• --
%Evasione Magica	0%	Metallo	• si

-----

Forza	.	CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Velocità	.	• Cecil Oscuro
Vigore	.	
Intelligenza	.	
Spirito	.	

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 260 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[LS.aB] • Lago sotterraneo - S2

raggiungere la zona sud della stanza ed attraversare la lunga scalinata per trovare due scrigni: i Guanti di Ade sono contenuti in quello di destra.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
GUANTI DI CRISTALLO

----- Crystal Gloves ----

"Guanti resistenti agli attacchi dei non morti."

PARAMETRI

Difesa                   10  
%Evasione               -10%  
Difesa Magica            7  
%Evasione Magica        4%

Elemento   • --  
Status     • --  
Nemici     • Non-morto  
Metallo    • --

-----  
Forza                    .  
Velocità                 .  
Vigore                   .  
Intelligenza             .  
Spirito                  3

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cecil Paladino

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[SL.aG] • Sottosuolo lunare - S5 /A

entrando dall'ingresso più a nord, procedere verso il basso ed entrare nella caverna sulla sinistra. Una volta in [SL.aH] S5 /B, procedere prima verso nord e poi verso est, attraverso il primo passaggio segreto. Alla destra del piccolo piazzale, accedere nel secondo sentiero nascosto ed avanzare verso sud per arrivare in una zona con due uscite. Attraversare quella superiore per giungere in un settore di [SL.aG] S5 /A dove è situato sulla destra il baule contenente i Guanti di cristallo: sconfiggere i due Draghi rossi per ottenerli.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
GUANTI DI DIAMANTE

----- Diamond Gloves ----

"Guanti che proteggono dai fulmini."

PARAMETRI

Difesa                   7  
%Evasione               -10%  
Difesa Magica            3  
%Evasione Magica        3%

Elemento   • Fulmine  
Status     • --  
Nemici     • --  
Metallo    • --



Forza	.	CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Velocità	.	• Cecil Paladino
Vigore	.	• Cid
Intelligenza	.	• Kain
Spirito	.	

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 5.000 Gil  
Tomra  
[vendita: 2.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE  
nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE	A CHI SI PUÒ RUBARE
--	--

-----  
GUANTI DI FERRO

----- Iron Gloves -----

"Guanti di ferro."

PARAMETRI

Difesa	2	Elemento	• --
%Evasione	-10%	Status	• --
Difesa Magica	0	Nemici	• --
%Evasione Magica	0%	Metallo	• si

Forza	.	CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Velocità	.	• Cecil Paladino
Vigore	.	• Cid
Intelligenza	.	• Edge
Spirito	.	• Kain

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 130 Gil  
Agart  
[vendita: 65 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE  
i Guanti di ferro fanno parte dell'equipaggiamento iniziale di Kain, presso il Castello di Baron.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE	A CHI SI PUÒ RUBARE
--	--

-----  
GUANTI DI HANZO

----- Hanzo's Gloves -----

"Guanti che aumentano la forza dei ninja."

Trasforma il comando Ruba di Edge nel comando Scippa {Tempo: 1}. Durante la battaglia, dopo aver scelto questa abilità, Edge attacca il nemico ed ha anche

la possibilità di sottrarre un Oggetto posseduto dal bersaglio. Nel caso in cui lo scippo fallisca, può capitare che il personaggio subisca danni tuttavia è sempre possibile tentarlo nuovamente. Dopo essere riusciti a sottrarre l'Oggetto, usando di nuovo il comando Scippa sullo stesso bersaglio, esso non avrà alcun effetto. Più è alto il Livello di Edge rispetto a quello del bersaglio, più le possibilità di sottrarre l'Oggetto aumentano. Questi Guanti non si possono gettare, nè depositare presso il Chocobeso.

PARAMETRI

Difesa	15	Elemento	• --
%Evasione	-10%	Status	• --
Difesa Magica	8	Nemici	• --
%Evasione Magica	6%	Metallo	• --

---

Forza	.	CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Velocità	.	• Edge
Vigore	.	
Intelligenza	.	
Spirito	.	

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[non si può vendere]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[RL.dB] • Rovine lunari - Prova di Edge /D  
per ottenere i Guanti di Hanzo è necessario sconfiggere Ifrit lunare per la prima volta.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

---

GUANTI DI MITHRIL

----- Mythril Gloves -----

"Guanti di mithril, resistenti agli attacchi dei ghouL."

PARAMETRI

Difesa	6	Elemento	• --
%Evasione	-10%	Status	• --
Difesa Magica	2	Nemici	• Ghoul
%Evasione Magica	2%	Metallo	• si

---

Forza	.	CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Velocità	.	• Cecil Paladino
Vigore	.	• Cid
Intelligenza	.	• Edge
Spirito	.	• Kain

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 2.000 Gil

Mithril  
[vendita: 1.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

i Guanti di mithril fanno parte dell'equipaggiamento di Kain, quando lo si reincontra nella Torre di Zot, e di Edge, presso le Grotte di Eblan.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
GUANTI DRACONICI

----- Dragon Gloves ----

"Guanti che proteggono da fuoco, ghiaccio e fulmini."

PARAMETRI

Difesa	9	Elemento	• Fulmine, Fuoco, Ghiaccio
%Evasione	-10%	Status	• --
Difesa Magica	6	Nemici	• Drago
%Evasione Magica	3%	Metallo	• --

-----  
Forza .  
Velocità .  
Vigore .  
Intelligenza .  
Spirito .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil Paladino
- Cid
- Kain

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[SL.aC] • Sottosuolo lunare - S3  
partendo da [SL.aA] S1, uscire dalle scale a sud per accedere nella zona sud di [SL.aB] S2. Una volta qui seguire il percorso per entrare in un passaggio segreto trasparente. Raggiunta l'estremità nord di esso, proseguire verso sinistra, attraversando un altro sentiero nascosto, ed uscire dalla stanza. Entrati così in [SL.aC] S3, recarsi nell'angolo di sud est ed attraversare un primo passaggio segreto. Da qui, superare il secondo in direzione sud per raggiungere uno spiazzo contenente due forzieri: i Guanti draconici si trovano in quello di sinistra.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

20 / 64 • Drago rosso

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
GUANTI GENJI

----- Genji Gloves ----

"Guanti usati in un paese lontano."

PARAMETRI

Difesa	8	Elemento	• --
%Evasione	-10%	Status	• --
Difesa Magica	5	Nemici	• --

%Evasione Magica 3%

Metallo • --

-----

Forza .  
Velocità .  
Vigore .  
Intelligenza .  
Spirito .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE  
• Cecil Paladino  
• Cid  
• Edge  
• Kain

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

i Guanti genji fanno parte dell'equipaggiamento di Kain, quando lo si  
reincontra nel Gigante di Babil.

[AP.aA] • Antro del Progenitore - S1

entrando dall'ingresso nord, procedere costantemente verso il basso sino a  
trovare lo scrigno che contiene i Guanti genji.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
GUANTI NERI  
----- Dark Gloves ----

"Guanti dai poteri tenebrosi."

PARAMETRI

Difesa 2  
%Evasione -10%  
Difesa Magica 0  
%Evasione Magica 0%

Elemento • --  
Status • --  
Nemici • --  
Metallo • si

-----

Forza .  
Velocità .  
Vigore .  
Intelligenza .  
Spirito .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE  
• Cecil Oscuro

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 130 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

i Guanti neri fanno parte dell'equipaggiamento iniziale di Cecil Oscuro,  
presso il Castello di Baron.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
MANOPOLE

----- Gauntlets -----

"Guanti resistenti agli attacchi dei non morti."

PARAMETRI

Difesa	5	Elemento	• --
%Evasione	-10%	Status	• --
Difesa Magica	1	Nemici	• Non-morto
%Evasione Magica	1%	Metallo	• si

-----

Forza	.	CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Velocità	.	• Cecil Paladino
Vigore	.	
Intelligenza	.	
Spirito	.	

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 3.000 Gil

Mysidia  
[vendita: 1.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

=====  
Protezioni per la testa: CAPPELLI

[@07CP]

=====  
I Cappelli sono:

- Bandana	- Cappuccio rosso
- Basco di cuoio	- Fiocco
- Basco felino	- Forcina dorata
- Basco piumato	- Ipnocorona
- Berretto verde	- Maschera della tigre
- Cappello magico	- Maschera vitrea
- Cappuccio ninja	- Mitra del saggio

-----  
BANDANA

----- Headband -----

"Una bandana che protegge dallo stato Confusione."

PARAMETRI

Difesa	1	Elemento	• --
%Evasione	0%	Status	• Confusione
Difesa Magica	1	Nemici	• --
%Evasione Magica	1%	Metallo	• --

-----

Forza	5	CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Velocità	.	• Cecil Paladino • Porom

Vigore	.	• Cid	• Rosa
Intelligenza	.	• Edge	• Rydia Adulta
Spirito	.	• Edward	• Rydia Bambina
		• Fusoya	• Tellah
		• Kain	• Yang
		• Palom	

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 450 Gil  
 Baron  
 [vendita: 225 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE  
 nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE  
 32 / 64 • Behemoth  
 20 / 64 • Orco  
 20 / 64 • Orco folle

A CHI SI PUÒ RUBARE  
 Behemoth

-----  
 BASCO DI CUIOIO

----- Leather Cap -----

"Un cappello ordinario."

PARAMETRI

Difesa	1	Elemento	• --
%Evasione	-5%	Status	• --
Difesa Magica	1	Nemici	• --
%Evasione Magica	1%	Metallo	• --

-----  
 Forza .  
 Velocità .  
 Vigore .  
 Intelligenza .  
 Spirito .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cecil Paladino	• Porom
• Cid	• Rosa
• Edge	• Rydia Adulta
• Edward	• Rydia Bambina
• Fusoya	• Tellah
• Kain	• Yang
• Palom	

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 100 Gil  
 Oasi di Kaipo  
 Troia  
 [vendita: 50 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE  
 il Basco di Cuoio fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Rosa e di Rydia Bambina, entrambe presso l'Oasi di Kaipo.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE  
 32 / 64 • Alligatore  
 32 / 64 • Alligigatore

A CHI SI PUÒ RUBARE  
 Alligatore  
 Alligigatore

-----  
 BASCO FELINO

----- Cat-Ear Hood -----

"Un cappuccio resistente al ghiaccio."

PARAMETRI

Difesa	7	Elemento	• Ghiaccio
%Evasione	8%	Status	• --
Difesa Magica	18	Nemici	• --
%Evasione Magica	16%	Metallo	• --

-----

Forza	.	CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Velocità	5	• Porom
Vigore	.	
Intelligenza	.	
Spirito	.	

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CO.aD] • Caverna delle Ordalie - S3  
entrando dall'ingresso nord, procedere verso il basso ed accedere nella rientranza della parete orientale per accedere ad un passaggio segreto. Seguire il percorso verso sud ovest per trovare il baule che contiene il Basco felino.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
BASCO PIUMATO

----- Feathered Cap -----

"Un leggero cappello di seta."

PARAMETRI

Difesa	2	Elemento	• --
%Evasione	-4%	Status	• --
Difesa Magica	3	Nemici	• --
%Evasione Magica	3%	Metallo	• --

-----

Forza	.	CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE	
Velocità	.	• Cecil Paladino	• Porom
Vigore	.	• Cid	• Rosa
Intelligenza	.	• Edge	• Rydia Adulta
Spirito	.	• Edward	• Rydia Bambina
		• Fusoya	• Tellah
		• Kain	• Yang
		• Palom	

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 330 Gil

Troia  
[vendita: 165 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

il Basco piumato fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Edward, presso il Castello di Damcyan, di Palom e di Porom, entrambi presso Mysidia.

[CS.aF] • Canale sotterraneo - S2 /C

entrando dall'ingresso inferiore, andare subito verso sinistra e, all'interno della parete, si troverà un passaggio segreto. Seguire il percorso verso nord, passando anche dietro l'uscita, sino a raggiungere la zona orientale della stanza, dove è presente il forziere contenente il Basco piumato.

[CD.aB] • Castello di Damcyan - Segrete

una volta entrati in questa stanza, parlare con il soldato ferito e spingere il pulsante situato alla destra delle celle per aprire una porta segreta. Attraversarla e poi seguire il percorso verso sinistra, entrando così nelle celle. Da qui continuare ad avanzare in direzione ovest, superando le due pareti, sino ad arrivare nella cella centrale. Al suo interno, nello scrigno di sinistra è contenuto il Basco piumato.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Roc  
32 / 64 • Zu 1

A CHI SI PUÒ RUBARE

Roc  
Zu 1

-----  
BERRETTO VERDE

----- Green Beret -----

"Un berretto infuso di potere magico."

PARAMETRI

Difesa 3  
%Evasione 2%  
Difesa Magica 1  
%Evasione Magica 1%

Elemento • --  
Status • --  
Nemici • --  
Metallo • --

-----  
Forza 5  
Velocità .  
Vigore 5  
Intelligenza .  
Spirito .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cecil Paladino • Porom  
• Cid • Rosa  
• Edge • Rydia Adulta  
• Edward • Rydia Bambina  
• Fusoya • Tellah  
• Kain • Yang  
• Palom

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 550 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

il Berretto verde fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Edge, presso le Grotte di Eblan.

[TB.aB] • Torre di Babil - S12 /A (prima visita)

il Berretto verde si trova nel baule situato nella zona nord ovest della stanza.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
CAPPELLO MAGICO

----- Wizard's Hat -----

"Un cappello fatto di materiale speciale."



PARAMETRI

Difesa 3  
%Evasione -3%  
Difesa Magica 5  
%Evasione Magica 5%

Elemento • --  
Status • --  
Nemici • --  
Metallo • --

-----  
Forza .  
Velocità .  
Vigore .  
Intelligenza 3  
Spirito 3

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cecil Paladino • Rosa  
• Fusoya • Rydia Adulta  
• Palom • Rydia Bambina  
• Porom • Tellah

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 700 Gil

Mysidia

[vendita: 350 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
CAPPUCCIO NINJA

----- Black Cowl -----

"Un cappuccio che protegge dallo stato Sonno."

PARAMETRI

Difesa 5  
%Evasione 4%  
Difesa Magica 1  
%Evasione Magica 1%

Elemento • --  
Status • Sonno  
Nemici • --  
Metallo • --

-----  
Forza 3  
Velocità 3  
Vigore 3  
Intelligenza .  
Spirito .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cecil Paladino • Porom  
• Cid • Rosa  
• Edge • Rydia Adulta  
• Edward • Rydia Bambina  
• Fusoya • Tellah  
• Kain • Yang  
• Palom

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio

[vendita: 1.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[GS.a0] • Grotta sigillata - S2 /G

il Cappuccio ninja si trova nel forziere di destra.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
CAPPUCCIO ROSSO

----- Red Cap ----

"Un cappello resistente al fuoco."

PARAMETRI

Difesa	10	Elemento	• Fuoco
%Evasione	10%	Status	• --
Difesa Magica	12	Nemici	• --
%Evasione Magica	12%	Metallo	• --

-----  
Forza .  
Velocità .  
Vigore 10  
Intelligenza .  
Spirito .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Edward

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CO.aE] • Caverna delle Ordalie - S4

entrando dall'ingresso occidentale, procedere verso destra e poi scendere le scale. Arrivati al bivio, continuare verso il basso e, giunti alla parete inferiore, procedere in direzione ovest: oltre il passaggio segreto è situato lo scrigno contenente il Cappuccio rosso.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
FIOCCO

----- Ribbon ----

"Fiocco che protegge da molte alterazioni di stato."

Questo Cappello rende immuni agli Status Ade, Berserk, Cecità, Confusione, Maiale, Maledizione, Mini, Mutismo, Pietra, Pietrificazione, Rana, Sonno e Veleno.

PARAMETRI

Difesa	9	Elemento	• --
%Evasione	2%	Status	• vari
Difesa Magica	12	Nemici	• Mago
%Evasione Magica	12%	Metallo	• --

-----  
Forza .  
Velocità .  
Vigore .  
Intelligenza .  
Spirito .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cecil Paladino	• Porom
• Cid	• Rosa
• Edge	• Rydia Adulta
• Edward	• Rydia Bambina
• Fusoya	• Tellah
• Kain	• Yang

DOVE SI PUÒ COMPRARE

• Palom

nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[RL.bE] • Rovine lunari - Sentiero di Cecil /A

dal punto di partenza, oltrepassare il ponte in alto a destra e poi seguire il percorso, sino ad arrivare nell'angolo di nord ovest della sala. Al suo interno esaminare il cespuglio più occidentale per trovare il Fiocco.

[RL.fC] • Rovine lunari - Sentiero finale /B

dal punto di partenza, procedere in direzione nord ovest, entrando poi in uno qualsiasi dei primi due corridoi. Seguire il percorso, procedendo sempre verso sud e, giunti nella zona inferiore della stanza, andare in direzione est. Ignorare il primo ed il secondo bivio e, arrivati al terzo, entrare nel corridoio orientale per raggiungere il baule che contiene il Fiocco.

[RL.fD] • Rovine lunari - Sentiero finale /C

dal punto di partenza, procedere in direzione nord e raccogliere la Veste di Vishnu dallo scrigno. Dalla seconda volta in poi, tornando in questa stessa stanza e riaprendo il forziere, al posto dell'Armatura sarà presente la Cortina lunare, un Fiocco oppure un Megalisir.

[SL.aS] • Sottosuolo lunare - S7 /D (x2)

una volta entrati in questa stanza, eliminare i due Lunasauri e poi aprire gli scrigni per trovare un Fiocco in entrambi.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

A CHI SI PUÒ RUBARE

1 / 64 • Malboro infernale  
1 / 64 • Saggia oscura  
1 / 64 • Strega della palude

--

-----  
FORCINA DORATA

----- Gold Hairpin -----

"Spilla che protegge dai fulmini."

PARAMETRI

Difesa	7	Elemento	• Fulmine
%Evasione	0%	Status	• --
Difesa Magica	10	Nemici	• Drago
%Evasione Magica	9%	Metallo	• si

-----

Forza	.	CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Velocità	.	• Porom
Vigore	.	• Rosa
Intelligenza	10	• Rydia Adulta
Spirito	.	• Rydia Bambina

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 20.000 Gil

Tomra  
Villaggio delle Rovine lunari (Sentiero di Cecil)  
[vendita: 10.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[MS.aB] • Mist - Casa

entrare nel camino dell'edificio e seguire il passaggio segreto per trovare una camera nascosta contenente tre bauli: la Forcina dorata è contenuta in quello in alto a sinistra.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

11 / 64 • Drago meccanico

11 / 64 • Elettrodrago

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
IPNOCORONA

----- Hypnocrown ----

"Una corona che protegge dagli stati Rana, Mini e Maiale."

PARAMETRI

Difesa 7

%Evasione 8%

Difesa Magica 16

%Evasione Magica 18%

Elemento • --

Status • Maiale, Mini, Rana

Nemici • --

Metallo • --

-----  
Forza .

Velocità .

Vigore .

Intelligenza 5

Spirito .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Palom

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio

[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CO.aC] • Caverna delle Ordalie - S2

entrando dall'ingresso orientale, procedere lungo il percorso obbligato a destra, sino ad arrivare all'uscita. Non attraversarla bensì recarsi nell'angolo di sud ovest della stanza, dove, subito a nord del masso, è presente un passaggio segreto che condurrà al forziere dell'Ipnocorona.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
MASCHERA DELLA TIGRE

----- White Tiger Mask ----

"Una maschera che protegge dallo stato Paralisi."

PARAMETRI

Difesa 8

%Evasione 6%

Difesa Magica 3

%Evasione Magica 3%

Elemento • --

Status • Paralisi

Nemici • --

Metallo • --

Forza	5	CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Velocità	.	• Yang
Vigore	.	
Intelligenza	.	
Spirito	.	

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CO.aD] • Caverna delle Ordalie - S3  
entrando dall'ingresso nord, procedere lungo il percorso obbligato verso ovest sino a trovare, tra le rocce sulla destra, uno scrigno. Da qui recarsi alla parete superiore e muoversi in direzione ovest, attraverso il passaggio segreto, al termine del quale è presente il baule contenente la Maschera della tigre.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
MASCHERA VITREA

----- Glass Mask -----

"Una maschera di vetro."

PARAMETRI

Difesa	30	Elemento	• --
%Evasione	-10%	Status	• --
Difesa Magica	0	Nemici	• --
%Evasione Magica	0%	Metallo	• --

-----  
Forza .  
Velocità .  
Vigore .  
Intelligenza .  
Spirito .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cecil Paladino	• Porom
• Cid	• Rosa
• Edge	• Rydia Adulta
• Edward	• Rydia Bambina
• Fusoya	• Tellah
• Kain	• Yang
• Palom	

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 2.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

1 / 64 • Maschera mortale  
1 / 64 • Protofase

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
MITRA DEL SAGGIO

"Un cappello intessuto con filo sacro."

## PARAMETRI

Difesa	5	Elemento	• --
%Evasione	-2%	Status	• --
Difesa Magica	7	Nemici	• Non-morto
%Evasione Magica	7%	Metallo	• --

Forza	.	CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE	
Velocità	.	• Cecil Paladino	• Rosa
Vigore	.	• Fusoya	• Rydia Adulta
Intelligenza	.	• Palom	• Rydia Bambina
Spirito	5	• Porom	• Tellah

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 2.000 Gil  
Castello dei nani  
[vendita: 1.000 Gil]

## DOVE SI PUÒ TROVARE

la Mitra del saggio fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Fusoya,  
presso il Palazzo di cristallo.

## DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

## A CHI SI PUÒ RUBARE

--

=====  
Protezioni per la testa: ELMI

[@07EL]

## Gli Elmi sono:

- Elmo demoniaco	- Elmo draconico
- Elmo di Ade	- Elmo genji
- Elmo di cristallo	- Elmo grandioso
- Elmo di diamante	- Elmo lucente
- Elmo di ferro	- Elmo nero
- Elmo di mithril	

-----  
ELMO DEMONIACO

----- Demon Helm ----

"Un elmo posseduto dallo spirito di un demone."

## PARAMETRI

Difesa	6	Elemento	• --
%Evasione	-10%	Status	• --
Difesa Magica	1	Nemici	• --
%Evasione Magica	1%	Metallo	• si

Forza	.	CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE	
Velocità	.	• Cecil Oscuro	
Vigore	.		
Intelligenza	.		

Spirito .

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 980 Gil

Castello di Fabul  
[vendita: 490 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
ELMO DI ADE

----- Hades Helm -----

"Un elmo appartenuto a un signore infernale."

PARAMETRI

Difesa 5  
%Evasione -10%  
Difesa Magica 1  
%Evasione Magica 0%

Elemento • --  
Status • --  
Nemici • --  
Metallo • si

-----  
Forza .  
Velocità .  
Vigore .  
Intelligenza .  
Spirito .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cecil Oscuro

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 320 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[LS.aB] • Lago sotterraneo - S2

raggiungere la zona sud della stanza ed attraversare la lunga scalinata per trovare due scrigni: l'Elmo di Ade è contenuto in quello di sinistra.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
ELMO DI CRISTALLO

----- Crystal Helm -----

"Un elmo che protegge da fuoco, ghiaccio e fulmine."

PARAMETRI

Difesa 12  
%Evasione -10%  
Difesa Magica 8

Elemento • Fulmine, Fuoco, Ghiaccio  
Status • --  
Nemici • --

%Evasione Magica 5% Metallo • --

-----  
Forza . CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE  
Velocità . • Cecil Paladino  
Vigore .  
Intelligenza .  
Spirito 3

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[SL.aG] • Sottosuolo lunare - S5 /A  
entrando dall'ingresso più a nord, procedere verso il basso ed entrare nella  
caverna sulla sinistra. Una volta in [SL.aH] S5 /B, procedere prima verso  
nord e poi verso est, attraverso il primo passaggio segreto. Alla destra del  
piccolo piazzale, accedere nel secondo sentiero nascosto ed avanzare verso  
sud per arrivare in una zona con due uscite.

Attraversare quella superiore per arrivare in un altro settore di [SL.aG]  
S5 /A. Da qui entrare nella caverna [SL.aI] S5 /C sulla sinistra e procedere  
verso nord. Arrivati così nella zona più bassa di [SL.aG] S5 /A, aprire il  
baule situato a nord ovest ed eliminare il Dinozombie e la Saggia oscura per  
ottenere l'Elmo di cristallo.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
ELMO DI DIAMANTE

----- Diamond Helm ----

"Un elmo che protegge dai fulmini."

PARAMETRI

Difesa 9 Elemento • Fulmine  
%Evasione -10% Status • --  
Difesa Magica 2 Nemici • --  
%Evasione Magica 2% Metallo • --

-----  
Forza . CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE  
Velocità . • Cecil Paladino  
Vigore . • Cid  
Intelligenza . • Kain  
Spirito .

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 10.000 Gil

Tomra  
[vendita: 5.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località



DA CHI SI PUÒ OTTENERE

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

--

-----  
ELMO DI FERRO

----- Iron Helm -----

"Un elmo di ferro."

PARAMETRI

Difesa 3  
%Evasione -10%  
Difesa Magica 0  
%Evasione Magica 0%

Elemento • --  
Status • --  
Nemici • --  
Metallo • si

-----  
Forza .  
Velocità .  
Vigore .  
Intelligenza .  
Spirito .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cecil Paladino  
• Cid  
• Kain

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 150 Gil

Agart

[vendita: 75 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

l'Elmo di ferro fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Kain, presso il Castello di Baron.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

--

-----  
ELMO DI MITHRIL

----- Mythril Helm -----

"Elmo di mithril, resistente agli attacchi dei ghouL."

PARAMETRI

Difesa 8  
%Evasione -10%  
Difesa Magica 2  
%Evasione Magica 2%

Elemento • --  
Status • --  
Nemici • Ghoul  
Metallo • si

-----  
Forza .  
Velocità .  
Vigore .  
Intelligenza .  
Spirito .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cecil Paladino  
• Cid  
• Kain

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 3.000 Gil

Mithril

[vendita: 1.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

l'Elmo di mithril fa parte dell'equipaggiamento di Kain, quando lo si  
reincontra nella Torre di Zot.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
ELMO DRACONICO

----- Dragon Helm ----

"Un elmo che protegge da fuoco, ghiaccio e fulmine."

PARAMETRI

Difesa	11	Elemento	• Fulmine, Fuoco, Ghiaccio
%Evasione	-10%	Status	• --
Difesa Magica	7	Nemici	• Drago
%Evasione Magica	4%	Metallo	• --

-----  
Forza .  
Velocità .  
Vigore .  
Intelligenza .  
Spirito .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cecil Paladino  
• Cid  
• Kain

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[SL.aC] • Sottosuolo lunare - S3  
partendo da [SL.aA] S1, uscire dalle scale a sud per accedere nella zona sud  
di [SL.aB] S2. Una volta qui seguire il percorso per entrare in un passaggio  
segreto trasparente. Raggiunta l'estremità nord di esso, proseguire verso  
sinistra, attraversando un altro sentiero nascosto, ed uscire dalla stanza.  
Entrati così in [SL.aC] S3, recarsi nell'angolo di sud est ed attraversare il  
passaggio segreto per raggiungere il forziere contenente l'Elmo draconico.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
ELMO GENJI

----- Genji Helm ----

"Un elmo usato in un paese lontano."

PARAMETRI

Difesa	10	Elemento	• --
%Evasione	-10%	Status	• --
Difesa Magica	6	Nemici	• --
%Evasione Magica	3%	Metallo	• --

-----  
Forza . CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE  
Velocità . • Cecil Paladino  
Vigore . • Cid  
Intelligenza . • Edge  
Spirito . • Kain

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

l'Elmo genji fa parte dell'equipaggiamento di Kain, quando lo si reincontra nel Gigante di Babil.

[AP.aB] • Antro del Progenitore - S2

entrando dall'ingresso sud, seguire il sentiero sino a raggiungere il bivio. Da qui andare verso destra per trovare lo scrigno che contiene l'Elmo genji.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
ELMO GRANDIOSO

----- Grand Helm -----

"Un elmo resistente ai fulmini."

PARAMETRI

Difesa	14	Elemento	• Fulmine
%Evasione	-10%	Status	• --
Difesa Magica	10	Nemici	• --
%Evasione Magica	7%	Metallo	• si

-----  
Forza . CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE  
Velocità 5 • Cid  
Vigore .  
Intelligenza .  
Spirito 5

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CO.aG] • Caverna delle Ordalie - S6

entrando dall'ingresso sud, procedere lungo il percorso obbligato sino ad arrivare al bivio. Da qui andare a nord ed entrare nel passaggio segreto sulla sinistra, al termine del quale è presente il baule contenente l'Elmo grandioso.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
ELMO LUCENTE

----- Lustrous Helm ----

"Un elmo resistente agli attacchi dei non morti."

PARAMETRI

Difesa	7	Elemento	• --
%Evasione	-10%	Status	• --
Difesa Magica	2	Nemici	• Non-morto
%Evasione Magica	1%	Metallo	• si

-----

Forza	.	CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Velocità	.	• Cecil Paladino
Vigore	.	
Intelligenza	.	
Spirito	3	

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 4.000 Gil

Mysidia  
[vendita: 2.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
ELMO NERO

----- Dark Helm ----

"Un elmo dal potere tenebroso."

PARAMETRI

Difesa	4	Elemento	• --
%Evasione	-10%	Status	• --
Difesa Magica	0	Nemici	• --
%Evasione Magica	0%	Metallo	• si

-----

Forza	.	CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Velocità	.	• Cecil Oscuro
Vigore	.	
Intelligenza	.	
Spirito	.	

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 180 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

l'Elmo nero fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Cecil Oscuro, presso il

Castello di Baron.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

=====  
Protezioni per il torso: ARMATURE

[@07AM]  
=====

Le Armature sono:

- Armatura del capomastro - Corazza del drago
- Armatura demoniaca - Corazza di Cesare
- Armatura di Ade - Cotta d'adamantio
- Armatura di diamante - Cotta glaciale
- Armatura di ferro - Cotta infuocata
- Armatura di mithril - Maximillian
- Armatura genji - Veste di cristallo
- Armatura lucente - Veste draconica
- Armatura nera

-----  
ARMATURA DEL CAPOMASTRO

----- Grand Armor -----

"Una veste resistente al fulmine."

PARAMETRI

Difesa	28	Elemento	• Fulmine
%Evasione	-10%	Status	• --
Difesa Magica	10	Nemici	• --
%Evasione Magica	8%	Metallo	• si

-----  
Forza . CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE  
Velocità . • Cid  
Vigore 15  
Intelligenza .  
Spirito 15

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CO.aG] • Caverna delle Ordalie - S6  
entrando dall'ingresso sud, procedere lungo il percorso obbligato sino ad arrivare al bivio. Da qui andare a nord ed entrare nel passaggio segreto sulla sinistra, al termine del quale è presente uno spiazzo. Nella sua parte inferiore è presente un altro sentiero nascosto, che condurrà al baule contenente l'Armatura del capomastro.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
ARMATURA DEMONIACA

----- Demon Armor -----

"Un'armatura posseduta dallo spirito di un demone."

PARAMETRI

Difesa	9	Elemento	• --
%Evasione	-10%	Status	• --
Difesa Magica	3	Nemici	• --
%Evasione Magica	0%	Metallo	• si

-----  
Forza . CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE  
Velocità . • Cecil Oscuro  
Vigore .  
Intelligenza .  
Spirito .

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 3.000 Gil  
Castello di Fabul  
[vendita: 1.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE  
nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE  
--

A CHI SI PUÒ RUBARE  
--

-----  
ARMATURA DI ADE

----- Hades Armor -----

"Un'armatura appartenuta a un signore infernale."

PARAMETRI

Difesa	7	Elemento	• --
%Evasione	-10%	Status	• --
Difesa Magica	2	Nemici	• --
%Evasione Magica	0%	Metallo	• si

-----  
Forza . CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE  
Velocità . • Cecil Oscuro  
Vigore .  
Intelligenza .  
Spirito .

DOVE SI PUÒ COMPRARE  
nessun negozio  
[vendita: 1.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[LS.aC] • Lago sotterraneo - S1  
raggiungere la zona orientale della stanza per trovare due forzieri:  
l'Armatura di Ade è contenuta in quello più a destra.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

--

ARMATURA DI DIAMANTE

----- Diamond Armor -----

"Un'armatura che protegge dai fulmini."

PARAMETRI

Difesa	19	Elemento	• Fulmine
%Evasione	-10%	Status	• --
Difesa Magica	4	Nemici	• --
%Evasione Magica	2%	Metallo	• --

Forza	.	CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Velocità	.	• Cecil Paladino
Vigore	.	• Cid
Intelligenza	.	• Kain
Spirito	.	

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 40.000 Gil

Tomra

[vendita: 20.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

--

ARMATURA DI FERRO

----- Iron Armor -----

"Armatura di ferro."

PARAMETRI

Difesa	4	Elemento	• --
%Evasione	-10%	Status	• --
Difesa Magica	1	Nemici	• --
%Evasione Magica	0%	Metallo	• si

Forza	.	CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Velocità	.	• Cecil Paladino
Vigore	.	• Cid
Intelligenza	.	• Kain
Spirito	.	

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 600 Gil

Agart

[vendita: 300 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

l'Armatura di ferro fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Kain, presso il Castello di Baron.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
ARMATURA DI MITHRIL

----- Mythril Armor -----

"Armatura di mithril, resistente agli attacchi dei ghoul."

PARAMETRI

Difesa	13	Elemento	• --
%Evasione	-10%	Status	• --
Difesa Magica	4	Nemici	• Ghoul
%Evasione Magica	2%	Metallo	• si

-----

Forza	.	CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Velocità	.	• Cecil Paladino
Vigore	.	• Cid
Intelligenza	.	• Kain
Spirito	.	

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 17.000 Gil

Mithril  
[vendita: 8.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

l'Armatura di mithril fa parte dell'equipaggiamento di Kain, quando lo si reincontra nella Torre di Zot.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

11 / 64 • Golem di mithril

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
ARMATURA GENJI

----- Genji Armor -----

"Un'armatura usata in un paese lontano."

PARAMETRI

Difesa	21	Elemento	• --
%Evasione	-10%	Status	• --
Difesa Magica	7	Nemici	• --
%Evasione Magica	4%	Metallo	• --

-----

Forza	.	CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Velocità	.	• Cecil Paladino
Vigore	.	• Cid
Intelligenza	.	• Edge



Spirito .

• Kain

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

l'Armatura genji fa parte dell'equipaggiamento di Kain, quando lo si  
reincontra nel Gigante di Babil.

[AP.aB] • Antro del Progenitore - S2

entrando dall'ingresso sud, seguire il sentiero per trovare lo scrigno che  
contiene l'Armatura genji.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
ARMATURA LUCENTE

----- Knight's Armor -----

"Un'armatura resistente agli attacchi dei non morti."

PARAMETRI

Difesa 11  
%Evasione -10%  
Difesa Magica 3  
%Evasione Magica 1%

Elemento • --  
Status • --  
Nemici • Non-morto  
Metallo • si

-----  
Forza .  
Velocità .  
Vigore .  
Intelligenza .  
Spirito 3

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE  
• Cecil Paladino

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 8.000 Gil

Mysidia  
[vendita: 4.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
ARMATURA NERA

----- Dark Armor -----

"Un'armatura dal potere tenebroso."

PARAMETRI

Difesa 5  
%Evasione -10%  
Difesa Magica 1  
%Evasione Magica 0%

Elemento • --  
Status • --  
Nemici • --  
Metallo • si

-----  
Forza .  
Velocità .  
Vigore .  
Intelligenza .  
Spirito .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE  
• Cecil Oscuro

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 550 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

l'Armatura nera fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Cecil Oscuro,  
presso il Castello di Baron.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
CORAZZA DEL DRAGO

----- Dagoon Plate -----

"La corazza di un leggendario cavaliere dragone."

PARAMETRI

Difesa 31  
%Evasione -10%  
Difesa Magica 15  
%Evasione Magica 10%

Elemento • Fulmine, Fuoco, Ghiaccio  
Status • --  
Nemici • --  
Metallo • --

-----  
Forza .  
Velocità .  
Vigore 10  
Intelligenza .  
Spirito .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE  
• Kain

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[RL.cT] • Rovine lunari - Sentiero di Edge /F  
la Corazza del drago è contenuta nel baule situato al centro della camera.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--  
-----

CORAZZA DI CESARE

----- Caesar's Plate -----

"Un'armatura forgiata in onore di un grande sovrano."

PARAMETRI

Difesa	32	Elemento	• Oscurità, Sacro
%Evasione	-10%	Status	• --
Difesa Magica	14	Nemici	• --
%Evasione Magica	9%	Metallo	• si

-----

Forza	.	CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Velocità	.	• Cecil Paladino
Vigore	.	
Intelligenza	.	
Spirito	10	

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[RL.eF] • Rovine lunari - Sentiero di Palom & Porom /C  
dal punto di partenza, procedere in direzione nord ovest ed esaminare la  
stele più grande per ottenere la Corazza di Cesare.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
COTTA D'ADAMANTIO

----- Adamant Armor -----

"Armatura fatta di adamantio."

Quest'Armatura rende immuni agli Status Ade, Cecità, Confusione, Levitazione,  
Maiale, Maledizione, Mini, Mutismo, Paralisi, Pietra, Pietrificazione, Rana,  
Sonno e Veleno.

PARAMETRI

Difesa	100	Elemento	• Fulmine, Fuoco, Ghiaccio
%Evasione	0%	Status	• vari
Difesa Magica	20	Nemici	• --
%Evasione Magica	12%	Metallo	• --

-----

Forza	15	CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE	
Velocità	15	• Cecil Paladino	• Porom
Vigore	15	• Cid	• Rosa
Intelligenza	15	• Edge	• Rydia Adulta
Spirito	15	• Edward	• Rydia Bambina
		• Fusoya	• Tellah
		• Kain	• Yang
		• Palom	

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[GA.aA] • Grotta di Adamant - Caverna  
ogni volta che si consegnerà un esemplare di Coda rosa all'omino blu,  
si riceverà da lui una Cotta d'adamantio. Le Code rosa si ottengono dalle  
Gelatine principessa che si incontrano presso il [SL.aL] Sottosuolo lunare -  
S5 /D, usando una Sirena, oppure nelle [RL.dG] Rovine lunari - Sentiero di  
Kain /D. Bisogna ricordarsi però che si avrà lo 0,078% di possibilità di  
ricevere questo Oggetto dai nemici.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
COTTA GLACIALE

----- Ice Armor ----

"Un'armatura ghiacciata che protegge dal fuoco."

Questa Armatura diminuisce i danni subiti dagli attacchi di Elemento Fuoco ma  
aumenta quelli subiti dall'Elemento Ghiaccio.

PARAMETRI

Difesa	17	Elemento	• Fuoco
%Evasione	-10%	Status	• --
Difesa Magica	4	Nemici	• --
%Evasione Magica	2%	Metallo	• si

-----

Forza	.	CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Velocità	.	• Cecil Paladino
Vigore	.	• Cid
Intelligenza	.	• Kain
Spirito	.	

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 35.000 Gil

Grotte di Eblan  
[vendita: 17.500 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[TB.aH] • Torre di Babil - S10 /C (prima visita)  
aprire il forziere situato in questa stanza e sconfiggere l'Occhio di  
sicurezza ed il Molosso ardente, contenuti al suo interno, per ricevere lo  
Scudo glaciale.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
COTTA INFUOCATA

----- Flame Mail ----

"Un'armatura infuocata che protegge dal ghiaccio."

Questa Armatura diminuisce i danni subiti dagli attacchi di Elemento Ghiaccio  
ma aumenta quelli subiti dall'Elemento Fuoco.

## PARAMETRI

Difesa	15	Elemento	• Ghiaccio
%Evasione	-10%	Status	• --
Difesa Magica	4	Nemici	• --
%Evasione Magica	2%	Metallo	• si

---

Forza	.	CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Velocità	.	• Cecil Paladino
Vigore	.	• Cid
Intelligenza	.	• Kain
Spirito	.	

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 30.000 Gil

Castello dei nani  
[vendita: 15.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[TZ.aA] • Torre di Zot - 1° piano

una volta entrati nella località, seguire il percorso e raggiungere il  
corridoio nell'angolo di nord ovest per trovare lo scrigno contenente la  
Cotta infuocata.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

1 / 64 • Cavaliere ardente

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

---

MAXIMILLIAN

----- Maximillian ----

"Un'armatura forgiata da un grande fabbro."

## PARAMETRI

Difesa	35	Elemento	• --
%Evasione	-10%	Status	• Pietra, Pietrificazione
Difesa Magica	12	Nemici	• Macchina
%Evasione Magica	8%	Metallo	• si

---

Forza	.	CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Velocità	.	• Cid
Vigore	10	
Intelligenza	10	
Spirito	10	

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 520.000 Gil

Villaggio delle Rovine lunari (Sentiero di Cid)  
[vendita: 260.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

A CHI SI PUÒ RUBARE

-----  
VESTE DI CRISTALLO

----- Crystal Mail -----

"Un'armatura che protegge da molte alterazioni di stato."

Quest'Armatura rende immuni agli Status Berserk, Maiale, Mini, Mutismo e Rana.

## PARAMETRI

Difesa	25	Elemento	• --
%Evasione	-10%	Status	• vari
Difesa Magica	10	Nemici	• Non-morto
%Evasione Magica	6%	Metallo	• --

Forza	.	CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Velocità	.	• Cecil Paladino
Vigore	.	
Intelligenza	.	
Spirito	3	

## DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

## DOVE SI PUÒ TROVARE

[SL.aG] • Sottosuolo lunare - S5 /A

entrando dall'ingresso più a nord, procedere verso il basso ed entrare nella caverna sulla sinistra. Una volta in [SL.aH] S5 /B, procedere prima verso nord e poi verso est, attraverso il primo passaggio segreto. Alla destra del piccolo piazzale, accedere nel secondo sentiero nascosto ed avanzare verso sud per arrivare in una zona con due uscite. Attraversare quella inferiore per arrivare in un settore di [SL.aG] S5 /A dove è situato il baule che contiene la Veste di cristallo: sconfiggere il Behemoth per ottenere l'Armatura.

## DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

## A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
VESTE DRACONICA

----- Dragon Mail -----

"Un'armatura che protegge da fuoco, ghiaccio e fulmini."

## PARAMETRI

Difesa	23	Elemento	• Fulmine, Fuoco, Ghiaccio
%Evasione	-10%	Status	• --
Difesa Magica	8	Nemici	• Drago
%Evasione Magica	5%	Metallo	• --

Forza	.	CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Velocità	.	• Cecil Paladino
Vigore	.	• Cid

Intelligenza . • Kain  
Spirito .

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[SL.aC] • Sottosuolo lunare - S3  
partendo da [SL.aA] S1, uscire dalle scale a sud per accedere nella zona sud di [SL.aB] S2. Una volta qui seguire il percorso per entrare in un passaggio segreto trasparente. Raggiunta l'estremità nord di esso, proseguire verso sinistra, attraversando un altro sentiero nascosto, ed uscire dalla stanza.

Entrati così in [SL.aC] S3, recarsi nell'angolo di sud est ed attraversare un primo passaggio segreto. Da qui, superare il secondo in direzione sud per raggiungere uno spiazzo contenente due forzieri: la Veste draconica si trova in quello di destra.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

=====

Protezioni per il torso: MAGLIE	[@07MG]
---------------------------------	---------

=====

Le Maglie sono:

- |                    |                        |
|--------------------|------------------------|
| - Brigantina       | - Tunica del bardo     |
| - Busto di Minerva | - Uniforme             |
| - Cintura nera     | - Veste                |
| - Divisa d'assalto | - Veste chocobo        |
| - Divisa kenpo     | - Veste dell'assassino |
| - Giacca rossa     | - Veste di Vishnu      |
| - Maglia di cuoio  | - Veste eroica         |
| - Mantello nero    | - Veste felina         |

-----

BRIGANTINA

----- Battle Gear -----

"Veste che protegge dagli stati Maledizione, Maiale e Rana."

PARAMETRI

Difesa	29	Elemento	• --
%Evasione	30%	Status	• Maiale, Maledizione, Rana
Difesa Magica	12	Nemici	• --
%Evasione Magica	5%	Metallo	• --

-----

Forza	10	CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Velocità	.	• Yang
Vigore	10	
Intelligenza	.	
Spirito	.	

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 500.000 Gil  
Villaggio delle Rovine lunari (Sentiero di Cid)  
[vendita: 250.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE  
nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE  
1 / 64 • Principe Sahagin

A CHI SI PUÒ RUBARE  
--

-----  
BUSTO DI MINERVA

----- Minerva Bustier ----

"La veste della dea dei cieli."

PARAMETRI

Difesa	20	Elemento	• --
%Evasione	30%	Status	• Paralisi
Difesa Magica	5	Nemici	• --
%Evasione Magica	5%	Metallo	• --

-----

Forza	15	CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Velocità	15	• Porom
Vigore	15	• Rosa
Intelligenza	-15	• Rydia Adulta
Spirito	-15	• Rydia Bambina

DOVE SI PUÒ COMPRARE  
nessun negozio  
[vendita: 20.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE  
[SL.aO] • Sottosuolo lunare - S6 /B  
il Busto di Minerva è contenuto nello scrigno situato nella zona nord ovest della stanza. Per ottenerlo bisogna eliminare le tre Guardie selenite e la Saggia oscura.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE  
11 / 64 • Guardia selenita

A CHI SI PUÒ RUBARE  
--

11 / 64 • Truppa d'élite

-----  
CINTURA NERA

----- Black Belt Gi ----

"Una cintura usata in un paese lontano."

PARAMETRI

Difesa	10	Elemento	• --
%Evasione	20%	Status	• --
Difesa Magica	3	Nemici	• --
%Evasione Magica	2%	Metallo	• --



-----			CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Forza	5		• Cecil Paladino • Porom
Velocità	.		• Cid • Rosa
Vigore	5		• Edge • Rydia Adulta
Intelligenza	.		• Edward • Rydia Bambina
Spirito	.		• Fusoya • Tellah
			• Kain • Yang
			• Palom

DOVE SI PUÒ COMPRARE  
nessun negozio  
[vendita: 7.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

la Cintura nera fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Edge, presso le Grotte di Eblan.

[CN.aQ] • Castello dei nani - Torre ovest, 3° piano  
in questa stanza sono presenti diverse pareti illusorie: partendo dalle scale d'ingresso, muoversi verso sinistra per raggiungere il primo baule e da qui seguire il percorso in verso antiorario per arrivare al forziere contenente la Cintura nera.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE  
64 / 64 • Monaco esperto

A CHI SI PUÒ RUBARE  
Monaco esperto

-----  
DIVISA D'ASSALTO

----- Power Sash -----

"Una fascia fatta con un materiale speciale."

PARAMETRI

Difesa	15	Elemento	• --
%Evasione	0%	Status	• --
Difesa Magica	0	Nemici	• --
%Evasione Magica	0%	Metallo	• --

-----			CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Forza	15		• Cecil Paladino • Porom
Velocità	.		• Cid • Rosa
Vigore	.		• Edge • Rydia Adulta
Intelligenza	.		• Edward • Rydia Bambina
Spirito	.		• Fusoya • Tellah
			• Kain • Yang
			• Palom

DOVE SI PUÒ COMPRARE  
nessun negozio  
[vendita: 2.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE  
nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE  
64 / 64 • Istruttore capo  
20 / 64 • Re Behemoth  
11 / 64 • Behemoth

A CHI SI PUÒ RUBARE  
Istruttore capo

-----  
DIVISA KENPO

----- Kenpogi -----

"La veste preferita da chi pratica le arti marziali."

PARAMETRI

Difesa	5	Elemento	• --
%Evasione	10%	Status	• --
Difesa Magica	2	Nemici	• --
%Evasione Magica	1%	Metallo	• --

-----  
Forza 3  
Velocità .  
Vigore .  
Intelligenza .  
Spirito .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cecil Paladino	• Porom
• Cid	• Rosa
• Edge	• Rydia Adulta
• Edward	• Rydia Bambina
• Fusoya	• Tellah
• Kain	• Yang
• Palom	

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 4.000 Gil

Baron  
[vendita: 2.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

64 / 64 • Monaco guerriero

A CHI SI PUÒ RUBARE

Monaco guerriero

-----  
GIACCA ROSSA

----- Red Jacket -----

"Un mantello che protegge dal fuoco."

PARAMETRI

Difesa	21	Elemento	• Fuoco
%Evasione	20%	Status	• --
Difesa Magica	12	Nemici	• --
%Evasione Magica	4%	Metallo	• --

-----  
Forza 15  
Velocità 15  
Vigore .  
Intelligenza .  
Spirito .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Edward

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CO.aB] • Caverna delle Ordalie - S1 /B

entrando dall'ingresso inferiore, procedere verso nord est, sino a trovare una coppia di rocce lungo la parete orientale. Camminare tra di loro per accedere in un passaggio segreto che condurrà allo scrigno contenente la Giacca rossa.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

--

-----  
MAGLIA DI CUIOIO

----- Leather Clothing -----

"Una veste di cuoio."

PARAMETRI

Difesa 2  
%Evasione 0%  
Difesa Magica 1  
%Evasione Magica 1%

Elemento • --  
Status • --  
Nemici • --  
Metallo • --

-----  
Forza .  
Velocità .  
Vigore .  
Intelligenza .  
Spirito .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cecil Paladino • Porom  
• Cid • Rosa  
• Edge • Rydia Adulta  
• Edward • Rydia Bambina  
• Fusoya • Tellah  
• Kain • Yang  
• Palom

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 200 Gil

Oasi di Kaipo

Troia

[vendita: 100 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

la Maglia di cuoio fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Palom e di Porom, entrambi presso Mysidia, di Rosa e di Rydia Bambina, entrambe presso l'Oasi di Kaipo, di Tellah, presso il Canale sotterraneo, e di Yang, presso il Monte Hobs. Quest'ultimo ne possiede un esemplare anche quando lo si reincontra a Baron.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

A CHI SI PUÒ RUBARE

20 / 64 • Alligatore

--

20 / 64 • Alligatore

-----  
MANTELLO NERO

----- Black Garb -----

"Una veste nera proveniente da un paese lontano."

PARAMETRI

Difesa 24  
%Evasione 60%  
Difesa Magica 15  
%Evasione Magica 8%

Elemento • --  
Status • --  
Nemici • --  
Metallo • --

Forza . CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE  
Velocità 3 • Edge  
Vigore .  
Intelligenza .  
Spirito .

DOVE SI PUÒ COMPRARE  
nessun negozio  
[vendita: 32.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE  
[SL.aA] • Sottosuolo lunare - S1  
giunti nella località, attraversare il ponte ed entrare nella rientranza della parete orientale per trovare un passaggio segreto trasparente. Seguire tutto il percorso ed aprire il baule situato nella zona di sud ovest: eliminare i due Demoni corazzati presenti al suo interno per ricevere il Mantello nero.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE A CHI SI PUÒ RUBARE  
-- --

-----  
TUNICA DEL BARDO

----- Bard's Tunic -----

"Una veste che protegge dallo stato Mutismo."

PARAMETRI

Difesa 2 Elemento • --  
%Evasione 0% Status • Mutismo  
Difesa Magica 1 Nemici • --  
%Evasione Magica 1% Metallo • --

-----  
Forza . CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE  
Velocità . • Cecil Paladino • Porom  
Vigore . • Cid • Rosa  
Intelligenza . • Edge • Rydia Adulta  
Spirito . • Edward • Rydia Bambina  
• Fusoya • Tellah  
• Kain • Yang  
DOVE SI PUÒ COMPRARE • 70 Gil • Palom  
Mist

[vendita: 35 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE  
la Tunica del bardo fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Edward, presso il Castello di Damcyan.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE A CHI SI PUÒ RUBARE  
-- --

-----  
UNIFORME

"Una veste che protegge dallo stato Sonno."

## PARAMETRI

Difesa	1	Elemento	• --
%Evasione	0%	Status	• Sonno
Difesa Magica	1	Nemici	• --
%Evasione Magica	1%	Metallo	• --

Forza	.	CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE	
Velocità	.	• Cecil Paladino	• Porom
Vigore	.	• Cid	• Rosa
Intelligenza	.	• Edge	• Rydia Adulta
Spirito	.	• Edward	• Rydia Bambina
		• Fusoya	• Tellah
		• Kain	• Yang
		• Palom	

## DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 35 Gil]

## DOVE SI PUÒ TROVARE

l'Uniforme fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Cid, presso il Castello di Baron. Rosa ne possiede un esemplare, quando la si reincontra presso la Torre di Zot.

## DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

## A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
VESTE

----- Clothing -----

"Veste ordinaria."

## PARAMETRI

Difesa	1	Elemento	• --
%Evasione	0%	Status	• --
Difesa Magica	0	Nemici	• --
%Evasione Magica	0%	Metallo	• --

Forza	.	CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE	
Velocità	.	• Cecil Paladino	• Porom
Vigore	.	• Cid	• Rosa
Intelligenza	.	• Edge	• Rydia Adulta
Spirito	.	• Edward	• Rydia Bambina
		• Fusoya	• Tellah
		• Kain	• Yang
		• Palom	

## DOVE SI PUÒ COMPRARE • 50 Gil

Oasi di Kaipo  
Troia  
[vendita: 25 Gil]

## DOVE SI PUÒ TROVARE

la Veste fa parte dell'equipaggiamento di Cecil, una volta diventato Paladino presso il Monte Ordalia.

[MS.aB] • Mist - Casa

entrare nel camino dell'edificio e seguire il passaggio segreto per trovare una camera nascosta contenente tre forzieri: la Veste è contenuta in quello in alto a destra.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
VESTE CHOCOBO

----- Chocobo Suit ----

"Costume da chocobo che protegge dallo stato Veleno."

PARAMETRI

Difesa 28  
%Evasione 25%  
Difesa Magica 30  
%Evasione Magica 15%

Elemento • --  
Status • Veleno  
Nemici • --  
Metallo • --

-----  
Forza .  
Velocità 15  
Vigore .  
Intelligenza .  
Spirito .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Palom

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 550.000 Gil

Villaggio delle Rovine lunari (Sentiero di Cid)

[vendita: 275.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

1 / 64 • Strato Avis

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
VESTE DELL'ASSASSINO

----- Assassin's Vest ----

"Una veste che protegge dagli stati Veleno, Pietra e Paralisi."

PARAMETRI

Difesa 29  
%Evasione 80%  
Difesa Magica 20  
%Evasione Magica 12%

Elemento • --  
Status • Paralisi, Pietra, Veleno  
Nemici • --  
Metallo • --

-----  
Forza 5  
Velocità 5  
Vigore .  
Intelligenza .  
Spirito .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Edge

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 530.000 Gil  
Villaggio delle Rovine lunari (Sentiero di Cid)  
[vendita: 265.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE  
nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE  
1 / 64 • Echidna

A CHI SI PUÒ RUBARE  
--

-----  
VESTE DI VISHNU

----- Vishnu Vest -----

"Veste che protegge da ogni danno elementale."

Quest'Armatura diminuisce i danni subiti dagli attacchi di Elemento Fulmine,  
Fuoco, Ghiaccio, Oscurità e Sacro.

PARAMETRI

Difesa	30	Elemento	• vari
%Evasione	40%	Status	• --
Difesa Magica	15	Nemici	• --
%Evasione Magica	6%	Metallo	• si

-----  
Forza                    10  
Velocità                10  
Vigore                   10  
Intelligenza            .  
Spirito                  .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE  
• Edward

DOVE SI PUÒ COMPRARE  
nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE  
[RL.fD] • Rovine lunari - Sentiero finale /C  
dal punto di partenza, procedere costantemente verso l'alto per raggiungere  
lo scrigno che contiene la Veste di Vishnu.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE  
--

A CHI SI PUÒ RUBARE  
--

-----  
VESTE EROICA

----- Brave Suit -----

"Un mantello che protegge dallo stato Confusione."

A differenza di quanto indicato dalla descrizione, questa Maglia protegge in  
realtà dallo Status Maledizione.

PARAMETRI

Difesa	22	Elemento	• --
%Evasione	55%	Status	• Maledizione
Difesa Magica	8	Nemici	• --
%Evasione Magica	2%	Metallo	• --

---

Forza	10	CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Velocità	10	• Yang
Vigore	10	
Intelligenza	.	
Spirito	.	

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CO.aE] • Caverna delle Ordalie - S4  
entrando dall'ingresso occidentale, procedere verso destra e poi scendere le scale. Arrivati al bivio, salire la rampa di scale ad est e procedere sempre verso destra. Accedere nella rientranza della parete orientale per trovare un passaggio segreto, al termine del quale è presente il baule contenente la Veste eroica.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

---

VESTE FELINA

----- Tabby Suit ----

"Costume da gatto che protegge dallo stato Veleno."

PARAMETRI

Difesa	28	Elemento	• --
%Evasione	30%	Status	• Veleno
Difesa Magica	30	Nemici	• --
%Evasione Magica	15%	Metallo	• --

---

Forza	.	CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Velocità	10	• Porom
Vigore	10	
Intelligenza	.	
Spirito	.	

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 560.000 Gil  
Villaggio delle Rovine lunari (Sentiero di Cid)  
[vendita: 280.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località



=====  
Protezioni per il torso: TUNICHE

[@07TN]  
=====

Le Tuniche sono:

- Giacca bianca
- Giacca luminosa
- Giacca nera
- Tunica cerimoniale
- Vestе arcobaleno
- Vestе bianca
- Vestе del saggio
- Vestе di Gaia
- Vestе signorile

-----  
GIACCA BIANCA

----- White Robe -----

"Una veste adatta ai maghi bianchi."

PARAMETRI

Difesa	18	Elemento	• --
%Evasione	0%	Status	• Cecità
Difesa Magica	10	Nemici	• Ghoul, Non-morto
%Evasione Magica	6%	Metallo	• --

-----  
Forza .  
Velocità .  
Vigore .  
Intelligenza .  
Spirito 15

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

- Cecil Paladino
- Fusoya
- Porom
- Rosa
- Rydia Bambina
- Tellah

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[SL.aI] • Sottosuolo lunare - S5 /C  
la Giacca bianca è contenuta nello scrigno situato nella zona sud ovest della stanza.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
GIACCA LUMINOSA

----- Luminous Robe -----

"Una veste che protegge dai fulmini."

PARAMETRI

Difesa	12	Elemento	• Fulmine
%Evasione	0%	Status	• --
Difesa Magica	9	Nemici	• Non-morto

%Evasione Magica 9%

Metallo • --

-----  
Forza .  
Velocità .  
Vigore .  
Intelligenza 5  
Spirito 5

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cecil Paladino • Rosa  
• Fusoya • Rydia Adulta  
• Palom • Rydia Bambina  
• Porom • Tellah

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 30.000 Gil

Reame degli eidolon

Villaggio delle Rovine lunari (Sentiero di Cecil)

[vendita: 15.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

la Giacca luminosa fa parte dell'equipaggiamento iniziale di Fusoya, presso il Palazzo di cristallo.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

--

-----  
GIACCA NERA

----- Black Robe ----

"Una veste adatta ai maghi neri."

PARAMETRI

Difesa 8  
%Evasione 0%  
Difesa Magica 7  
%Evasione Magica 7%

Elemento • --  
Status • --  
Nemici • --  
Metallo • --

-----  
Forza .  
Velocità .  
Vigore .  
Intelligenza 5  
Spirito .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Fusoya  
• Palom  
• Rydia Adulta  
• Rydia Bambina  
• Tellah

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 10.000 Gil

Grotte di Eblan

[vendita: 5.000 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

nessuna località

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

--

-----  
TUNICA CERIMONIALE

----- Sage's Surplice ----

"Una veste intessuta con filo sacro."

PARAMETRI

Difesa 5  
%Evasione 0%  
Difesa Magica 5  
%Evasione Magica 5%

Elemento • --  
Status • --  
Nemici • --  
Metallo • --

-----  
Forza .  
Velocità .  
Vigore .  
Intelligenza .  
Spirito 5

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cecil Paladino • Rosa  
• Fusoya • Rydia Adulta  
• Palom • Rydia Bambina  
• Porom • Tellah

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 1.200 Gil

Castello dei nani  
[vendita: 600 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[TZ.aE] • Torre di Zot - 5° piano /A  
partendo da [TZ.aD] 4° piano, raggiungere la zona con tre porte ed uscire da quella di destra. Entrati nella zona nord orientale di [TZ.aE] 5° piano /A, andare verso sud per trovare il baule contenente la Tunica cerimoniale.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
VESTE ARCOBALENO

----- Rainbow Robe ----

"Una veste resistente alla magia."

Questa Tunica diminuisce i danni subiti dagli attacchi di Elemento Fulmine, Fuoco, Ghiaccio e Sacro.

PARAMETRI

Difesa 25  
%Evasione 25%  
Difesa Magica 15  
%Evasione Magica 10%

Elemento • vari  
Status • --  
Nemici • --  
Metallo • --

-----  
Forza .  
Velocità .  
Vigore .  
Intelligenza .  
Spirito .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Rydia Adulta  
• Rydia Bambina

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[RL.dS] • Rovine lunari - Sentiero di Cid /B

dal punto di partenza, procedere in direzione nord per trovare il forziere che contiene la Veste arcobaleno.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
VESTE BIANCA

----- White Dress ----

"Una veste che protegge dagli attacchi dei non morti."

PARAMETRI

Difesa 26  
%Evasione 23%  
Difesa Magica 20  
%Evasione Magica 18%

Elemento • --  
Status • Berserk, Mutismo  
Nemici • Ghoul, Non-morto  
Metallo • --

-----  
Forza .  
Velocità .  
Vigore .  
Intelligenza .  
Spirito 10

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Rosa

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[RL.aV] • Rovine lunari - Sentiero di Rydia /A  
dal punto di partenza, scendere prima lungo la cascata di destra e poi tramite quella di sinistra, superando anche la successiva. Dopo proseguire verso destra e salire le scale per trovare lo scrigno contenente la Veste bianca.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
VESTE DEL SAGGIO

----- Sage's Robe ----

"Una veste che protegge dallo stato Mutismo."

PARAMETRI

Difesa 19  
%Evasione 5%  
Difesa Magica 15  
%Evasione Magica 18%

Elemento • --  
Status • Mutismo  
Nemici • Mago  
Metallo • --

-----  
Forza .  
Velocità 10  
Vigore .  
Intelligenza 10

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Palom

Spirito .

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CO.aF] • Caverna delle Ordalie - S5  
entrando dall'ingresso sud, salire le scale a nord e seguire il percorso,  
sino ad arrivare al piazzale dove è presente anche l'uscita. Da qui andare  
verso sinistra e raggiungere l'angolo di sud ovest, all'interno del quale è  
situato un sentiero nascosto. Dopo averlo oltrepassato, procedere verso il  
basso per trovare il baule contenente la Veste del saggio.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
VESTE DI GAIA

----- Gaia Gear -----

"Una veste che protegge dalla pietrificazione."

PARAMETRI

Difesa 3  
%Evasione 0%  
Difesa Magica 3  
%Evasione Magica 3%

Elemento • --  
Status • Pietrificazione  
Nemici • --  
Metallo • --

-----  
Forza .  
Velocità .  
Vigore .  
Intelligenza .  
Spirito .

CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE

• Cecil Paladino • Rosa  
• Fusoya • Rydia Adulta  
• Palom • Rydia Bambina  
• Porom • Tellah

DOVE SI PUÒ COMPRARE • 500 Gil

Mysidia  
[vendita: 250 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

la Veste di Gaia fa parte dell'equipaggiamento di Tellah, quando lo si  
reincontra sul Monte Ordalia, e di Rydia Adulta, presso il Castello dei nani.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

-----  
VESTE SIGNORILE

----- Robe of Lords -----

"Una veste che protegge da fuoco, ghiaccio e fulmine."

PARAMETRI

Difesa	19	Elemento	• Fulmine, Fuoco, Ghiaccio
%Evasione	5%	Status	• --
Difesa Magica	18	Nemici	• --
%Evasione Magica	15%	Metallo	• --

-----		
Forza	.	CHI LO PUÒ EQUIPAGGIARE
Velocità	.	• Porom
Vigore	10	
Intelligenza	.	
Spirito	10	

DOVE SI PUÒ COMPRARE

nessun negozio  
[vendita: 5 Gil]

DOVE SI PUÒ TROVARE

[CO.aF] • Caverna delle Ordalie - S5  
entrando dall'ingresso sud, salire le scale a nord e seguire il percorso, sino ad arrivare al piazzale dove è presente anche l'uscita. Da qui andare verso sinistra e raggiungere l'angolo di nord ovest, all'interno del quale è situato un passaggio segreto che condurrà alla Veste signorile.

DA CHI SI PUÒ OTTENERE

--

A CHI SI PUÒ RUBARE

--

.....

```

+-----+
| TABELLE RIASSUNTIVE |
+-----+

```

[@07TR]

LEGENDA

Att --> Attacco  
 %Pr --> %Precisione  
 Dif --> Difesa  
 %Ev --> %Evasione  
 D.M --> Difesa Magica  
 %EM --> %Evasione Magica  
 For --> Forza  
 Vel --> Velocità  
 Vig --> Vigore  
 Int --> Intelligenza  
 Spi --> Spirito

-----  
 TABELLA RIASSUNTIVA delle Armi per Nome  
 -----

NOME	Att	%Pr	For	Vel	Vig	Int	Spi	TIPO
(disarmato)	1	50	.	.	.	.	.	(nessuno)
Ammazzagelatine	60	49	.	.	.	.	.	Spada
Ammazzaorchi	80	19	.	.	.	.	.	Ascia

Arco	10	30	.	.	.	.	.	Arco
Arco di Artemide	80	70	10	10	10	-10	-10	Arco
Arco di Perseo	110	85	.	.	.	.	15	Arco
Arco di Yoichi	60	60	10	.	.	.	.	Arco
Arco elfico	50	75	.	.	.	5	.	Arco
Arco letale	40	50	.	.	.	.	.	Arco
Arco lungo	30	40	.	.	.	.	.	Arco
Arpa del requiem	130	35	-5	-5	-5	-5	-5	Arpa
Arpa di Apollo	98	40	15	15	.	.	15	Arpa
Arpa di Lamia	18	40	.	.	.	.	.	Arpa
Arpa di Morfeo	8	35	.	.	.	.	.	Arpa
Artigli di drago	0	40	10	.	10	.	.	Artiglio
Artigli fatati	0	0	.	3	.	.	.	Artiglio
Artigli felini	0	49	5	5	.	.	.	Artiglio
Artigli fulminanti	0	30	.	.	.	.	.	Artiglio
Artigli glaciali	0	30	.	.	.	.	.	Artiglio
Artigli infernali	0	40	3	.	.	.	.	Artiglio
Artigli infuocati	0	30	.	.	.	.	.	Artiglio
Ascia gigante	200	25	15	.	.	.	.	Ascia
Ascia nanica	62	19	5	-5	5	-5	-5	Ascia
Ascia runica	100	10	.	.	.	.	.	Ascia
Ascia tossica	95	10	.	.	.	.	.	Ascia
Asura	32	40	.	.	.	.	.	Katana
Baffo di drago	55	25	5	5	5	-5	-5	Frusta
Balestra	20	35	.	.	.	.	.	Arco
Boomerang	20	30	.	.	.	.	.	Boomerang
Caducèò	8	0	.	.	.	.	.	Bastone
Calamità	30	40	5	5	5	5	-5	Spada oscura
Coltello da cucina	255	99	.	.	.	.	.	Arma da lancio
Coltello di mithril	20	49	.	.	.	.	.	Coltello
Daga assassina	130	49	.	15	.	.	.	Coltello
Daga danzante	28	44	.	.	.	.	.	Coltello
Daga del tritone	62	40	.	.	.	15	.	Coltello
Difensore	105	40	.	.	15	.	.	Spada
Excalibur	160	49	10	.	.	.	.	Spada sacra
Excaliburp	1	49	.	.	.	.	.	Spada
Ferraglia	1	99	.	.	.	.	.	Arma da lancio
Frecce	5	0	.	.	.	.	.	Freccia
Frecce accecanti	20	0	.	.	.	.	.	Freccia
Frecce angeliche	40	0	.	.	.	.	.	Freccia
Frecce avvelenate	30	0	.	.	.	.	.	Freccia
Frecce di Artemide	75	0	.	.	.	.	.	Freccia
Frecce di Medusa	1	0	.	.	.	.	.	Freccia
Frecce di Perseo	95	0	.	.	.	.	.	Freccia
Frecce di Yoichi	50	0	.	.	.	.	.	Freccia
Frecce fulminanti	15	0	.	.	.	.	.	Freccia
Frecce glaciali	15	0	.	.	.	.	.	Freccia
Frecce infuocate	15	0	.	.	.	.	.	Freccia
Frecce sacre	10	0	.	.	.	.	.	Freccia
Frecce sigillanti	35	0	.	.	.	.	.	Freccia
Frusta	20	0	.	.	.	.	.	Frusta
Frusta d'acciaio	30	5	.	.	.	.	.	Frusta
Frusta fulminante	40	10	.	.	.	.	.	Frusta
Frusta infuocata	50	15	5	5	5	-5	-5	Frusta
Frusta mistica	100	25	.	.	.	15	.	Frusta
Fuma shuriken	80	99	.	.	.	.	.	Arma da lancio
Gungnir	92	30	.	.	15	.	.	Lancia
Katana di Sasuke	95	49	.	10	10	.	.	Katana
Kiku-ichimonji	48	40	5	.	.	.	.	Katana
Kotetsu	40	40	.	.	.	.	.	Katana

Kunai	25	40	.	.	.	.	.	Katana
Lama di Medusa	77	16	.	.	.	.	.	Spada
Lama di Morfeo	55	27	.	.	.	.	.	Spada
Lancia	9	49	.	.	.	.	.	Lancia
Lancia del vento	55	30	.	.	.	.	.	Lancia
Lancia di Abele	230	35	15	15	.	.	15	Lancia
Lancia draconica	99	30	.	.	.	.	.	Lancia
Lancia glaciale	77	30	.	.	.	.	.	Lancia
Lancia infuocata	66	30	.	.	.	.	.	Lancia
Lancia sacra	109	30	.	.	.	.	.	Lancia
Lancia sanguinaria	88	-28	-10	-10	-10	-10	-10	Lancia
Liuto di Loki	150	49	15	15	15	.	.	Arpa
Luna piena	40	35	.	.	.	.	.	Boomerang
Mano di Dio	0	40	15	15	15	.	.	Artiglio
Martello di Gaia	65	25	5	.	.	.	.	Martello
Martello di legno	45	25	.	.	.	.	.	Martello
Martello di mithril	55	25	.	.	.	.	.	Martello
Martello esplosivo	250	35	15	.	15	15	15	Martello
Masamune	65	49	.	3	.	.	.	Katana
Mazza del serafino	50	20	.	.	.	.	15	Bastone
Mjollnir	190	30	15	.	.	.	.	Martello
Murasame	55	40	5	-5	5	5	-5	Katana
Mutsunokami	100	49	10	.	10	.	.	Katana
Nirvana	80	40	.	.	15	.	15	Bastone
Ragnarok	200	49	15	.	15	.	15	Spada sacra
Ramo	4	-5	.	.	.	.	.	Bastone
Ramo del saggio	48	15	.	.	.	.	15	Bastone
Ramo di mithril	12	5	.	.	.	.	3	Bastone
Ramo incantato	36	10	.	.	.	.	10	Bastone
Ramo runico	52	10	.	.	.	.	10	Bastone
Randello	30	49	10	.	.	.	.	Bastone
Sacra luce	255	49	15	15	15	.	.	Spada sacra
Sgozzaporci	150	49	.	.	.	.	.	Spada
Shuriken	40	99	.	.	.	.	.	Arma da lancio
Sole nascente	85	35	.	10	.	.	.	Boomerang
Spada antica	35	27	.	.	.	.	.	Spada
Spada di mithril	50	30	.	.	.	.	.	Spada
Spada glaciale	75	30	.	.	.	.	.	Spada
Spada infuocata	65	30	.	.	.	.	.	Spada
Spada leggendaria	40	49	.	.	.	.	3	Spada sacra
Spada lucente	99	49	3	.	.	.	3	Spada sacra
Spada nera	10	30	.	.	.	.	.	Spada oscura
Spada oscura	20	35	.	.	.	.	.	Spada oscura
Spada sanguinaria	45	0	-5	-5	-5	-5	-5	Spada
Tritamago	35	25	.	.	.	5	.	Coltello
Vendicatore	80	45	10	10	10	-10	-10	Spada
Verga	3	-10	.	.	.	.	.	Bacchetta
Verga astrale	45	10	.	.	.	15	.	Bacchetta
Verga di Asura	75	25	.	.	.	15	15	Bacchetta
Verga di Lilith	13	-40	.	.	.	5	.	Bacchetta
Verga fatata	30	5	.	.	.	10	.	Bacchetta
Verga fulminante	10	0	.	.	.	3	.	Bacchetta
Verga glaciale	5	-5	.	.	.	.	.	Bacchetta
Verga infuocata	7	-5	.	.	.	3	.	Bacchetta
Verga polimorfica	15	0	.	.	.	5	.	Bacchetta
Zanne di tigre	0	40	.	10	10	.	.	Artiglio

---

Att %Pr For Vel Vig Int Spi TIPO



TABELLA RIASSUNTIVA delle Armi per Attacco

NOME	Att	%Pr	For	Vel	Vig	Int	Spi	TIPO
Coltello da cucina	255	99	.	.	.	.	.	Arma da lancio
Sacra luce	255	49	15	15	15	.	.	Spada sacra
Martello esplosivo	250	35	15	.	.	15	15	Martello
Lancia di Abele	230	35	15	15	15	.	15	Lancia
Ragnarok	200	49	15	.	.	.	15	Spada sacra
Ascia gigante	200	25	15	.	.	.	.	Ascia
Mjollnir	190	30	15	.	.	.	.	Martello
Excalibur	160	49	10	.	.	.	.	Spada sacra
Sgozzaporci	150	49	.	.	.	.	.	Spada
Liuto di Loki	150	49	15	15	15	.	.	Arpa
Daga assassina	130	49	.	15	15	.	.	Coltello
Arpa del requiem	130	35	-5	-5	-5	-5	-5	Arpa
Arco di Perseo	110	85	.	.	.	.	15	Arco
Lancia sacra	109	30	.	.	.	.	.	Lancia
Difensore	105	40	.	.	.	.	.	Spada
Mutsunokami	100	49	10	.	.	.	.	Katana
Frusta mistica	100	25	.	.	.	15	.	Frusta
Ascia runica	100	10	.	.	.	.	.	Ascia
Spada lucente	99	49	3	.	.	.	3	Spada sacra
Lancia draconica	99	30	.	.	.	.	.	Lancia
Arpa di Apollo	98	40	15	15	15	.	15	Arpa
Katana di Sasuke	95	49	.	10	10	.	.	Katana
Ascia tossica	95	10	.	.	.	.	.	Ascia
Frecce di Perseo	95	0	.	.	.	.	.	Freccia
Gungnir	92	30	.	.	.	.	.	Lancia
Lancia sanguinaria	88	-28	-10	-10	-10	-10	-10	Lancia
Sole nascente	85	35	.	10	10	.	.	Boomerang
Fuma shuriken	80	99	.	.	.	.	.	Arma da lancio
Arco di Artemide	80	70	10	10	10	-10	-10	Arco
Vendicatore	80	45	10	10	10	-10	-10	Spada
Nirvana	80	40	.	.	.	.	15	Bastone
Ammazzaorchi	80	19	.	.	.	.	.	Ascia
Lancia glaciale	77	30	.	.	.	.	.	Lancia
Lama di Medusa	77	16	.	.	.	.	.	Spada
Spada glaciale	75	30	.	.	.	.	.	Spada
Verga di Asura	75	25	.	.	.	15	15	Bacchetta
Frecce di Artemide	75	0	.	.	.	.	.	Freccia
Lancia infuocata	66	30	.	.	.	.	.	Lancia
Masamune	65	49	.	3	3	.	.	Katana
Spada infuocata	65	30	.	.	.	.	.	Spada
Martello di Gaia	65	25	5	.	.	.	.	Martello
Daga del tritone	62	40	.	.	.	15	.	Coltello
Ascia nanica	62	19	5	-5	-5	-5	-5	Ascia
Arco di Yoichi	60	60	10	.	.	.	.	Arco
Ammazzagelatine	60	49	.	.	.	.	.	Spada
Murasame	55	40	5	-5	-5	5	-5	Katana
Lancia del vento	55	30	.	.	.	.	.	Lancia
Lama di Morfeo	55	27	.	.	.	.	.	Spada
Martello di mithril	55	25	.	.	.	.	.	Martello
Baffo di drago	55	25	5	5	5	-5	-5	Frusta
Ramo runico	52	10	.	.	.	.	10	Bastone
Arco elfico	50	75	.	.	.	5	.	Arco
Spada di mithril	50	30	.	.	.	.	.	Spada
Mazza del serafino	50	20	.	.	.	.	15	Bastone

Frusta infuocata	50	15	5	5	5	-5	-5	Frusta
Frecce di Yoichi	50	0	.	.	.	.	.	Freccia
Kiku-ichimonji	48	40	5	.	.	.	.	Katana
Ramo del saggio	48	15	.	.	.	.	15	Bastone
Martello di legno	45	25	.	.	.	.	.	Martello
Verga astrale	45	10	.	.	.	15	.	Bacchetta
Spada sanguinaria	45	0	-5	-5	-5	-5	-5	Spada
Shuriken	40	99	.	.	.	.	.	Arma da lancio
Arco letale	40	50	.	.	.	.	.	Arco
Spada leggendaria	40	49	.	.	.	.	3	Spada sacra
Kotetsu	40	40	.	.	.	.	.	Katana
Luna piena	40	35	.	.	.	.	.	Boomerang
Frusta fulminante	40	10	.	.	.	.	.	Frusta
Frecce angeliche	40	0	.	.	.	.	.	Freccia
Ramo incantato	36	10	.	.	.	.	10	Bastone
Spada antica	35	27	.	.	.	.	.	Spada
Tritamago	35	25	.	.	.	5	.	Coltello
Frecce sigillanti	35	0	.	.	.	.	.	Freccia
Asura	32	40	.	.	.	.	.	Katana
Randello	30	49	10	.	.	.	.	Bastone
Arco lungo	30	40	.	.	.	.	.	Arco
Calamità	30	40	5	5	5	5	-5	Spada oscura
Frusta d'acciaio	30	5	.	.	.	.	.	Frusta
Verga fatata	30	5	.	.	.	10	.	Bacchetta
Frecce avvelenate	30	0	.	.	.	.	.	Freccia
Daga danzante	28	44	.	.	.	.	.	Coltello
Kunai	25	40	.	.	.	.	.	Katana
Coltello di mithril	20	49	.	.	.	.	.	Coltello
Balestra	20	35	.	.	.	.	.	Arco
Spada oscura	20	35	.	.	.	.	.	Spada oscura
Boomerang	20	30	.	.	.	.	.	Boomerang
Frecce accecanti	20	0	.	.	.	.	.	Freccia
Frusta	20	0	.	.	.	.	.	Frusta
Arpa di Lamia	18	40	.	.	.	.	.	Arpa
Frecce fulminanti	15	0	.	.	.	.	.	Freccia
Frecce glaciali	15	0	.	.	.	.	.	Freccia
Frecce infuocate	15	0	.	.	.	.	.	Freccia
Verga polimorfica	15	0	.	.	.	5	.	Bacchetta
Verga di Lilith	13	-40	.	.	.	5	.	Bacchetta
Ramo di mithril	12	5	.	.	.	.	3	Bastone
Arco	10	30	.	.	.	.	.	Arco
Spada nera	10	30	.	.	.	.	.	Spada oscura
Frecce sacre	10	0	.	.	.	.	.	Freccia
Verga fulminante	10	0	.	.	.	3	.	Bacchetta
Lancia	9	49	.	.	.	.	.	Lancia
Arpa di Morfeo	8	35	.	.	.	.	.	Arpa
Caducèo	8	0	.	.	.	.	.	Bastone
Verga infuocata	7	-5	.	.	.	3	.	Bacchetta
Frecce	5	0	.	.	.	.	.	Freccia
Verga glaciale	5	-5	.	.	.	.	.	Bacchetta
Ramo	4	-5	.	.	.	.	.	Bastone
Verga	3	-10	.	.	.	.	.	Bacchetta
Ferraglia	1	99	.	.	.	.	.	Arma da lancio
(disarmato)	1	50	.	.	.	.	.	(nessuno)
Excaliburp	1	49	.	.	.	.	.	Spada
Frecce di Medusa	1	0	.	.	.	.	.	Freccia
Artigli felini	0	49	5	5	5	.	.	Artiglio
Zanne di tigre	0	40	.	10	10	.	.	Artiglio
Mano di Dio	0	40	15	15	15	.	.	Artiglio
Artigli di drago	0	40	10	.	.	.	.	Artiglio

Artigli infernali	0	40	3	.	.	.	.	Artiglio
Artigli fulminanti	0	30	.	.	.	.	.	Artiglio
Artigli glaciali	0	30	.	.	.	.	.	Artiglio
Artigli infuocati	0	30	.	.	.	.	.	Artiglio
Artigli fatati	0	0	.	3	3	.	.	Artiglio

-----

Att    %Pr    For    Vel    Vig    Int    Spi                    TIPO

-----

TABELLA RIASSUNTIVA delle Protezioni per Nome

-----

NOME	Dif	%Ev	D.M	%EM	For	Vel	Vig	Int	Spi
Anello armonico	15	10	20	12	.	.	.	.	.
Anello bianco	15	8	20	15	.	.	.	.	.
Anello della bruma	15	8	18	15	.	.	.	.	.
Anello di cristallo	20	5	12	10	.	5	.	.	.
Anello maledetto	0	-10	0	0	-15	-15	-15	-15	-15
Anello protettivo	10	5	12	10	.	.	15	.	.
Armatura del capomastro	28	-10	10	8	.	.	15	.	15
Armatura demoniaca	9	-10	3	0	.	.	.	.	.
Armatura di Ade	7	-10	2	0	.	.	.	.	.
Armatura di diamante	19	-10	4	2	.	.	.	.	.
Armatura di ferro	4	-10	1	0	.	.	.	.	.
Armatura di mithril	13	-10	4	2	.	.	.	.	.
Armatura genji	21	-10	7	4	.	.	.	.	.
Armatura lucente	11	-10	3	1	.	.	.	.	3
Armatura nera	5	-10	1	0	.	.	.	.	.
Bandana	1	0	1	1	5	.	.	.	.
Basco di cuoio	1	-5	1	1	.	.	.	.	.
Basco felino	7	8	18	16	.	5	.	.	.
Basco piumato	2	-4	3	3	.	.	.	.	.
Berretto verde	3	2	1	1	5	.	5	.	.
Bracciale d'argento	4	0	4	4	.	.	.	.	.
Bracciale d'assalto	2	0	2	2	5	.	.	.	.
Bracciale di diamante	6	0	8	6	.	.	.	.	.
Bracciale di ferro	2	0	2	1	.	.	.	.	.
Bracciale di rubino	0	0	3	2	.	.	.	.	.
Bracciale runico	5	0	8	8	.	.	.	3	3
Brigantina	29	30	12	5	10	.	10	.	.
Busto di Minerva	20	30	5	5	15	15	15	-15	-15
Cappello magico	3	-3	5	5	.	.	.	3	3
Cappuccio ninja	5	4	1	1	3	3	3	.	.
Cappuccio rosso	10	10	12	12	.	.	10	.	.
Cintura nera	10	20	3	2	5	.	5	.	.
Corazza del drago	31	-10	15	10	.	.	10	.	.
Corazza di Cesare	32	-10	14	9	.	.	.	.	10
Cotta d'adamantio	100	0	20	12	15	15	15	15	15
Cotta glaciale	17	-10	4	2	.	.	.	.	.
Cotta infuocata	15	-10	4	2	.	.	.	.	.
Divisa d'assalto	15	0	0	0	15	.	.	.	.
Divisa kenpo	5	10	2	1	3	.	.	.	.
Elmo demoniaco	6	-10	1	1	.	.	.	.	.
Elmo di Ade	5	-10	1	0	.	.	.	.	.
Elmo di cristallo	12	-10	8	5	.	.	.	.	3
Elmo di diamante	9	-10	2	2	.	.	.	.	.
Elmo di ferro	3	-10	0	0	.	.	.	.	.
Elmo di mithril	8	-10	2	2	.	.	.	.	.

Elmo draconico	11	-10	7	4	.	.	.	.	.
Elmo genji	10	-10	6	3	.	.	.	.	.
Elmo grandioso	14	-10	10	7	.	5	.	.	5
Elmo lucente	7	-10	2	1	.	.	.	.	3
Elmo nero	4	-10	0	0	.	.	.	.	.
Fascia marziale	15	6	15	10	.	.	.	.	.
Fiocco	9	2	12	12	.	.	.	.	.
Forcina dorata	7	0	10	9	.	.	.	10	.
Giacca bianca	18	0	10	6	.	.	.	.	15
Giacca luminosa	12	0	9	9	.	.	.	5	5
Giacca nera	8	0	7	7	.	.	.	5	.
Giacca rossa	21	20	12	4	15	15	.	.	.
Guanti del drago	15	-10	10	8	.	.	.	.	.
Guanti del gigante	10	-10	0	0	10	.	10	.	.
Guanti demoniaci	4	-10	0	0	.	.	.	.	.
Guanti di Ade	3	-10	0	0	.	.	.	.	.
Guanti di cristallo	10	-10	7	4	.	.	.	.	3
Guanti di diamante	7	-10	3	3	.	.	.	.	.
Guanti di ferro	2	-10	0	0	.	.	.	.	.
Guanti di Hanzo	15	-10	8	6	.	.	.	.	.
Guanti di mithril	6	-10	2	2	.	.	.	.	.
Guanti draconici	9	-10	6	3	.	.	.	.	.
Guanti genji	8	-10	5	3	.	.	.	.	.
Guanti neri	2	-10	0	0	.	.	.	.	.
Ipnocorona	7	8	16	18	.	.	.	5	.
Maglia di cuoio	2	0	1	1	.	.	.	.	.
Manopole	5	-10	1	1	.	.	.	.	.
Mantello nero	24	60	15	8	.	3	.	.	.
Maschera della tigre	8	6	3	3	5	.	.	.	.
Maschera vitrea	30	-10	0	0	.	.	.	.	.
Maximillian	35	-10	12	8	.	.	10	10	10
Mitra del saggio	5	-2	7	7	.	.	.	.	5
Scudo dell'eroe	20	55	20	15	15	15	15	15	15
Scudo demoniaco	2	24	0	1	.	.	.	.	.
Scudo di Atena	4	34	5	4	.	.	.	3	.
Scudo di cristallo	7	40	4	6	.	.	.	.	3
Scudo di diamante	4	32	2	3	.	.	.	.	.
Scudo di ferro	1	20	0	0	.	.	.	.	.
Scudo di mithril	3	26	2	2	.	.	.	.	.
Scudo draconico	6	38	3	5	.	.	.	.	.
Scudo genji	5	36	3	4	.	.	.	.	.
Scudo glaciale	3	30	2	2	.	.	.	.	.
Scudo infuocato	3	28	2	2	.	.	.	.	.
Scudo lucente	2	24	1	1	.	.	.	.	3
Scudo nero	1	22	0	0	.	.	.	.	.
Stelle gemelle	15	10	20	12	.	.	.	.	.
Tunica cerimoniale	5	0	5	5	.	.	.	.	5
Tunica del bardo	2	0	1	1	.	.	.	.	.
Uniforme	1	0	1	1	.	.	.	.	.
Veste	1	0	0	0	.	.	.	.	.
Veste arcobaleno	25	25	15	10	.	.	.	10	.
Veste bianca	26	23	20	18	.	.	.	.	10
Veste chocobo	28	25	30	15	.	15	.	.	.
Veste del saggio	19	5	15	18	.	10	.	10	.
Veste dell'assassino	29	80	20	12	5	5	.	.	.
Veste di cristallo	25	-10	10	6	.	.	.	.	3
Veste di Gaia	3	0	3	3	.	.	.	.	.
Veste di Vishnu	30	40	15	6	10	10	10	.	.
Veste draconica	23	-10	8	5	.	.	.	.	.
Veste eroica	22	55	8	2	10	10	10	.	.

Veste felina	28	30	30	15	.	10	10	.	.
Veste signorile	19	5	18	15	.	.	10	.	10

-----

	Dif	%Ev	D.M	%EM	For	Vel	Vig	Int	Spi
--	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

-----

TABELLA RIASSUNTIVA delle Protezioni per Totale (Difesa + Difesa Magica)

-----

NOME	TOT	%Ev	%EM	For	Vel	Vig	Int	Spi	TIPO
Cotta d'adamantio	120	0	12	15	15	15	15	15	Arm
Veste felina	58	30	15	.	10	10	.	.	Mag
Veste chocobo	58	25	15	.	15	.	.	.	Mag
Veste dell'assassino	49	80	12	5	5	.	.	.	Mag
Maximillian	47	-10	8	.	.	10	10	10	Arm
Veste bianca	46	23	18	.	.	.	.	10	Tun
Corazza del drago	46	-10	10	.	.	10	.	.	Arm
Corazza di Cesare	46	-10	9	.	.	.	.	10	Arm
Veste di Vishnu	45	40	6	10	10	10	.	.	Mag
Brigantina	41	30	5	10	.	10	.	.	Mag
Scudo dell'eroe	40	55	15	15	15	15	15	15	Scu
Veste arcobaleno	40	25	10	.	.	.	10	.	Tun
Mantello nero	39	60	8	.	3	.	.	.	Mag
Armatura del capomastro	38	-10	8	.	.	15	.	15	Arm
Veste signorile	37	5	15	.	.	10	.	10	Tun
Anello armonico	35	10	12	.	.	.	.	.	Ane
Stelle gemelle	35	10	12	.	.	.	.	.	Ane
Anello bianco	35	8	15	.	.	.	.	.	Ane
Veste di cristallo	35	-10	6	.	.	.	.	3	Arm
Veste del saggio	34	5	18	.	10	.	10	.	Tun
Giacca rossa	33	20	4	15	15	.	.	.	Mag
Anello della bruma	33	8	15	.	.	.	.	.	Ane
Anello di cristallo	32	5	10	.	5	.	.	.	Ane
Veste draconica	31	-10	5	.	.	.	.	.	Arm
Veste eroica	30	55	2	10	10	10	.	.	Mag
Fascia marziale	30	6	10	.	.	.	.	.	Ane
Maschera vitrea	30	-10	0	.	.	.	.	.	Cap
Giacca bianca	28	0	6	.	.	.	.	15	Tun
Armatura genji	28	-10	4	.	.	.	.	.	Arm
Busto di Minerva	25	30	5	15	15	15	-15	-15	Mag
Basco felino	25	8	16	.	5	.	.	.	Cap
Guanti del drago	25	-10	8	.	.	.	.	.	Gua
Elmo grandioso	24	-10	7	.	5	.	.	5	Elm
Ipnocorona	23	8	18	.	.	.	5	.	Cap
Guanti di Hanzo	23	-10	6	.	.	.	.	.	Gua
Armatura di diamante	23	-10	2	.	.	.	.	.	Arm
Cappuccio rosso	22	10	12	.	.	10	.	.	Cap
Anello protettivo	22	5	10	.	.	15	.	.	Ane
Giacca luminosa	21	0	9	.	.	.	5	5	Tun
Fiocco	21	2	12	.	.	.	.	.	Cap
Cotta glaciale	21	-10	2	.	.	.	.	.	Arm
Elmo di cristallo	20	-10	5	.	.	.	.	3	Elm
Cotta infuocata	19	-10	2	.	.	.	.	.	Arm
Elmo draconico	18	-10	4	.	.	.	.	.	Elm
Forcina dorata	17	0	9	.	.	.	10	.	Cap
Guanti di cristallo	17	-10	4	.	.	.	.	3	Gua
Armatura di mithril	17	-10	2	.	.	.	.	.	Arm
Elmo genji	16	-10	3	.	.	.	.	.	Elm

Divisa d'assalto	15	0	0	15	.	.	.	.	Mag
Giacca nera	15	0	7	.	.	.	5	.	Tun
Guanti draconici	15	-10	3	.	.	.	.	.	Gua
Bracciale di diamante	14	0	6	.	.	.	.	.	Ane
Armatura lucente	14	-10	1	.	.	.	.	3	Arm
Bracciale runico	13	0	8	.	.	.	3	3	Ane
Cintura nera	13	20	2	5	.	5	.	.	Mag
Guanti genji	13	-10	3	.	.	.	.	.	Gua
Mitra del saggio	12	-2	7	.	.	.	.	5	Cap
Armatura demoniaca	12	-10	0	.	.	.	.	.	Arm
Scudo di cristallo	11	40	6	.	.	.	.	3	Scu
Maschera della tigre	11	6	3	5	.	.	.	.	Cap
Elmo di diamante	11	-10	2	.	.	.	.	.	Elm
Tunica cerimoniale	10	0	5	.	.	.	.	5	Tun
Guanti del gigante	10	-10	0	10	.	10	.	.	Gua
Guanti di diamante	10	-10	3	.	.	.	.	.	Gua
Elmo di mithril	10	-10	2	.	.	.	.	.	Elm
Scudo draconico	9	38	5	.	.	.	.	.	Scu
Scudo di Atena	9	34	4	.	.	.	3	.	Scu
Armatura di Ade	9	-10	0	.	.	.	.	.	Arm
Elmo lucente	9	-10	1	.	.	.	.	3	Elm
Bracciale d'argento	8	0	4	.	.	.	.	.	Ane
Scudo genji	8	36	4	.	.	.	.	.	Scu
Cappello magico	8	-3	5	.	.	.	3	3	Cap
Guanti di mithril	8	-10	2	.	.	.	.	.	Gua
Divisa kenpo	7	10	1	3	.	.	.	.	Mag
Elmo demoniaco	7	-10	1	.	.	.	.	.	Elm
Veste di Gaia	6	0	3	.	.	.	.	.	Tun
Scudo di diamante	6	32	3	.	.	.	.	.	Scu
Cappuccio ninja	6	4	1	3	3	3	.	.	Cap
Armatura nera	6	-10	0	.	.	.	.	.	Arm
Elmo di Ade	6	-10	0	.	.	.	.	.	Elm
Manopole	6	-10	1	.	.	.	.	.	Gua
Scudo glaciale	5	30	2	.	.	.	.	.	Scu
Scudo infuocato	5	28	2	.	.	.	.	.	Scu
Scudo di mithril	5	26	2	.	.	.	.	.	Scu
Basco piumato	5	-4	3	.	.	.	.	.	Cap
Armatura di ferro	5	-10	0	.	.	.	.	.	Arm
Bracciale d'assalto	4	0	2	5	.	.	.	.	Ane
Bracciale di ferro	4	0	1	.	.	.	.	.	Ane
Berretto verde	4	2	1	5	.	5	.	.	Cap
Elmo nero	4	-10	0	.	.	.	.	.	Elm
Guanti demoniaci	4	-10	0	.	.	.	.	.	Gua
Bracciale di rubino	3	0	2	.	.	.	.	.	Ane
Maglia di cuoio	3	0	1	.	.	.	.	.	Mag
Tunica del bardo	3	0	1	.	.	.	.	.	Mag
Scudo lucente	3	24	1	.	.	.	.	3	Scu
Elmo di ferro	3	-10	0	.	.	.	.	.	Elm
Guanti di Ade	3	-10	0	.	.	.	.	.	Gua
Bandana	2	0	1	5	.	.	.	.	Cap
Uniforme	2	0	1	.	.	.	.	.	Mag
Scudo demoniaco	2	24	1	.	.	.	.	.	Scu
Basco di cuoio	2	-5	1	.	.	.	.	.	Cap
Guanti di ferro	2	-10	0	.	.	.	.	.	Gua
Guanti neri	2	-10	0	.	.	.	.	.	Gua
Veste	1	0	0	.	.	.	.	.	Mag
Scudo nero	1	22	0	.	.	.	.	.	Scu
Scudo di ferro	1	20	0	.	.	.	.	.	Scu
Anello maledetto	0	-10	0	-15	-15	-15	-15	-15	Ane

Nelle seguenti tabelle vengono indicati le Armi e le Protezioni che modificano un determinato parametro.

\*\*\*\*\*  
 \* Oggetti che modificano il parametro FORZA \*  
 \*\*\*\*\*

NOME	For	TIPO
Arpa di Apollo	15	Arpa
Ascia gigante	15	Ascia
Busto di Minerva	15	Maglia
Cotta d'adamantio	15	Armatura
Divisa d'assalto	15	Maglia
Giacca rossa	15	Maglia
Lancia di Abele	15	Lancia
Liuto di Loki	15	Arpa
Mano di Dio	15	Artiglio
Martello esplosivo	15	Martello
Mjollnir	15	Martello
Ragnarok	15	Spada sacra
Sacra luce	15	Spada sacra
Scudo dell'eroe	15	Scudo
Arco di Artemide	10	Arco
Arco di Yoichi	10	Arco
Artigli di drago	10	Artiglio
Brigantina	10	Maglia
Excalibur	10	Spada sacra
Guanti del gigante	10	Guanto
Mutsunokami	10	Katana
Randello	10	Bastone
Vendicatore	10	Spada
Veste di Vishnu	10	Maglia
Veste eroica	10	Maglia
Artigli felini	5	Artiglio
Ascia nanica	5	Ascia
Baffo di drago	5	Frusta
Bandana	5	Cappello
Berretto verde	5	Cappello
Bracciale d'assalto	5	Anello
Calamità	5	Spada oscura
Cintura nera	5	Maglia
Frusta infuocata	5	Frusta
Kiku-ichimonji	5	Katana
Martello di Gaia	5	Martello
Maschera della tigre	5	Cappello
Murasame	5	Katana
Veste dell'assassino	5	Maglia
Artigli infernali	3	Artiglio
Cappuccio ninja	3	Cappello
Divisa kenpo	3	Maglia
Spada lucente	3	Spada sacra
Arpa del requiem	-5	Arpa
Spada sanguinaria	-5	Spada
Lancia sanguinaria	-10	Lancia
Anello maledetto	-15	Anello

\*\*\*\*\*

\* Oggetti che modificano il parametro VELOCITÀ \*

\*\*\*\*\*

=====

NOME	Vel	TIPO
Arpa di Apollo	15	Arpa
Busto di Minerva	15	Maglia
Cotta d'adamantio	15	Armatura
Daga assassina	15	Coltello
Giacca rossa	15	Maglia
Lancia di Abele	15	Lancia
Liuto di Loki	15	Arpa
Mano di Dio	15	Artiglio
Sacra luce	15	Spada sacra
Scudo dell'eroe	15	Scudo
Veste chocobo	15	Maglia
Arco di Artemide	10	Arco
Katana di Sasuke	10	Katana
Sole nascente	10	Boomerang
Vendicatore	10	Spada
Veste del saggio	10	Tunica
Veste di Vishnu	10	Maglia
Veste eroica	10	Maglia
Veste felina	10	Maglia
Zanne di tigre	10	Artiglio
Anello di cristallo	5	Anello
Artigli felini	5	Artiglio
Baffo di drago	5	Frusta
Basco felino	5	Cappello
Calamità	5	Spada oscura
Elmo grandioso	5	Elmo
Frusta infuocata	5	Frusta
Veste dell'assassino	5	Maglia
Artigli fatati	3	Artiglio
Cappuccio ninja	3	Cappello
Mantello nero	3	Maglia
Masamune	3	Katana
Arpa del requiem	-5	Arpa
Ascia nanica	-5	Ascia
Murasame	-5	Katana
Spada sanguinaria	-5	Spada
Lancia sanguinaria	-10	Lancia
Anello maledetto	-15	Anello

-----

\*\*\*\*\*

\* Oggetti che modificano il parametro VIGORE \*

\*\*\*\*\*

=====

NOME	Vig	TIPO
Anello protettivo	15	Anello
Armatura del capomastro	15	Armatura
Busto di Minerva	15	Maglia
Cotta d'adamantio	15	Armatura
Difensore	15	Spada



Gungnir	15	Lancia
Liuto di Loki	15	Arpa
Mano di Dio	15	Artiglio
Martello esplosivo	15	Martello
Nirvana	15	Bastone
Ragnarok	15	Spada sacra
Sacra luce	15	Spada sacra
Scudo dell'eroe	15	Scudo
Arco di Artemide	10	Arco
Artigli di drago	10	Artiglio
Brigantina	10	Maglia
Cappuccio rosso	10	Cappello
Corazza del drago	10	Armatura
Guanti del gigante	10	Guanto
Katana di Sasuke	10	Katana
Maximillian	10	Armatura
Mutsunokami	10	Katana
Vendicatore	10	Spada
Veste di Vishnu	10	Maglia
Veste eroica	10	Maglia
Veste felina	10	Maglia
Veste signorile	10	Tunica
Zanne di tigre	10	Artiglio
Ascia nanica	5	Ascia
Baffo di drago	5	Frusta
Berretto verde	5	Cappello
Calamità	5	Spada oscura
Cintura nera	5	Maglia
Frusta infuocata	5	Frusta
Murasame	5	Katana
Cappuccio ninja	3	Cappello
Arpa del requiem	-5	Arpa
Spada sanguinaria	-5	Spada
Lancia sanguinaria	-10	Lancia
Anello maledetto	-15	Anello

\*\*\*\*\*  
\* Oggetti che modificano il parametro INTELLIGENZA \*  
\*\*\*\*\*

```
=====
```

NOME	Int	TIPO
Cotta d'adamantio	15	Armatura
Daga del tritone	15	Coltello
Frusta mistica	15	Frusta
Martello esplosivo	15	Martello
Scudo dell'eroe	15	Scudo
Verga astrale	15	Bacchetta
Verga di Asura	15	Bacchetta
Forcina dorata	10	Cappello
Maximillian	10	Armatura
Verga fatata	10	Bacchetta
Veste arcobaleno	10	Tunica
Veste del saggio	10	Tunica
Arco elfico	5	Arco
Calamità	5	Spada oscura
Giacca luminosa	5	Tunica
Giacca nera	5	Tunica

Ipnocorona	5	Cappello
Murasame	5	Katana
Tritamago	5	Coltello
Verga di Lilith	5	Bacchetta
Verga polimorfica	5	Bacchetta
Bracciale runico	3	Anello
Cappello magico	3	Cappello
Scudo di Atena	3	Scudo
Verga fulminante	3	Bacchetta
Verga infuocata	3	Bacchetta
Arpa del requiem	-5	Arpa
Ascia nanica	-5	Ascia
Baffo di drago	-5	Frusta
Frusta infuocata	-5	Frusta
Spada sanguinaria	-5	Spada
Arco di Artemide	-10	Arco
Lancia sanguinaria	-10	Lancia
Vendicatore	-10	Spada
Anello maledetto	-15	Anello
Busto di Minerva	-15	Maglia

\*\*\*\*\*  
 \* Oggetti che modificano il parametro SPIRITO \*  
 \*\*\*\*\*

NOME	Spi	TIPO
Arco di Perseo	15	Arco
Armatura del capomastro	15	Armatura
Arpa di Apollo	15	Arpa
Cotta d'adamantio	15	Armatura
Giacca bianca	15	Tunica
Lancia di Abele	15	Lancia
Martello esplosivo	15	Martello
Mazza del serafino	15	Bastone
Nirvana	15	Bastone
Ragnarok	15	Spada sacra
Ramo del saggio	15	Bastone
Scudo dell'eroe	15	Scudo
Verga di Asura	15	Bacchetta
Corazza di Cesare	10	Armatura
Maximillian	10	Armatura
Ramo incantato	10	Bastone
Ramo runico	10	Bastone
Veste bianca	10	Tunica
Veste signorile	10	Tunica
Elmo grandioso	5	Elmo
Giacca luminosa	5	Tunica
Mitra del saggio	5	Cappello
Tunica cerimoniale	5	Tunica
Armatura lucente	3	Armatura
Bracciale runico	3	Anello
Cappello magico	3	Cappello
Elmo di cristallo	3	Elmo
Elmo lucente	3	Elmo
Guanti di cristallo	3	Guanto
Ramo di mithril	3	Bastone
Scudo di cristallo	3	Scudo

Scudo lucente	3	Scudo
Spada leggendaria	3	Spada sacra
Spada lucente	3	Spada sacra
Veste di cristallo	3	Armatura
Arpa del requiem	-5	Arpa
Ascia nanica	-5	Ascia
Baffo di drago	-5	Frusta
Calamità	-5	Spada oscura
Frusta infuocata	-5	Frusta
Murasame	-5	Katana
Spada sanguinaria	-5	Spada
Arco di Artemide	-10	Arco
Lancia sanguinaria	-10	Lancia
Vendicatore	-10	Spada
Anello maledetto	-15	Anello
Busto di Minerva	-15	Maglia

-----

=====

NEGOZI [07NG]

=====

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
- la scritta "Inn" indica una Locanda

+-----+

| AGART |

+-----+

ARMI	GIL	PROTEZIONI	GIL
Arco	220	Armatura di ferro	600
Balestra	700	Bracciale di ferro	100
Boomerang	3.000	Elmo di ferro	150
Frecce	10	Guanti di ferro	130
Frecce sacre	20	Scudo di ferro	100
Lancia	60		
Ramo	160		
Verga	100		

MEDICINE GIL LOCANDA: 50 Gil

=====

Ago dorato	400
Antidoto	40
Bacio di dama	60
Coda di fenice	100
Collirio	30
Erba Ghisal	50
Pozione	30
Tenda	100

+-----+

| BARON |

+-----+

ARMI	GIL	PROTEZIONI	GIL
Artigli fulminanti	550	Bandana	450
Artigli glaciali	450	Bracciale d'argento	650
Artigli infuocati	350	Divisa kenpo	4.000
Caducèo	480		
Verga fulminante	700		

MEDICINE GIL LOCANDA: 50 Gil

Ago dorato	400
Antidoto	40
Bacio di dama	60
Coda di fenice	100
Collirio	30
Erba Ghisal	50
Pozione	30
Tenda	100

+-----+

| CASTELLO DEI NANI |

+-----+

ARMI	GIL	PROTEZIONI	GIL
Arco lungo	2.000	Bracciale runico	2.000
Ascia nanica	15.000	Cotta infuocata	30.000
Frecce accecanti	40	Mitra del saggio	2.000
Lancia infuocata	11.000	Scudo infuocato	1.250
Spada infuocata	14.000	Tunica cerimoniale	1.200

MEDICINE (ovest) GIL MEDICINE (est) GIL

Coda di fenice	100	Ago dorato	400
Cottage	500	Antidoto	40
Erba Ghisal	50	Bacio di dama	60
Granpozione	150	Collirio	30
Panacea	5.000	Cornucopia	80
Pane degli gnomi	100	Croce	100
Pozione	30	Erba dell'eco	50
Tenda	100	Razione dietetica	100

LOCANDA: 600 Gil

+-----+

| CASTELLO DI FABUL |

+-----+

MEDICINE	GIL	ARMI & PROTEZIONI	GIL
Ago dorato	400	Armatura demoniaca	3.000
Antidoto	40	Artigli fulminanti	550
Bacio di dama	60	Artigli glaciali	450
Coda di fenice	100	Artigli infuocati	350
Collirio	30	Elmo demoniaco	980
Erba Ghisal	50	Guanti demoniaci	800
Pozione	30		
Tenda	100	LOCANDA: 100 Gil	

+-----+

| FORGIA DI KOKKOL |

+-----+

Questo negozio diventa disponibile solo dopo aver fatto forgiare l'Excalibur a Kokkol.

NEGOZIO GIL

```
=====
Frecce di Yoichi      140
Fuma shuriken        50.000
Shuriken              20.000
```

+-----+

| GROTTE DI EBLAN |

+-----+

ARMI GIL

```
=====
Arco letale          3.000
Boomerang            3.000
Frecce avvelenate    70
Kunai                4.000
Lancia glaciale     21.000
Randello             2.000
Spada glaciale      26.000
```

PROTEZIONI GIL

```
=====
Cotta glaciale      35.000
Giacca nera         10.000
Scudo glaciale      10.000
```

MEDICINE GIL

```
=====
Ago dorato          400
Antidoto            40
Bacio di dama       60
Collirio            30
Cornucopia          80
Croce               100
Erba dell'eco       50
Razione dietetica   100
```

LOCANDA: 700 Gil

+-----+

| MIST |

+-----+

ARMI GIL

```
=====
Daga danzante       5.000
Frusta              3.000
```

LOCANDA: 50 Gil

PROTEZIONI GIL

```
=====
Tunica del bardo    70
```

+-----+

| MYSIDIA |

+-----+

ARMI GIL

```
=====
Balestra            700
Caducèo             480
Frecce sacre        20
Verga glaciale     220
```

PROTEZIONI GIL

```
=====
Armatatura lucente  8.000
Bracciale d'argento 650
Cappello magico     700
Elmo lucente        4.000
```

Verga infuocata	380	Manopole	3.000
		Scudo lucente	700
MEDICINE	GIL	Veste di Gaia	500

```
=====
```

Ago dorato	400	LOCANDA: 200 Gil
Antidoto	40	
Coda di fenice	100	
Cottage	500	
Erba dell'eco	50	
Granpozione	150	
Pozione	30	
Tenda	100	

```
+-----+
| MITHRIL |
+-----+
```

ARMI	GIL	PROTEZIONI	GIL
Coltello di mithril	3.000	Armatura di mithril	17.000
Martello di mithril	8.000	Elmo di mithril	3.000
Ramo di mithril	4.000	Guanti di mithril	2.000
Spada di mithril	6.000	Scudo di mithril	1.000

MEDICINE	GIL	LOCANDA: 500 Gil
----------	-----	------------------

```
=====
```

Bacio di dama	60
Cornucopia	80
Razione dietetica	100

```
+-----+
| OASI DI KAIPO |
+-----+
```

ARMI	GIL	PROTEZIONI	GIL
Arco	220	Basco di cuoio	100
Frecce	10	Bracciale di ferro	100
Ramo	160	Maglia di cuoio	200
Verga	100	Veste	50

MEDICINE	GIL	LOCANDA: 50 Gil
----------	-----	-----------------

```
=====
```

Ago dorato	400
Antidoto	40
Bacio di dama	60
Coda di fenice	100
Collirio	30
Erba Ghisal	50
Pozione	30
Tenda	100

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

ARMI	GIL	PROTEZIONI	GIL
Frecce angeliche	110	Giacca luminosa	30.000
Frusta	3.000	Scudo di Atena	20.000

Frusta d'acciaio	6.000
Frusta fulminante	10.000
Kotetsu	11.000
Ramo incantato	7.000
Verga fatata	5.000

MEDICINE Ovest	GIL	MEDICINE Est	GIL
Coda di fenice	100	Ago dorato	400
Cottage	500	Antidoto	40
Erba Ghisal	50	Bacio di dama	60
Granpozione	150	Collirio	30
Panacea	5.000	Cornucopia	80
Pane degli gnomi	100	Croce	100
Pozione	30	Erba dell'eco	50
Tenda	100	Razione dietetica	100

LOCANDA: 1.200 Gil

+-----+  
 | RIFUGIO DEGLI HUMMINGWAY |  
 +-----+

NEGOZIO	GIL
Bestiario	980
Coda di fenice	100
Cottage	500
Elisir	100.000
Etere	10.000
Fischietto Ghisal	20.000
Granpozione	150
Megaetere	50.000

+-----+  
 | TOMRA |  
 +-----+

ARMI	GIL	PROTEZIONI	GIL
Ammazzaorchi	45.000	Armatura di diamante	40.000
Arco letale	3.000	Bracciale di diamante	4.000
Asura	7.000	Elmo di diamante	10.000
Frecce sigillanti	100	Forcina dorata	20.000
Frusta d'acciaio	6.000	Guanti di diamante	5.000
		Scudo di diamante	15.000

MEDICINE Ovest	GIL	MEDICINE Est	GIL
Ago dorato	400	Coda di fenice	100
Antidoto	40	Cottage	500
Bacio di dama	60	Erba Ghisal	50
Collirio	30	Granpozione	150
Cornucopia	80	Panacea	5.000
Croce	100	Pane degli gnomi	100
Erba dell'eco	50	Pozione	30
Razione dietetica	100	Tenda	100

LOCANDA: 300 Gil

+-----+

| TROIA |

+-----+

ARMI	GIL	PROTEZIONI	GIL
Arco lungo	2.000	Basco di cuoio	100
Frecce fulminanti	30	Basco piumato	330
Frecce glaciali	30	Bracciale di rubino	1.000
Frecce infuocate	30	Maglia di cuoio	200
Martello di legno	80	Veste	50

MEDICINE GIL LOCANDA: 400 Gil

Ago dorato	400
Antidoto	40
Bacio di dama	60
Coda di fenice	100
Collirio	30
Erba Ghisal	50
Pozione	30
Tenda	100

+-----+

| VILLAGGIO DELLE ROVINE LUNARI (Cecil) |

+-----+

La località si trova in [RL.bH] Rovine lunari - Percorso di Cecil /D

ARMI	GIL	PROTEZIONI	GIL
Frecce di Yoichi	140	Forcina dorata	20.000
Fuma shuriken	50.000	Giacca luminosa	30.000
Shuriken	20.000	Scudo di Atena	20.000

MEDICINE GIL LOCANDA: 1.050 Gil

Bestiario	980
Coda di fenice	100
Cottage	500
Elisir	100.000
Fischietto Ghisal	20.000
Granpozione	150
Megaetere	50.000
Panacea	5.000

+-----+

| VILLAGGIO DELLE ROVINE LUNARI (Cid) |

+-----+

La località si trova in [RL.dU] Rovine lunari - Percorso di Cid /D

ARMI	GIL	PROTEZIONI	GIL
Ascia gigante	480.000	Brigantina	500.000
Daga assassina	420.000	Maximillian	520.000
Frecce di Perseo	20.000	Veste chocobo	550.000
Fuma shuriken	50.000	Veste dell'assassino	530.000
Shuriken	20.000	Veste felina	560.000
Sole nascente	410.000		



Zanne di tigre 450.000

MEDICINE GIL

LOCANDA: 1.050 Gil

=====

Bestiario	980
Coda di fenice	100
Cottage	500
Elisir	100.000
Fischietto Ghisal	20.000
Granpozione	150
Megaetere	50.000
Megalisir	650.000
Panacea	5.000

=====

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	GIL	NOME	GIL
=====	=====	=====	=====
Acqua pura	no	Goccia magica	5
Adamantite	no	Granpozione	75
Ago dorato	200	Grimorio	5
Ammazzagelatine	5	Grimorio AL	no
Ammazzaorchi	22.500	Grimorio BL	no
Anello armonico	no	Grimorio DL	no
Anello bianco	no	Grimorio IL	no
Anello della bruma	no	Grimorio LL	no
Anello di cristallo	1.500	Grimorio OL	no
Anello maledetto	5	Grimorio RL	no
Anello protettivo	3.000	Grimorio SL	no
Anima di Pyros	5	Grimorio TL	no
Antidoto	20	Guanti del drago	no
Aracnotela	50	Guanti del gigante	5
Arco	110	Guanti demoniaci	400
Arco di Artemide	9.500	Guanti di Ade	260
Arco di Perseo	5	Guanti di cristallo	5
Arco di Yoichi	5.500	Guanti di diamante	2.500
Arco elfico	2.500	Guanti di ferro	65
Arco letale	1.500	Guanti di Hanzo	no
Arco lungo	1.000	Guanti di mithril	1.000
Armatura del capomastro	5	Guanti draconici	5
Armatura demoniaca	1.500	Guanti genji	5
Armatura di Ade	1.000	Guanti neri	130
Armatura di diamante	20.000	Gungnir	50.000
Armatura di ferro	300	Ipnocorona	5
Armatura di mithril	8.500	Katana di Sasuke	5
Armatura genji	5	Kiku-ichimonji	9.000
Armatura lucente	4.000	Kotetsu	5.500
Armatura nera	550	Kunai	2.000
Arpa del requiem	no	Lama di Medusa	17.000
Arpa di Apollo	5	Lama di Morfeo	13.000
Arpa di Lamia	600	Lancia	30
Arpa di Morfeo	240	Lancia del vento	3.500
Artigli di drago	5	Lancia di Abele	5

Artigli fatati	300	Lancia draconica	25
Artigli felini	350	Lancia glaciale	10.500
Artigli fulminanti	275	Lancia infuocata	5.500
Artigli glaciali	225	Lancia insanguinata	no
Artigli infernali	325	Lancia sacra	18.500
Artigli infuocati	175	Lancia sanguinaria	65
Ascia gigante	240.000	Legna da ardere	no
Ascia nanica	7.500	Liuto di Loki	5
Ascia runica	61.500	Luna piena	4.500
Ascia tossica	47.000	Maglia di cuoio	100
Asura	3.500	Mano di Dio	5
Bacio di dama	30	Manopole	1.500
Bacio di Lilith	100	Mantello nero	32.000
Baffo di coeurl	500	Martello di Gaia	6.000
Baffo di drago	15.500	Martello di legno	40
Balestra	350	Martello di mithril	4.000
Bambola	no	Martello esplosivo	5
Bandana	225	Masamune	11.500
Basco di cuoio	50	Maschera della tigre	5
Basco felino	5	Maschera vitrea	2.500
Basco piumato	165	Materioscura	no
Berretto verde	550	Maximillian	260.000
Bestiario	490	Mazza del serafino	5
Boomerang	1.500	Megaetere	1
Bracciale d'argento	325	Megalisir	325.000
Bracciale d'assalto	380	Mela d'argento	50
Bracciale di diamante	2.000	Mela d'oro	500
Bracciale di ferro	50	Miele	no
Bracciale di rubino	500	Mindflayer	200
Bracciale runico	1.000	Mitra del saggio	1.000
Brigantina	250.000	Mjollnir	5
Busto di Minerva	20.000	Murasame	11.000
Caducèo	240	Mutsunokami	5
Calamità	1.000	Nirvana	5
Campana sigillante	50	Padella	no
Cappello magico	350	Panacea	2.500
Cappuccio ninja	1.000	Pane degli gnomi	50
Cappuccio rosso	5	Perla del deserto	no
Chiave (Babil)	no	Pietra lavica	no
Chiave (Rovine)	5	Polvere astrale	500
Chiave di Baron	no	Pozione	15
Cintura nera	7.000	Pozione-X	1.500
Clessidra d'argento	250	Pyros	100
Clessidra di bronzo	50	Radice dell'eco	no
Clessidra dorata	500	Ragnarok	5.000
Cockatrice	150	Ramo	80
Coda di fenice	50	Ramo del saggio	11.000
Coda di topo	no	Ramo di mithril	2.000
Coda rosa	no	Ramo incantato	3.500
Collana di Lucia	no	Ramo runico	7.500
Collirio	15	Randello	1.000
Coltello da cucina	5.000	Razione dietetica	50
Coltello di mithril	1.500	Rivista lali-hot	290
Corazza del drago	5	Sacra luce	5
Corazza di Cesare	5	Sandali di Mercurio	100
Corno rigenerante	5	Scheggia di Pyros	250
Cornucopia	40	Scudo dell'eroe	5
Cortina luminosa	500	Scudo demoniaco	200
Cortina lunare	1.000	Scudo di Atena	10.000
Cotta d'adamantio	5	Scudo di cristallo	5

Cotta glaciale	17.500	Scudo di diamante	7.500
Cotta infuocata	15.000	Scudo di ferro	50
Cottage	250	Scudo di mithril	500
Cristallo	no	Scudo draconico	5
Cristallo della Terra	no	Scudo genji	5
Cristallo oscuro	no	Scudo glaciale	5.000
Croce	50	Scudo infuocato	625
Daga assassina	210.000	Scudo lucente	350
Daga danzante	2.500	Scudo nero	100
Daga del tritone	5	Sgozzaporci	5
Difensore	28.500	Shuriken	10.000
Divisa d'assalto	2.000	Sigillo di corniola	no
Divisa kenpo	2.000	Sirena	50
Elisir	1	Sole nascente	205.000
Elmo demoniaco	490	Spada antica	9.500
Elmo di Ade	320	Spada di mithril	3.000
Elmo di cristallo	5	Spada glaciale	13.000
Elmo di diamante	5.000	Spada infuocata	7.000
Elmo di ferro	75	Spada leggendaria	no
Elmo di mithril	1.500	Spada lucente	21.000
Elmo draconico	5	Spada nera	350
Elmo genji	5	Spada oscura	600
Elmo grandioso	5	Spada sanguinaria	6.500
Elmo lucente	2.000	Stelle gemelle	no
Elmo nero	180	Sveglia	5
Erba dell'eco	25	Tamburo di Gaia	250
Erba Ghisal	25	Tenda	50
Esca	25	Tessera associativa M	5.000
Esplosivo	50	Torcia	no
Etere	1	Tritamago	6.500
Excalibur	40.000	Tunica cerimoniale	600
Excaliburp	5	Tunica del bardo	35
Fascia marziale	no	Uniforme	35
Ferraglia	5	Vendicatore	5
Fiocco	5	Vento antartico	50
Fischietto Ghisal	10.000	Vento artico	250
Forcina dorata	10.000	Verga	50
Frecce	5	Verga astrale	5.500
Frecce accecanti	20	Verga di Asura	5
Frecce angeliche	55	Verga di Lilith	550
Frecce avvelenate	35	Verga fatata	2.500
Frecce di Artemide	100	Verga fulminante	350
Frecce di Medusa	5	Verga glaciale	110
Frecce di Perseo	10.000	Verga infuocata	190
Frecce di Yoichi	70	Verga polimorfica	625
Frecce fulminanti	15	Veste	25
Frecce glaciali	15	Veste arcobaleno	5
Frecce infuocate	15	Veste bianca	5
Frecce sacre	10	Veste chocobo	275.000
Frecce sigillanti	50	Veste del saggio	5
Frusta	1.500	Veste dell'assassino	265.000
Frusta d'acciaio	3.000	Veste di cristallo	5
Frusta fulminante	5.000	Veste di Gaia	250
Frusta infuocata	8.000	Veste di Vishnu	5
Frusta mistica	5	Veste draconica	5
Fuga Rapida	90	Veste eroica	5
Fuma shuriken	25.000	Veste felina	280.000
Furia celeste	250	Veste signorile	5
Furia di Zeus	50	Vino di Bacco	100
Giacca bianca	5	Zanna bianca	50

Giacca luminosa	15.000	Zanna blu	50
Giacca nera	5.000	Zanna rossa	50
Giacca rossa	5	Zanna vampirica	25
Goblin	50	Zanne di tigre	225.000

---

=====

MOSTRI RICHIAMATI DALLA SIRENA

[@07MS]

=====

Usando la Sirena dal Menù Oggetti, verrà attivata istantaneamente una battaglia contro un determinato gruppo di nemici, che dipende dalla stanza in cui ci si trova. Tutte le varie combinazioni possibili sono:

+-----+

| ZONE GEOGRAFICHE |

+-----+

---

TERRITORIO DI BARON

---

Area tra Baron e la Grotta delle nebbie

(x6) Goblin

Area tra la Grotta delle nebbie e Mist

(x1) Verme delle sabbie

---

TERRITORIO DI DAMCYAN

---

Area tra l'Oasi di Kaipo ed il Canale sotterraneo

(x1) Verme delle sabbie

Area tra il Canale sotterraneo ed il Lago sotterraneo

(x1) Verme delle sabbie

Area tra il Lago sotterraneo ed il Castello di Damcyan

(x2) Verme delle sabbie

(x1) Verme delle sabbie

---

TERRITORIO DI EBLAN

---

Isola di Eblan

(x2) Carapacere

(x2) Lucertola nera

Isola di Agart

(x2) Carapacere

(x2) Lucertola nera

---

TERRITORIO DI FABUL

---

Area tra la Tana del formileone ed il Monte Hobs

(x2) Verme delle sabbie

Area tra il Monte Hobs ed il Castello di Fabul

(x3) Porcospino  
(x3) Riccio

Arcipelago di Adamant  
(x3) Porcospino  
(x3) Riccio

Isola di Mithril  
(x1) Idra bicefala  
(x2) Spine diaboliche

---

TERRITORIO DI MYSIDIA

---

Terre di Mysidia  
(x3) Cockatrice  
(x1) Zu 1

---

TERRITORIO DI TROIA

---

Grande foresta di Troia  
(x1) Idra bicefala  
(x2) Spine diaboliche

Isola Magnetica  
(x1) Idra bicefala  
(x2) Spine diaboliche

---

SOTTOSUOLO

---

Area a sud ovest della Grotta delle silfidi  
(x1) Drago giallo  
(x1) Misteruovo

Grande continente di Babil  
(x3) Lucertola nera

Territori sotterranei  
(x1) Scolopendra

---

LUNA

---

Superficie lunare  
(x2) Verme dell'abisso

+-----+  
| LOCALITÀ |  
+-----+

Se la località o la stanza non sono indicate nel seguente elenco, vuol dire che usando la Sirena al suo interno non si ottiene alcun effetto oppure non si può ancora possedere un esemplare di Sirena quando la si esplora.

---

ANTICO ACQUEDOTTO

---

[AA.aA] - S4  
(x3) Magicarpa

[AA.aC] - S2  
(x2) Verme dell'acqua

(x1) Verme dell'acqua

[AA.aB] - S3

(x1) Alligigatore

(x1) Idra

(x1) Verme dell'acqua

[AA.aD] - S1 /A

(x2) Verme dell'acqua

---

ANTRO DEL PROGENITORE

---

[AP.aA] - S1

(x2) Demone corazzato

[AP.aB] - S2

(x2) Drago d'oro

[AP.aC] - S3

(x2) Drago d'oro

---

CANALE SOTTERRANEO

---

[CS.aA] - SUD

(x4) Zombie

[CS.aF] - S2 /C

(x2) Maghetto

(x4) Sahagin 1

[CS.aC] - S2 /A

(x4) Zombie

[CS.aE] - S3

(x2) Maghetto

(x4) Sahagin 1

[CS.aG] - NORD

(x2) Maghetto

(x4) Sahagin 1

---

CAVERNA DELLE ORDALIE

---

[CO.aB] - S1 /B

(x1) Drago giallo

[CO.aF] - S5

(x1) Rana dorata

[CO.aC] - S2

(x1) Drago giallo

[CO.aG] - S6

(x1) Rana dorata

[CO.aD] - S3

(x1) Cerebrochimera

[CO.aH] - S7

(x1) Rana dorata

[CO.aE] - S4

(x2) Drago giallo

---

CAVERNA MAGNETICA

---

[CM.aA] - S1

(x2) Mindflayer

[CM.aF] - S3 /C

(x1) Cait Sith

(x1) Mindflayer

[CM.aB] - S2 /A

(x2) Mindflayer

(x1) Orco

[CM.aC] - S2 /B

(x2) Mindflayer

[CM.aG] - S3 /D

(x1) Cait Sith

(x1) Mindflayer

(x1) Orco

[CM.aD] - S3 /A

(x1) Cait Sith

(x1) Mindflayer

(x1) Orco

[CM.aH] - S4 /A

(x1) Cait Sith

(x1) Mindflayer

(x1) Orco

GIGANTE DI BABIL

---

[GB.aA] - BOCCA DEL GIGANTE (x1) Costrutto corazzato	[GB.aD] - STOMACO DEL GIGANTE (x1) Drago meccanico
[GB.aB] - COLLO DEL GIGANTE (x1) Costrutto corazzato	[GB.aE] - PASSAGGIO INTERNO (x2) Costrutto corazzato
[GB.aC] - TORACE DEL GIGANTE (x1) Centaurotek (x1) Costrutto corazzato	[GB.aF] - SCALE INTERNE (x2) Costrutto corazzato

GROTTA DEGLI EIDOLON

---

[GD.aA] - S1  
(x1) Elettrodrago

[GD.aB] - S2  
(x1) Elettrodrago

[GD.aC] - S3  
(x2) Elettrodrago

GROTTA DELLE NEBBIE

---

[GN.aA] - CAVERNA  
(x6) Porcospino

GROTTA DELLE SILFIDI

---

[GF.aA] - S1 (x3) Malboro	[GF.aC] - S3 (x3) Malboro
[GF.aB] - S2 (x1) Malboro (x2) Sognatore maledetto	[GF.aD] - DEPOSITO DELLE SILFIDI (x1) Malboro (x2) Sognatore maledetto

GROTTA SIGILLATA

---

[GS.aB] - S1 /A (x2) Naga reale	[GS.aO] - S2 /G (x3) Nottola vampiro (x1) Vampira
[GS.aC] - S1 /B (x2) Naga reale	[GS.aP] - S2 /H (x3) Nottola vampiro (x1) Vampira
[GS.aD] - S1 /C (x2) Naga reale	[GS.aQ] - S3 /A (x1) Marilith minore (x1) Naga reale
[GS.aG] - S2 /A (x2) Naga reale	[GS.aS] - S3 /C (x3) Nottola vampiro (x1) Vampira
[GS.aI] - S2 /C (x3) Nottola vampiro (x1) Vampira	[GS.aU] - S3 /E (x1) Marilith minore (x1) Naga reale

GROTTE DI EBLAN

---

[GE.aA] - S1  
(x1) Golem d'acciaio

[GE.aF] - SENTIERO PER LA TORRE DI BABIL /A  
(x1) Golem d'acciaio

[GE.aG] - SENTIERO PER LA TORRE DI BABIL /B  
(x1) Golem d'acciaio

LAGO SOTTERRANEO

---

[LS.aB] - S2  
(x4) Maghetto

[LS.aC] - S1  
(x4) Maghetto

MONTE HOBS

---

[MH.aA] - VERSANTE OVEST  
(x2) Pyros  
(x2) Pyros grigio

[MH.aC] - CIMA  
(x2) Scheletro  
(x1) Scheletrosso  
(x3) Spirito

[MH.aB] - BELVEDERE  
(x2) Scheletro  
(x1) Scheletrosso  
(x3) Spirito

[MH.aD] - VERSANTE EST  
(x4) Pyros  
(x2) Pyros grigio

MONTE ORDALIA

---

[MO.aA] - ENTRATA  
(x1) Lilith  
(x2) Scheletrosso

[MO.aC] - INCROCIO  
(x2) Lilith

[MO.aB] - SENTIERO  
(x1) Lilith  
(x2) Scheletrosso

[MO.aD] - CIMA  
(x2) Lilith

ROVINE LUNARI

---

[RL.aC] - SENTIERO DI YANG /A  
(x1) Behemoth  
(x1) Maschera mortale

[RL.cZ] - PROVA DI EDGE /B  
(x1) Regina Coeurl

[RL.aD] - SENTIERO DI YANG /B  
(x1) Echidna

[RL.dA] - PROVA DI EDGE /C  
(x1) Regina Coeurl

[RL.aE] - SENTIERO DI YANG /C  
(x1) Drago rosso  
(x1) Principe Goblin

[RL.dC] - PROVA DI EDGE /E  
(x1) Regina Coeurl

[RL.aF] - SENTIERO DI YANG /D  
(x1) Regina Lamia

[RL.dD] - SENTIERO DI KAIN /A  
(x1) Rana dorata

[RL.aG] - SENTIERO DI YANG /E  
(x1) Behemoth  
(x1) Echidna

[RL.dF] - SENTIERO DI KAIN /C  
(x1) Strato Avis



[RL.aI] - SENTIERO DI EDWARD /A (x2) Echidna (x1) Spione	[RL.dG] - SENTIERO DI KAIN /D (x3) Gelatina dorata (x3) Sabbiatrice
[RL.aL] - SENTIERO DI EDWARD /B (x1) Re Pyros	[RL.dS] - SENTIERO DI CID /B (x1) Rana dorata
[RL.aN] - SENTIERO DI EDWARD /D (x1) Drago demoniaco (x1) Regina Coeurl	[RL.dT] - SENTIERO DI CID /C (x1) Re Pyros (x1) Strato Avis
[RL.aO] - SENTIERO DI EDWARD /E (x2) Principe Goblin (x1) Regina Lamia	[RL.eD] - SENTIERO DI PALOM & POROM /A (x1) Marlboro infernale
[RL.aV] - SENTIERO DI RYDIA /A (x1) Rana dorata	[RL.eE] - SENTIERO DI PALOM & POROM /B (x1) Marlboro infernale
[RL.bD] - PROVA DI RYDIA (x2) Aquila delle nebbie (x1) Evocatrice delle nebbie (x1) Kraken delle nebbie (x1) Kraken delle nebbie .evo	[RL.eF] - SENTIERO DI PALOM & POROM /C (x1) Marlboro infernale
[RL.cG] - SENTIERO DI ROSA /A (x2) Regina Coeurl	[RL.eG] - SENTIERO DI PALOM & POROM /D (x1) Marlboro infernale (x1) Spione
[RL.cH] - SENTIERO DI ROSA /B (x1) Regina Lamia (x1) Truppa d'élite	[RL.eH] - SENTIERO DI PALOM & POROM /E (x1) Marlboro infernale
[RL.cI] - SENTIERO DI ROSA /C (x1) Principe Goblin (x1) Regina Coeurl	[RL.eL] - PROVA DI PALOM & POROM /B (x1) Larva
[RL.cL] - SENTIERO DI ROSA /D (x1) Regina Coeurl	[RL.eM] - PROVA DI PALOM & POROM /C (x1) Larva
[RL.cM] - SENTIERO DI ROSA /E (x2) Re Pyros	[RL.eP] - PROVA DI PALOM & POROM /F (x1) Larva
[RL.cO] - SENTIERO DI EDGE /A (x1) Rana dorata	[RL.eQ] - PROVA DI PALOM & POROM /G (x1) Larva
[RL.cP] - SENTIERO DI EDGE /B (x1) Drago di cristallo	[RL.eR] - PROVA DI PALOM & POROM /H (x1) Larva
[RL.cQ] - SENTIERO DI EDGE /C (x2) Principe Sahagin	[RL.eS] - PROVA DI PALOM & POROM /I (x1) Larva
[RL.cR] - SENTIERO DI EDGE /D (x1) Drago di cristallo (x1) Truppa d'élite	[RL.eU] - PROVA DI PALOM & POROM /M (x1) Larva
[RL.cS] - SENTIERO DI EDGE /E (x1) Cavaliere del caos	[RL.eZ] - PROVA DI PALOM & POROM /O (x1) Larva
[RL.cT] - SENTIERO DI EDGE /F (x1) Cavaliere del caos	[RL.fA] - PROVA DI PALOM & POROM /P (x1) Larva

[RL.cU] - SENTIERO DI EDGE /G  
(x1) Cavaliere del caos

[RL.fC] - SENTIERO FINALE /B  
(x1) Scippagil

[RL.cV] - PROVA DI EDGE /A  
(x1) Regina Coeurl

[RL.fD] - SENTIERO FINALE /C  
(x1) Scippagil

---

SOTTOSUOLO LUNARE

[SL.aA] - S1  
(x2) Demone corazzato

[SL.aN] - S6 /A  
(x2) Drago d'oro

[SL.aB] - S2  
(x1) Demone corazzato  
(x2) Saggia oscura

[SL.aO] - S6 /B  
(x1) Goblin assassino

[SL.aC] - S3  
(x2) Drago d'oro

[SL.aP] - S7 /A  
(x1) Goblin assassino

[SL.aD] - S4 /A  
(x3) Saggia oscura

[SL.aR] - S7 /C  
(x1) Goblin assassino

[SL.aE] - S4 /B  
(x1) Demone corazzato  
(x1) Drago d'argento

[SL.aS] - S7 /D  
(x1) Goblin assassino

[SL.aF] - S4 /C  
(x1) Goblin assassino

[SL.aT] - S8  
(x2) Drago rosso

[SL.aG] - S5 /A  
(x1) Demone corazzato  
(x1) Drago d'argento

[SL.aU] - S9  
(x2) Drago rosso

[SL.aH] - S5 /B  
(x1) Goblin assassino

[SL.aV] - S10  
(x2) Maschera mortale

[SL.aI] - S5 /C  
(x1) Goblin assassino

[SL.aZ] - S11  
(x1) Soffio di Zemus

[SL.aL] - S5 /D  
(x5) Gelatina principessa

---

TANA DEL FORMILEONE

[TF.aA] - S1 /A  
(x1) Adamanthart  
(x1) Basilisco  
(x1) Leshy

[TF.aB] - S2 /A  
(x1) Centipede  
(x1) Verme delle sabbie

[TF.aE] - NIDO DEL FORMILEONE  
(x1) Centipede  
(x1) Verme delle sabbie

---

TORRE DI BABIL

[TB.aA] - S13  
(x3) Lucertola nera

[TB.aF] - S10 /A  
(x6) Mousse bianca



Anima	Gelatina principessa	Pupazzo mortale
Aquila	Generale	Pupazzo rancoroso
Aquila delle nebbie	Gigante di ferro	Pyros
Aracne	Goblin	Pyros grigio
Armadillo	Goblin assassino	Pyros nero
Ascaride	Golbez 1	Pyros nucleare
Asura	Golbez 2	Pyros viola
Asura lunare	Golem d'acciaio	Ragazzina
Bahamut	Golem di mithril	Ramuh
Bahamut lunare	Golem di pietra	Ramuh lunare
Bahamut oscuro	Gorgone	Rana di palude
Baigan	Grande Marlboro	Rana di platino
Bambola diabolica	Gremlin	Rana dorata
Bandito	Guardia di Baron	Rana gigante
Barbariccia	Guardia selenita	Rana tigre
Bardo	Hiromi Nakada	Re Behemoth
Barnabas	Hiroyuki Ito	Re di Eblan
Barnabas-Z	Idra	Re Pyros
Basilisco	Idra bicefala	Regina Coeurl
Bavaois violetto	Ifrit	Regina di Eblan
Behemoth	Ifrit lunare	Regina Lamia
Belfagor	Incantatrice	Riccio
Bestia glaciale	Istruttore capo	Ricercatore
Braccio destro	Kain oscuro	Ritornante
Braccio sinistro	Katsuhisa Higuchi	Roc
Brachioraidos	Kazuhiko Aoki	Roc minore
Brina	Kiyoshi Yoshii	Rubicante
Burattinaio	Kraken delle nebbie	Sabbiatrice
Cagnazzo	Lamia	Saggia oscura
Cait Sith	Larva	Sahagin 1
Calca	Leshy	Sahagin 2
Calcabrina	Leviathan	Sahagin del deserto
Cannone laser	Leviathan lunare	Sandy
Capitano	Lilith	Scarmiglione 1
Capitano goblin	Lucertola del gelo	Scarmiglione 2
Carapacere	Lucertola nera	Scheletro
Catoblepas	Lunasaur	Scheletrosso
Cavaliere ardente	Macchina fatale	Scippagil
Cavaliere decaduto	Maghetto	Scolopendra
Cavaliere del caos	Magiarpa	Sfera di attacco
Cavaliere fantasma	Marlboro	Sfera di difesa
Cavaliere nero	Marlboro infernale	Shiva
Cavaliere oscuro	Malizia di Zemus	Shiva lunare
Centaurrotek	Mamma Pyros	Signora delle gelatine
Centipede	Marilith minore	Skuldier
Cerebrochimera	Marine di Baron	Soffio di Zemus
Chimera	Marionetta	Sognatore maledetto
Cindy	Maschera mortale	Soldatessa
Cockatrice	Matriarca lamia	Soldato centauro
Coeurl	Medusa	Soldato di Baron
Conchiglia zannuta	Metamorf	Soldato meccanico
Costrutto corazzato	Mindflayer	Spettro
CPU	Mindy	Spettrochimera
Crisalide	Mini Satana	Spine diaboliche
Demone corazzato	Misteruovo	Spione
Dinozombie	Molosso ardente	Spirito
Domovoi	Monaco	Stampo demoniaco
Dottor Lugae	Monaco esperto	Strato Avis
Dottore	Monaco guerriero	Strega della palude
Drago bianco	Mors	Stregona

Drago blu	Morto vivente	Succube
Drago d'argento	Mousse bianca	Tarantola
Drago demoniaco	Mousse gialla	Tartaruga infernale
Drago di cristallo	Mousse rossa	Tartaruga magma
Drago di nebbia	Muro demoniaco	Tetsuya Takahashi
Drago d'oro	Naga	Tirannosauro
Drago d'ossa	Naga delle grotte	Titano
Drago giallo	Naga reale	Titano lunare
Drago lunare	Ninfa tempestosa	Treant
Drago meccanico	Nottola	Treant antico
Drago nero	Nottola vampiro	Truppa d'élite
Drago oscuro	Occhio di sicurezza	Vampira
Drago rosso	Occhio pestilenziale	Verme
Drago tempestoso	Occhio sanguinario	Verme dell'abisso
Drago verde	Occhio volante 1	Verme dell'acqua
Dragone	Occhio volante 2	Verme delle sabbie
Echidna	Octomammuth	Virus lunare
Elettrodrago	Odino	Wraith
Elettropesce	Odino lunare	Zemus
Elfo oscuro	Ogopogo	Zeromus 1
Eucariota	Orco	Zeromus 2
Evocatrice	Orco folle	Zeromus EG
Evocatrice delle nebbie	Papillombra	Zombie
Falena ocellata	Pipistrello	Zu 1
Falena verde	Piranha	Zu 2

\*\*\*\*\*

\* LEGENDA \*

\*\*\*\*\*

- All'inizio sono indicati il Livello, gli HP e gli MP del nemico, seguiti dai Punti Esperienza e dai Gil ottenuti dalla sua eliminazione. Accanto sono presenti il rispettivo numero nel Bestiario ed i parametri fisici del mostro, i quali hanno le stesse proprietà di quelli dei personaggi. Infine sono indicati la categoria a cui appartiene il nemico, una sua breve descrizione ed il rispettivo nome nella versione originale.

#### ELEMENTI

indica gli effetti degli attacchi elementali sul nemico. Essi possono essere:

- .debole --> il mostro subisce il doppio dei danni
- .forte --> il mostro subisce la metà dei danni
- .assorbe --> il mostro recupera HP
- .'--' --> nessun effetto particolare, il danno inflitto dipende dalla tecnica eseguita, dai parametri del personaggio e da quelli del mostro

Pur non essendo elementi veri e propri, sono indicati anche gli effetti delle tecniche curative e delle magie Drain e Aspir. Di norma, gli HP del nemico vengono ripristinati subendo una tecnica curativa: un mostro "debole" a questo tipo di abilità invece riceve danni da loro. Per quanto riguarda le magie Drain e Aspir, in genere esse sottraggono gli HP o gli MP del nemico e li donano al personaggio che ha scagliato la magia: un mostro che "assorbe" queste tecniche invece sottrae gli HP o MP del personaggio che ha usato la magia e li aggiunge ai propri.

#### STATUS

indica gli effetti degli status negativi sul nemico. Essi possono essere:

- .immune --> il mostro non subisce quello status negativo

.attivo --> il mostro possiede quello status sin dall'inizio dello scontro  
'--' --> nessun effetto particolare, il risultato dipende dalla tecnica eseguita, dai parametri del personaggio e da quelli del mostro

Pur non essendo status veri e propri, sono indicati gli effetti delle magie Scan e Tornado, alle quali i nemici possono risultare immuni o meno.

#### COSA SI PUÒ RUBARE

indica il solo oggetto che si può sottrarre tramite il comando Ruba di Edge. Nel caso in cui si riesca a rubare un oggetto al nemico, non si otterrà nulla da lui al termine della battaglia. Il bottino sottratto al mostro corrisponde sempre all'oggetto che può essere ottenuto con la maggiore possibilità.

#### COSA SI PUÒ OTTENERE

indica gli oggetti che si possono ottenere dal nemico dopo averlo eliminato e la rispettiva probabilità di riceverli. Ogni mostro può possedere sino ad un massimo di quattro oggetti diversi. Nel caso in cui si sia rubato un oggetto al nemico, non si otterrà nulla da lui al termine della battaglia. Al termine di ogni scontro esiste 1/20 possibilità di ottenere un oggetto da ogni mostro. All'interno di questa singola possibilità esistono:

- 32 / 64 possibilità di ottenere il primo oggetto comune (~2,500% totale)
- 20 / 64 possibilità di ottenere il secondo oggetto comune (~1,563% totale)
- 11 / 64 possibilità di ottenere il primo oggetto raro (~0,860% totale)
- 1 / 64 possibilità di ottenere il secondo oggetto raro (~0,078% totale)

Possono esserci dei casi in cui due o più oggetti posseduti dal nemico coincidano e quando ciò accade, le probabilità vengono sommate tra di loro. Ad esempio, il Drago giallo può rilasciare la Zanna blu sia come primo oggetto comune, sia come secondo: le probabilità per questo oggetto quindi diventano (32 + 20) / 64 --> 52 / 64

Ci sono situazioni particolari, come ad esempio i Grimori degli eidolon lunari, dove l'oggetto verrà ottenuto nel 100% dei casi.

#### DOVE SI TROVA

elenca le località e le stanze dove poter incontrare il nemico:

- {Ev} --> il nemico può essere anche evocato da un altro mostro
- {Fz} --> il nemico è contenuto in un forziere
- {Mf} --> la Metaforma può trasformarsi in questo nemico
- {Si} --> il nemico appare anche utilizzando la Sirena
- {Uo} --> il nemico fuoriesce da un Misteruovo

Nel caso dei mostri presenti nella Torre di Babil, viene indicato se si affrontano durante la prima o la seconda visita alla località.

#### ABILITÀ

presenta le varie tecniche a disposizione del nemico.

<< Stranamente le informazioni presenti nel Bestiario non sempre corrispondono alla realtà. In questa sezione ho inserito i dati dei mostri, estratti dai file del gioco. >>

```

Liv >> 12          N° 028          TIPO
HP   >> 190        ---+---          Bestia
MP   >> 11         Forza      20
----+-----
      Difesa      1          ASPETTO
Esp  >> 234        Magia      0          Tartaruga grigia
Gil  >> 46         D-Magica  10
    
```

```

ELEMENTI          STATUS
A-Lancio • --     Ade           • --     Paralisi      • --
Fulmine  • --     Berserk      • --     Pietra        • --
Fuoco    • --     Cecità       • --     Pietrific.    • --
Ghiaccio • debole Confusione   • --     Rana          • --
Oscurità • --     Levitazione • --     Sonno         • --
Sacro    • --     Maiale      • immune  Veleno        • --
-----+-----
Curativo • --     Mini         • immune  Scan           • --
Dr & Asp  • --     Mutismo     • --     Tornado       • --
    
```

COSA SI PUÒ OTTENERE

```

32 / 64 • Antidoto
20 / 64 • Erba dell'eco
11 / 64 • Croce
1 / 64 • Tenda
    
```

COSA SI PUÒ RUBARE

```

Antidoto
    
```

DOVE SI TROVA

```

[MH.aD] Monte Hobs ----- Versante est
[RL.aO] Rovine lunari ----- Sentiero di Edward /E
[TF.aA] Tana del formileone - S1 /A          {Si}
[TF.aB] Tana del formileone - S2 /A
[TF.aE] Tana del formileone - Nido del formileone
    
```

ABILITÀ

```

.. Attacco fisico
   l'Adamanthart causa danni fisici ad un personaggio.
    
```

==== AHRIMAN

```

Liv >> 99          N° 157          TIPO
HP   >> 25.000     ---+---          --
MP   >> 1.562      Forza      144
----+-----
      Difesa      5          ASPETTO
Esp  >> 33.333    Magia      0          Occhio volante arancione
Gil  >> 65.200    D-Magica  38
    
```

```

ELEMENTI          STATUS
A-Lancio • debole Ade           • immune  Paralisi      • immune
Fulmine  • --     Berserk      • immune  Pietra        • --
Fuoco    • --     Cecità       • immune  Pietrific.    • immune
Ghiaccio • --     Confusione   • immune  Rana          • immune
Oscurità • --     Levitazione • attivo  Sonno         • immune
Sacro    • --     Maiale      • immune  Veleno        • immune
-----+-----
Maledizione • immune -----+-----
    
```

Curativo • --	Mini	• immune	Scan	• immune
Dr & Asp • --	Mutismo	• immune	Tornado	• immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Collirio  
 20 / 64 • Elisir  
 11 / 64 • Clessidra dorata  
 1 / 64 • Anello protettivo

COSA SI PUÒ RUBARE

Collirio

DOVE SI TROVA

[RL.cN] Rovine lunari ----- Prova di Rosa {Mf}  
 [RN.eD] Rovine lunari ----- Sentiero di Palom & Palom /A  
 [SL.aE] Sottosuolo lunare - S4 /B  
 [SL.aG] Sottosuolo lunare - S5 /A  
 [SL.aN] Sottosuolo lunare - S6 /A

ABILITÀ

1. Sentenza

l'Ahriman genera una fiamma blu lanciata da un grande scheletro ammantato di bianco. La tecnica infligge lo Status Sentenza, in grado di provocare con il passare del tempo lo Status Ade ad un personaggio.

.. Attacco fisico

l'Ahriman causa danni fisici ad un personaggio.

===== AKIHIKO MATSUI =====

===== Akihiko Matsui =====

Liv >> 31	N° 260	TIPO
HP >> 1	---+---	--
MP >> 0	Forza 254	
-----+-----	Difesa 254	ASPETTO
Esp >> 5	Magia 0	Gnomo verde
Gil >> 10	D-Magica 0	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • debole	Ade	• --	Paralisi	• --
Fulmine • debole	Berserk	• --	Pietra	• --
Fuoco • debole	Cecità	• --	Pietrific.	• --
Ghiaccio • debole	Confusione	• --	Rana	• --
Oscurità • --	Levitazione	• --	Sonno	• --
Sacro • debole	Maiale	• --	Veleno	• --
-----+-----	Maledizione	• --	-----+-----	
Curativo • --	Mini	• --	Scan	• --
Dr & Asp • --	Mutismo	• --	Tornado	• --

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[UP.aA] Ufficio dei programmatori - Ingresso



## ABILITÀ

### 1. Ritirata

Akihiko Matsui fugge dalla battaglia.

### 2. Scan

Akihiko Matsui genera un mirino. La tecnica mostra sullo schermo gli HP attuali, gli HP massimi e le eventuali debolezze elementali del personaggio.

### .. Attacco fisico

Akihiko Matsui causa danni fisici ad un personaggio.

Durante la battaglia, Akihiko Matsui usa la magia bianca Scan prima su un personaggio e poi su sè stesso ed infine fugge.

```
=====
ALLIGATORE
===== Alligator =====
Liv >> 8          N° 021          TIPO
HP >> 175        ---+---          --
MP >> 10         Forza      22
-----+-----  Difesa      2          ASPETTO
Esp >> 236       Magia       0          Coccodrillo viola
Gil >> 95        D-Magica   10
```

```
ELEMENTI          STATUS
A-Lancio • --      Ade           • --      Paralisi     • --
Fulmine  • --      Berserk      • --      Pietra       • --
Fuoco    • --      Cecità       • --      Pietrific.   • --
Ghiaccio • debole  Confusione   • --      Rana         • --
Oscurità • --      Levitazione  • --      Sonno        • --
Sacro    • --      Maiale       • immune   Veleno       • --
-----+-----  Maledizione • --      -----+-----
Curativo • --      Mini         • immune   Scan         • --
Dr & Asp  • --      Mutismo      • --      Tornado      • --
```

### COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Basco di cuoio  
20 / 64 • Maglia di cuoio  
11 / 64 • Granpozione  
1 / 64 • Mela d'argento

### COSA SI PUÒ RUBARE

Basco di cuoio

### DOVE SI TROVA

[AA.aA] Antico acquedotto -- S4  
[AA.aB] Antico acquedotto -- S3  
[CS.aG] Canale sotterraneo - Nord  
[LS.aB] Lago sotterraneo --- S2  
[LS.aC] Lago sotterraneo --- S1  
[RL.aN] Rovine lunari ----- Sentiero di Edward /D  
[RL.cQ] Rovine lunari ----- Sentiero di Edge /C

## ABILITÀ

### .. Attacco fisico doppio

l'Alligatore attacca due volte in rapida successione, causando danni fisici ad uno oppure a due personaggi.

=====

ALLIGIGATORE

===== Gigas Gator =====

Liv >> 17	N° 050	TIPO
HP >> 292	---+---	--
MP >> 18	Forza 38	
-----+-----	Difesa 2	ASPETTO
Esp >> 660	Magia 0	Coccodrillo grigio
Gil >> 218	D-Magica 15	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • debole	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

32 / 64 • Basco di cuoio  
 20 / 64 • Maglia di cuoio  
 11 / 64 • Granpozione  
 1 / 64 • Mela d'argento

Basco di cuoio

DOVE SI TROVA

[AA.aA] Antico acquedotto - S4  
 [AA.aB] Antico acquedotto - S3 {Si}  
 [AA.aC] Antico acquedotto - S2  
 [AA.aD] Antico acquedotto - S1 /A

ABILITÀ

.. Attacco fisico doppio  
 l'Alligigatore attacca due volte in rapida successione, causando danni fisici ad uno oppure a due personaggi.

=====

AMEBA

===== Amoeba =====

Liv >> 8	N° 020	TIPO
HP >> 125	---+---	--
MP >> 7	Forza 16	
-----+-----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 225	Magia 0	Meduse gialle
Gil >> 79	D-Magica 11	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • debole	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --

Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Antidoto  
 20 / 64 • Erba dell'eco  
 11 / 64 • Croce  
 1 / 64 • Tenda

COSA SI PUÒ RUBARE

Antidoto

DOVE SI TROVA

[CS.aA] Canale sotterraneo - Sud  
 [CS.aC] Canale sotterraneo - S2 /A  
 [CS.aE] Canale sotterraneo - S3  
 [CS.aF] Canale sotterraneo - S2 /C  
 [CS.aG] Canale sotterraneo - Nord  
 [LS.aB] Lago sotterraneo --- S2  
 [LS.aC] Lago sotterraneo --- S1  
 [RL.aN] Rovine lunari ----- Sentiero di Edward /D  
 [RL.cQ] Rovine lunari ----- Sentiero di Edge /C

ABILITÀ

1. Resurrezione  
 l'Ameba ripristina completamente i propri HP.
  2. Ritirata  
 l'Ameba fugge dalla battaglia.
- .. Attacco fisico  
 l'Ameba causa danni fisici ad un personaggio.

ANIMA

```

===== Soul =====
Liv >> 16          N° 041          TIPO
HP >> 200         ----+----          Ghoul
MP >> 12          Forza      28
-----+-----   Difesa      3          ASPETTO
Esp >> 460        Magia      0          Spirito giallo
Gil >> 165        D-Magica  10
  
```

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • immune
Fuoco • assorbe	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • debole	Maiale • --	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

63 / 64 • Pozione  
 1 / 64 • Anello maledetto

COSA SI PUÒ RUBARE

Pozione

DOVE SI TROVA

[MO.aA] Monte Ordalia - Entrata  
 [MO.aB] Monte Ordalia - Sentiero  
 [MO.aC] Monte Ordalia - Incrocio  
 [MO.aD] Monte Ordalia - Cima  
 [RL.eF] Rovine lunari - Sentiero di Palom & Porom /C

ABILITÀ

1. Fire

l'Anima genera una fiammata. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

.. Attacco fisico

l'Anima causa danni fisici ad un personaggio.

=====

AQUILA

===== Helldiver =====

Liv >> 5	N° 002	TIPO
HP >> 18	---+---	--
MP >> 1	Forza 21	
----+----	Difesa 0	ASPETTO
Esp >> 40	Magia 0	Rapace marrone
Gil >> 5	D-Magica 0	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • debole	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • attivo	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Coda di fenice  
 31 / 64 • Ago dorato  
 1 / 64 • Cockatrice

COSA SI PUÒ RUBARE

Coda di fenice

DOVE SI TROVA

Mondo: Area tra Baron e la Grotta delle nebbie

ABILITÀ

1. Becco

l'Aquila colpisce un bersaglio. La tecnica causa lo Status Pietra, in grado di rendere completamente inattivo un personaggio.

.. Attacco fisico  
l'Aquila causa danni fisici ad un personaggio.

=====

AQUILA DELLE NEBBIE

=====

===== Mist Eagle =====

Liv >>	66	N° 183		TIPO
HP >>	10.290	---+---		--
MP >>	643	Forza	152	
----	+	Difesa	3	ASPETTO
Esp >>	12.000	Magia	22	Rapace celeste
Gil >>	12.000	D-Magica	22	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • debole	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • attivo	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----	+	-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

32 / 64 • Coda di fenice  
20 / 64 • Ago dorato  
12 / 64 • Cockatrice

Coda di fenice

DOVE SI TROVA

[RL.bD] Rovine lunari - Prova di Rydia {Ev} {Si}

ABILITÀ

1. Becco

l'Aquila delle nebbie colpisce un bersaglio. La tecnica causa lo Status Pietra, in grado di rendere completamente inattivo un personaggio.

.. Attacco fisico

l'Aquila delle nebbie causa danni fisici ad un personaggio.

=====

ARACNE

=====

===== Arachne =====

Liv >>	53	N° 121		TIPO
HP >>	3.650	---+---		--
MP >>	228	Forza	102	
----	+	Difesa	3	ASPETTO
Esp >>	4.388	Magia	10	Donna ragno rossa
Gil >>	585	D-Magica	18	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • debole	Ade • --	Paralisi • --
-------------------	----------	---------------

Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • debole	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

52 / 64 • Aracnotela  
 11 / 64 • Tamburo di Gaia  
 1 / 64 • Sirena

COSA SI PUÒ RUBARE

Aracnotela

DOVE SI TROVA

[CO.aB] Caverna delle ordalie - S1 /B  
 [CO.aC] Caverna delle ordalie - S2  
 [CO.aD] Caverna delle ordalie - S3 {Ev}  
 [CO.aE] Caverna delle ordalie - S4  
 [CO.aF] Caverna delle ordalie - S5  
 [CO.aG] Caverna delle ordalie - S6 {Ev}  
 [GD.aA] Grotta degli eidolon -- S1  
 [GD.aB] Grotta degli eidolon -- S2 {Ev}  
 [GD.aC] Grotta degli eidolon -- S3  
 [RL.eE] Rovine lunari ----- Sentiero di Palom & Porom /B

ABILITÀ

1. Terremoto

l'Aracne genera un'onda sismica. La tecnica causa lievi danni magici non elementali a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

l'Aracne causa danni fisici ad un personaggio.

=====

ARMADILLO

===== Armadillo =====

Liv >> 27	N° 079	TIPO
HP >> 325	---+---	--
MP >> 20	Forza 58	
-----+-----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >> 1.555	Magia 0	Armadillo verde
Gil >> 194	D-Magica 12	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Scudo di mithril  
 20 / 64 • Martello di mithril  
 11 / 64 • Granpozione  
 1 / 64 • Pozione-X

COSA SI PUÒ RUBARE

Scudo di mithril

DOVE SI TROVA

[GE.aF] Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /A  
 [GE.aG] Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /B  
 Sottosuolo: Grande continente di Babil

ABILITÀ

.. Attacco fisico  
 l'Armadillo causa danni fisici ad un personaggio.

=====  
 ASCARIDE

=====  
 Gigas Worm ===

Liv >> 79	N° 229	TIPO
HP >> 55.000	---+---	--
MP >> 3.437	Forza 155	
----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >> 32.000	Magia 34	Verme viola
Gil >> 0	D-Magica 44	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[CO.aI] Caverna delle ordalie - S8 (Boss di Edward)

ABILITÀ

1. Banchetto macabro  
 l'Ascaride assorbe sfere viola dal bersaglio. La tecnica causa lievi danni fisici ed infligge lo Status Perdita ad un personaggio.

.. Attacco fisico  
 l'Ascaride causa danni fisici ad un personaggio.

=====

ASURA

===== Asura =====

Liv >> 63	N° 249	TIPO
HP >> 31.005	---+---	Mago
MP >> 1.937	Forza 134	
-----+-----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 20.000	Magia 69	Divinità a tre teste verde
Gil >> 0	D-Magica 37	

ELEMENTI

A-Lancio • --  
 Fulmine • --  
 Fuoco • --  
 Ghiaccio • --  
 Oscurità • --  
 Sacro • --  
 -----+-----  
 Curativo • --  
 Dr & Asp • --

STATUS

Ade • immune  
 Berserk • immune  
 Cecità • immune  
 Confusione • immune  
 Levitazione • immune  
 Maiale • immune  
 Maledizione • immune  
 Mini • immune  
 Mutismo • immune

Paralisi • immune  
 Pietra • immune  
 Pietrific. • immune  
 Rana • immune  
 Sonno • immune  
 Veleno • immune  
 -----+-----  
 Scan • immune  
 Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[RE.aL] Reame degli eidolon - Sala del Re degli eidolon (Boss)

ABILITÀ

1. Curaga (volto sereno celeste)  
 Asura viene avvolta da una luce celeste ed arcobaleno. La tecnica ripristina una notevole quantità di HP del boss.
  2. Protect (volto arancione infuriato)  
 Asura viene avvolta da onde concentriche viola, seguite da un alveare celeste. La tecnica dona lo Status Protect, che innalza temporaneamente il parametro Difesa del boss di 5 unità, diminuendo così i danni fisici subiti.
  3. Raise (volto felice grigio)  
 Asura evoca una serie di angioletti. La tecnica riporta in vita il boss, ripristinandogli una piccola quantità di HP.
- .. Attacco fisico (volto arancione infuriato)  
 Asura causa danni fisici ad un personaggio.

=====

ASURA LUNARE

===== Lunar Asura =====

Liv >> 99	N° 253	TIPO
HP >> 130.000	---+---	--
MP >> 8.125	Forza 183	
-----+-----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 65.000	Magia 55	Divinità a tre teste rosa
Gil >> 65.000	D-Magica 40	



ELEMENTI	STATUS			
A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune		
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune		
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune		
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune		
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune		
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune		
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----		
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune		
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune		

#### COSA SI PUÒ OTTENERE

100% • Grimorio AL

#### COSA SI PUÒ RUBARE

--

#### DOVE SI TROVA

[RL.cn] Rovine lunari - Prova di Rosa (Boss)

#### ABILITÀ

1. Blizzaga (volto blu infuriato)  
Asura lunare genera alcuni grossi cristalli di ghiaccio. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Ghiaccio ad un personaggio.
2. Curaga (volto sereno viola)  
Asura lunare viene avvolta da una luce celeste ed arcobaleno. La tecnica ripristina una notevole quantità di HP del boss.
3. Firaga (volto blu infuriato)  
Asura lunare scaglia una sfera infuocata che provoca una grande esplosione. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.
4. Guarigione (volto sereno viola)  
Asura lunare genera su di sè una serie di scintille. La tecnica ripristina 9.999 HP del boss. Asura lunare utilizza la Guarigione solo dopo aver subito una quantità notevole di danni.
5. Mini (volto felice rosso)  
Asura lunare scaglia alcune scintille dorate ed un gas giallo molto fitto. La tecnica infligge o rimuove lo Status Mini, il quale impedisce al personaggio di utilizzare i suoi comandi speciali e gli fa subire il doppio dei danni.
6. Oggetto 199 (volto felice rosso)  
Asura lunare genera un cubo grigio che ricade sul bersaglio. La tecnica elimina istantaneamente un personaggio.
7. Rana (volto felice rosso)  
Asura lunare colpisce il bersaglio con un gas verde. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale impedisce al personaggio di utilizzare i suoi comandi speciali e gli fa subire il doppio dei danni.
8. Thundaga (volto blu infuriato)  
Asura lunare genera sei fulmini rotanti attorno al bersaglio. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fulmine ad un personaggio.
- .. Attacco fisico (volto sereno viola)  
Asura lunare causa danni fisici ad un personaggio.

=====

BAHAMUT

===== Bahamut =====

Liv >> 47	N° 248	TIPO
HP >> 45.001	---+---	--
MP >> 2.812	Forza 174	
----	Difesa 1	ASPETTO
Esp >> 35.000	Magia 17	Dragone blu
Gil >> 0	D-Magica 4	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+	Maledizione • immune	-----+
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

--

--

DOVE SI TROVA

[AP.aC] Antro del Progenitore - S3 (Boss)

ABILITÀ

1. Megaflare

Bahamut inizia un conto alla rovescia partendo da 5 e, giunto a 0, emette una grande esplosione, seguita da esplosioni più piccole. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

Bahamut causa danni fisici ad un personaggio.

Per poter affrontare Bahamut bisognerà aver già sconfitto Leviathan presso il [RE.aL] Reame degli eidolon - Sala del Re degli eidolon.

=====

BAHAMUT LUNARE

===== Lunar Bahamut =====

Liv >> 99	N° 250	TIPO
HP >> 50.000	---+---	--
MP >> 3.125	Forza 213	
----	Difesa 2	ASPETTO
Esp >> 65.000	Magia 18	Dragone nero
Gil >> 65.000	D-Magica 24	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune

Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

100% • Grimorio BL

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[RL.dQ] Rovine lunari - Prova di Kain /N (Boss)

ABILITÀ

1. Megaflare

Bahamut lunare inizia un conto alla rovescia partendo da 3 e, giunto a 0, emette una grande esplosione, seguita da esplosioni più piccole. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a Kain.

.. Attacco fisico doppio

Bahamut lunare attacca due volte in rapida successione, causando danni fisici a Kain.

=====

BAHAMUT OSCURO

===== Dark Bahamut =====

Liv >> 99	N° 237	TIPO
HP >> 60.000	---+---	Drago
MP >> 3.750	Forza 160	
-----+-----	Difesa 5	ASPETTO
Esp >> 64.000	Magia 8	Dragone rosso
Gil >> 0	D-Magica 52	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[SL.aG] Sottosuolo lunare - S5 /A (Boss)

ABILITÀ

1. Flare

Bahamut oscuro genera quattro fiamme che poi esplodono. La tecnica causa gravi danni magici non elementali ad un personaggio.

## 2. Guarigione

Bahamut oscuro genera su di sè una serie di scintille. Questa tecnica ripristina 6.000 HP del boss. Bahamut oscuro utilizza la Guarigione solo dopo aver subito una quantità notevole di danni.

## 3. Megaflare

Bahamut oscuro emette una grande esplosione, seguita da esplosioni più piccole. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi. Il nemico usa questa abilità all'inizio della battaglia ed ogni volta che viene colpito da un'Evocazione.

## 4. Reflex

Bahamut oscuro viene avvolto da un rombo e da scintille celesti. La tecnica dona lo Status Reflex, che respinge automaticamente alcuni attacchi magici lanciati contro il nemico.

=====  
BAIGAN

=====  
===== Baigan =====

Liv >> 9	N° 199	TIPO
HP >> 4.444	---+---	--
MP >> 277	Forza 58	
-----+-----	Difesa 1	ASPETTO
Esp >> 4.800	Magia 9	Uomo serpente viola
Gil >> 3.000	D-Magica 11	

## ELEMENTI

A-Lancio • --  
Fulmine • --  
Fuoco • --  
Ghiaccio • --  
Oscurità • --  
Sacro • --  
-----+-----  
Curativo • --  
Dr & Asp • --

## STATUS

Ade	• immune	Paralisi	• immune
Berserk	• immune	Pietra	• immune
Cecità	• immune	Pietrific.	• immune
Confusione	• immune	Rana	• immune
Levitazione	• immune	Sonno	• immune
Maiale	• immune	Veleno	• immune
Maledizione	• immune	-----+-----	
Mini	• immune	Scan	• immune
Mutismo	• immune	Tornado	• immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[CB.aB] Castello di Baron - 1° piano /A (Boss)

## ABILITÀ

### 1. Haste

Baigan genera un quadrante di orologio che ruota rapidamente in senso antiorario. La tecnica dona lo Status Haste, che fa caricare più velocemente la barra del turno del bersaglio, il quale attaccherà con maggiore frequenza rispetto agli altri partecipanti al combattimento.

### 2. Reflex

Baigan viene avvolto da un rombo e da scintille celesti. La tecnica dona lo

Status Reflex, che respinge automaticamente alcuni attacchi magici lanciati contro il nemico. Il boss utilizza questa abilità dopo che è stato colpito per la prima volta da un qualsiasi attacco magico.

### 3. Rigenerazione

Baigan rigenera il Braccio destro ed il Braccio sinistro. Il boss utilizza questa tecnica solo quando entrambi gli arti sono stati distrutti.

#### .. Attacco fisico

Baigan causa danni fisici ad un personaggio.

## BAMBOLA DIABOLICA

```
===== Evil Doll =====
Liv >> 30          N° 090          TIPO
HP >> 388         ---+---          --
MP >> 24          Forza      64
-----+-----   Difesa      3          ASPETTO
Esp >> 1.408      Magia      0          Bambola porpora
Gil >> 269        D-Magica   13
```

### ELEMENTI

A-Lancio • --  
Fulmine • --  
Fuoco • --  
Ghiaccio • --  
Oscurità • --  
Sacro • --  
-----+-----  
Curativo • --  
Dr & Asp • --

### STATUS

Ade • --      Paralisi • --  
Berserk • --      Pietra • --  
Cecità • --      Pietrific. • --  
Confusione • --      Rana • --  
Levitazione • --      Sonno • --  
Maiale • --      Veleno • --  
Maledizione • --      -----+-----  
Mini • --      Scan • --  
Mutismo • --      Tornado • --

### COSA SI PUÒ OTTENERE

64 / 64 • Esca

### COSA SI PUÒ RUBARE

Esca

### DOVE SI TROVA

[RL.cR] Rovine lunari -- Sentiero di Edge /D  
[TB.aA] Torre di Babil - S13                    {Ev} (1°)  
[TB.aB] Torre di Babil - S12 /A                {Ev} (1°)  
[TB.aD] Torre di Babil - S12 /C                {Ev} (1°)

### ABILITÀ

#### .. Attacco fisico

la Bambola diabolica causa danni fisici ad un personaggio.

## BANDITO

```
===== Bandit =====
Liv >> 86          N° 195          TIPO
HP >> 14.651      ---+---          --
MP >> 915         Forza      144
-----+-----   Difesa      4          ASPETTO
Esp >> 0          Magia      22          Soldato giallo
Gil >> 0          D-Magica   33
```

ELEMENTI	STATUS		
A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune	
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune	
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune	
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune	
Oscurità • --	Levitazione • immune	Sonno • immune	
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune	
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----	
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune	
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune	

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[RL.bZ] Rovine lunari - Prova di Cecil /I

ABILITÀ

.. Attacco fisico

il Bandito causa danni fisici ad un personaggio.

Per affrontare il Bandito è necessario rispondere 'No' alla sua domanda.

=====

BARBARICCIA

===== Barbariccia =====

Liv >> 36	N° 222	TIPO
HP >> 8.636	---+---	--
MP >> 539	Forza 82	
-----+-----	Difesa 0	ASPETTO
Esp >> 9.000	Magia 63	Demone del vento
Gil >> 5.500	D-Magica 12	

ELEMENTI	STATUS		
A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune	
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune	
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune	
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune	
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune	
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune	
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----	
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --	
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune	

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[TZ.aH] Torre di Zot - 7° piano (Boss)

ABILITÀ

1. Tocco indurente

Barbariccia scaglia una serie di rocce. La tecnica causa lo Status Pietrificazione, in grado di provocare con il passare del tempo lo Status Pietra ad un personaggio.

2. Tornado

Barbariccia genera un vortice d'aria. La tecnica infligge lo Status Critico, lasciando al bersaglio una quantità di HP inferiore al 25% del suo valore massimo.

.. Attacco fisico

Barbariccia causa danni fisici ad un personaggio.

```

=====
      BARDO
===== Bard =====
Liv  >>  5          N° 261          TIPO
HP   >>  60.000     ---+---          --
MP   >>  3.750     Forza      13
-----+-----
Esp  >>  0          Magia      0          ASPETTO
Gil  >>  0          D-Magica   0          Edward Chris Von Muir

```

```

ELEMENTI          STATUS
A-Lancio • --     Ade           • immune     Paralisi     • immune
Fulmine  • --     Berserk       • immune     Pietra       • immune
Fuoco    • --     Cecità        • immune     Pietrific.   • immune
Ghiaccio • --     Confusione    • immune     Rana         • immune
Oscurità • --     Levitazione   • immune     Sonno        • immune
Sacro    • --     Maiale        • immune     Veleno       • immune
-----+-----
Curativo • --     Mini          • immune     Scan         • immune
Dr & Asp • --     Mutismo       • immune     Tornado      • immune

```

COSA SI PUÒ OTTENERE  
--

COSA SI PUÒ RUBARE  
--

DOVE SI TROVA  
[CD.aF] Castello di Damcyan - 3° piano

ABILITÀ  
.. Attacco fisico  
il Bardo causa danni fisici ad un personaggio.

Questi dati si riferiscono ad Edward, durante la battaglia contro Tellah presso il Castello di Damcyan.

```

=====
      BARNABAS
===== Barnabas =====
Liv  >>  32          N° 214          TIPO
HP   >>  4.832     ---+---          Macchina
MP   >>  302     Forza      86

```

```

-----+-----
Esp >> 5.500      Difesa      0      ASPETTO
Gil >> 2.500      Magia      31      Androide viola
                   D-Magica   11

```

```

ELEMENTI          STATUS
A-Lancio • --     Ade          • immune    Paralisi     • immune
Fulmine  • --     Berserk      • immune    Pietra       • immune
Fuoco    • --     Cecità       • immune    Pietrific.   • immune
Ghiaccio • --     Confusione   • immune    Rana         • immune
Oscurità • --     Levitazione  • --        Sonno        • immune
Sacro    • --     Maiale       • immune    Veleno       • immune
-----+-----
Curativo • --     Maledizione • immune    -----+-----
Dr & Asp  • --     Mini         • immune    Scan         • --
                   Mutismo      • immune    Tornado     • immune

```

```

COSA SI PUÒ OTTENERE          COSA SI PUÒ RUBARE
--                               --

```

DOVE SI TROVA

[TB.aR] Torre di Babil - S6 est (Boss, 1° visita)

ABILITÀ

1. Autodistruzione

Barnabas accumula energia rossa per poi detonare e colpire il bersaglio con l'esplosione. La tecnica causa ad un personaggio danni fisici pari alla quantità attuale di HP di Barnabas, il quale perde la vita. Il nemico usa l'Autodistruzione solamente dopo che il Dottore è stato sconfitto.

.. Attacco fisico

Barnabas causa danni fisici ad un personaggio.

```

=====
BARNABAS-Z
===== Barnabas-Z =====
Liv >> 47          N° 216          TIPO
HP >> 4.518      ----+----      --
MP >> 282        Forza 114
-----+-----
Esp >> 20         Difesa 1        ASPETTO
Gil >> 2.500     Magia 0         Uomo-macchina
                   D-Magica 5

```

```

ELEMENTI          STATUS
A-Lancio • --     Ade          • immune    Paralisi     • immune
Fulmine  • --     Berserk      • immune    Pietra       • immune
Fuoco    • --     Cecità       • immune    Pietrific.   • immune
Ghiaccio • --     Confusione   • immune    Rana         • immune
Oscurità • --     Levitazione  • immune    Sonno        • immune
Sacro    • --     Maiale       • immune    Veleno       • immune
-----+-----
Curativo • --     Maledizione • immune    -----+-----
Dr & Asp  • --     Mini         • immune    Scan         • --
                   Mutismo      • immune    Tornado     • immune

```

```

COSA SI PUÒ OTTENERE          COSA SI PUÒ RUBARE

```



--

DOVE SI TROVA

[TB.aR] Torre di Babil - S6 est (Boss, 1° visita)

ABILITÀ

1. Autodistruzione

Barnabas-Z accumula energia rossa per poi detonare e colpire il bersaglio con l'esplosione. La tecnica causa ad un personaggio danni fisici pari alla quantità attuale di HP di Barnabas-Z, il quale perde la vita.

.. Attacco fisico

Barnabas-Z causa danni fisici ad un personaggio.

Per affrontare Barnabas-Z, durante la battaglia contro Barnabas ed il Dottore bisogna sconfiggere per primo l'androide.

=====

BASILISCO

===== Basilisk =====

Liv >> 5	N° 026	TIPO
HP >> 90	---+---	Bestia
MP >> 5	Forza 15	
-----+-----	Difesa 2	ASPETTO
Esp >> 110	Magia 0	Camaleonte rosso
Gil >> 30	D-Magica 9	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

64 / 64 • Ago dorato

COSA SI PUÒ RUBARE

Ago dorato

DOVE SI TROVA

[RL.aO] Rovine lunari ----- Sentiero di Edward /E  
[TF.aA] Tana del formileone - S1 /A {Si}  
[TF.aB] Tana del formileone - S2 /A  
[TF.aE] Tana del formileone - Nido del formileone

ABILITÀ

1. Sguardo pietrificante

il Basilisco scaglia una serie di rocce. La tecnica causa lo Status Pietrificazione, in grado di provocare con il passare del tempo lo Status Pietra ad un personaggio.

.. Attacco fisico  
il Basilisco causa danni fisici ad un personaggio.

=====

BAVAROIS VIOLETTA

===== Purple Bavaois =====

Liv >> 21	N° 063	TIPO
HP >> 105	---+---	Gelatina
MP >> 6	Forza 52	
-----+-----	Difesa 254	ASPETTO
Esp >> 750	Magia 0	Gelatina viola
Gil >> 50	D-Magica 9	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • debole	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

63 / 64 • Pozione  
1 / 64 • Granpozione

Pozione

DOVE SI TROVA

[RL.cG] Rovine lunari - Sentiero di Rosa /A  
[RL.dG] Rovine lunari - Sentiero di Kain /A  
[TZ.aA] Torre di Zot -- 1° piano  
[TZ.aB] Torre di Zot -- 2° piano  
[TZ.aC] Torre di Zot -- 3° piano  
[TZ.aD] Torre di Zot -- 4° piano  
[TZ.aE] Torre di Zot -- 5° piano /A  
[TL.aA] Tunnel lunare - Ovest  
Luna : Superficie lunare

ABILITÀ

.. Attacco fisico  
il Bavaois violetto causa danni fisici ad un personaggio.

=====

BEHEMOTH

===== Behemoth =====

Liv >> 99	N° 158	TIPO
HP >> 23.000	---+---	--
MP >> 1.437	Forza 154	
-----+-----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >> 57.000	Magia 63	Toro viola
Gil >> 65.000	D-Magica 254	

ELEMENTI	STATUS				
A-Lancio • --	Ade	• immune	Paralisi	• immune	
Fulmine • --	Berserk	• immune	Pietra	• immune	
Fuoco • --	Cecità	• immune	Pietrific.	• immune	
Ghiaccio • --	Confusione	• immune	Rana	• immune	
Oscurità • --	Levitazione	• immune	Sonno	• immune	
Sacro • --	Maiale	• immune	Veleno	• immune	
-----+-----	Maledizione	• immune	-----+-----		
Curativo • --	Mini	• immune	Scan	• immune	
Dr & Asp • --	Mutismo	• immune	Tornado	• immune	

#### COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Bandana  
20 / 64 • Bracciale d'assalto  
11 / 64 • Divisa d'assalto  
1 / 64 • Vendicatore

#### COSA SI PUÒ RUBARE

Bandana

#### DOVE SI TROVA

[AP.aB] Antro del Progenitore - S2 (mini boss)  
[AP.aC] Antro del Progenitore - S3 (mini boss)  
[RL.aC] Rovine lunari ----- Sentiero di Yang /A {Si}  
[RL.aD] Rovine lunari ----- Sentiero di Yang /B  
[RL.aE] Rovine lunari ----- Sentiero di Yang /C  
[RL.aF] Rovine lunari ----- Sentiero di Yang /D  
[RL.aG] Rovine lunari ----- Sentiero di Yang /E {Si}  
[RL.aL] Rovine lunari ----- Sentiero di Edward /B  
[RL.aO] Rovine lunari ----- Sentiero di Edward /E  
[RL.cN] Rovine lunari ----- Prova di Rosa {Mf}  
[RL.cV] Rovine lunari ----- Prova di Edge /A  
[RL.cZ] Rovine lunari ----- Prova di Edge /B  
[RL.dA] Rovine lunari ----- Prova di Edge /C  
[RL.dC] Rovine lunari ----- Prova di Edge /E  
[SL.aD] Sottosuolo lunare ----- S4 /A {Fz}  
[SL.aG] Sottosuolo lunare ----- S5 /A {Fz}  
[SL.aT] Sottosuolo lunare ----- S8  
[SL.aU] Sottosuolo lunare ----- S9  
[SL.aV] Sottosuolo lunare ----- S10

#### ABILITÀ

##### 1. Maelstrom

il Behemoth genera una serie di vortici d'aria viola. La tecnica infligge lo Status Critico, lasciando a tutti i personaggi una quantità di HP inferiore al 25% del loro valore massimo. Il nemico usa questa abilità ogni volta che viene colpito da un attacco magico di Elemento Sacro.

##### .. Attacco fisico

il Behemoth causa danni fisici ad un personaggio.

#### BELFAGOR

```
===== Belphegor =====
Liv >> 48          N° 116          TIPO
HP >> 2.200       ---+---          Ghoul
MP >> 137         Forza    108
-----+-----  Difesa    5          ASPETTO
Esp >> 4.088      Magia    0          Demone volante blu
```

ELEMENTI	STATUS
A-Lancio • debole	Ade • immune      Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --      Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --      Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --      Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --      Sonno • --
Sacro • debole	Maiale • immune      Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --      -----+-----
Curativo • --	Mini • immune      Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --      Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

63 / 64 • Pozione  
 1 / 64 • Anello maledetto

COSA SI PUÒ RUBARE

Pozione

DOVE SI TROVA

- [CO.aB] Caverna delle ordalie - S1 /B
- [CO.aC] Caverna delle ordalie - S2
- [CO.aD] Caverna delle ordalie - S3
- [CO.aE] Caverna delle ordalie - S4
- [CO.aF] Caverna delle ordalie - S5
- [CO.aG] Caverna delle ordalie - S6
- [GD.aB] Grotta degli eidolon -- S2
- [GD.aC] Grotta degli eidolon -- S3
- [RL.eE] Rovine lunari ----- Sentiero di Palom & Porom /B

ABILITÀ

1. Tornado

il Belfagor genera un vortice d'aria. La tecnica infligge lo Status Critico, lasciando al bersaglio una quantità di HP inferiore al 25% del suo valore massimo.

.. Attacco fisico

il Belfagor causa danni fisici ad un personaggio.

=====

BESTIA GLACIALE

===== Frostbeast =====

Liv >> 40	N° 072	TIPO
HP >> 520	---+---	--
MP >> 32	Forza 64	
-----+-----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 1.441	Magia 3	Quadrupede celeste
Gil >> 276	D-Magica 13	

ELEMENTI	STATUS
A-Lancio • --	Ade • --      Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --      Pietra • --
Fuoco • debole	Cecità • --      Pietrific. • --
Ghiaccio • assorbe	Confusione • --      Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --      Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --      Veleno • --

-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Frecce glaciali  
 20 / 64 • Vento antartico  
 11 / 64 • Vento artico  
 1 / 64 • Zanna bianca

COSA SI PUÒ RUBARE

Frecce glaciali

DOVE SI TROVA

[RL.cG] Rovine lunari - Sentiero di Rosa /A  
 [TZ.aA] Torre di Zot -- 1° piano  
 [TZ.aB] Torre di Zot -- 2° piano  
 [TZ.aC] Torre di Zot -- 3° piano  
 [TZ.aD] Torre di Zot -- 4° piano  
 [TZ.aE] Torre di Zot -- 5° piano /A

ABILITÀ

1. Bufera gelida

la Bestia glaciale genera una tempesta di neve. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Ghiaccio a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

la Bestia glaciale causa danni fisici ad un personaggio.

=====

BRACCIO DESTRO

===== Right Arm =====

Liv >> 9	N° 200	TIPO
HP >> 444	-----+---	--
MP >> 27	Forza 58	
-----+-----	Difesa 2	ASPETTO
Esp >> 10	Magia 9	Rettile arto destro
Gil >> 0	D-Magica 0	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[CB.aB] Castello di Baron - 1° piano /A (Boss)

## ABILITÀ

### 1. Autodistruzione

il Braccio destro accumula energia rossa per poi detonare e colpire il bersaglio con l'esplosione. La tecnica causa ad un personaggio danni fisici pari alla quantità attuale di HP del Braccio destro, il quale perde la vita. Il nemico usa l'Autodistruzione solamente dopo che Baigan è stato sconfitto.

### 2. Banchetto macabro

il Braccio destro assorbe sfere viola dal bersaglio. La tecnica causa lievi danni fisici ed infligge lo Status Perdita ad un personaggio.

### 3. Costrizione

il Braccio destro genera tre anelli di luce dorata, che si stringono attorno al bersaglio. La tecnica infligge lo Status Paralisi, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

### .. Attacco fisico

il Braccio destro causa danni fisici ad un personaggio.

## BRACCIO SINISTRO

```
===== Left Arm =====
Liv >> 9          N° 201          TIPO
HP >> 444        ----+----          --
MP >> 27         Forza          58
-----+-----
Esp >> 10        Difesa          2          ASPETTO
Gil >> 0         Magia          9          Rettile arto sinistro
D-Magica        0
```

## ELEMENTI

A-Lancio • --  
Fulmine • --  
Fuoco • --  
Ghiaccio • --  
Oscurità • --  
Sacro • --  
-----+-----  
Curativo • --  
Dr & Asp • --

## STATUS

Ade • immune  
Berserk • immune  
Cecità • immune  
Confusione • immune  
Levitazione • --  
Maiale • immune  
Maledizione • immune  
Mini • immune  
Mutismo • immune

Paralisi • immune  
Pietra • immune  
Pietrific. • immune  
Rana • immune  
Sonno • immune  
Veleno • immune  
-----+-----  
Scan • --  
Tornado • immune

## COSA SI PUÒ OTTENERE

--

## COSA SI PUÒ RUBARE

--

## DOVE SI TROVA

[CB.aB] Castello di Baron - 1° piano /A (Boss)

## ABILITÀ

### 1. Autodistruzione

il Braccio sinistro accumula energia rossa per poi detonare e colpire il bersaglio con l'esplosione. La tecnica causa ad un personaggio danni fisici pari alla quantità attuale di HP del Braccio destro, il quale perde la vita. Il nemico usa l'Autodistruzione solamente dopo che Baigan è stato

sconfitto.

2. Banchetto macabro

il Braccio sinistro assorbe sfere viola dal bersaglio. La tecnica causa lievi danni fisici ed infligge lo Status Perdita ad un personaggio.

3. Costrizione

il Braccio sinistro genera tre anelli di luce dorata, che si stringono attorno al bersaglio. La tecnica infligge lo Status Paralisi, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

.. Attacco fisico

il Braccio sinistro causa danni fisici ad un personaggio.

```

=====
BRACHIORAIDOS
===== Brachioraidos =====
Liv >> 99          N° 191          TIPO
HP >> 180.000     ---+---        Drago
MP >> 11.250      Forza 225
-----+-----   Difesa 5        ASPETTO
Esp >> 65.000     Magia 212       Drago accucciato grigio
Gil >> 65.000     D-Magica 125

```

```

ELEMENTI          STATUS
A-Lancio • --     Ade • immune    Paralisi • immune
Fulmine • --     Berserk • immune Pietra • immune
Fuoco • --       Cecità • immune Pietrific. • immune
Ghiaccio • --    Confusione • immune Rana • immune
Oscurità • --    Levitazione • immune Sonno • immune
Sacro • --       Maiale • immune  Veleno • immune
-----+-----   Maledizione • immune
Curativo • --    Mini • immune    Scan • immune
Dr & Asp • --     Mutismo • immune Tornado • immune

```

```

COSA SI PUÒ OTTENERE          COSA SI PUÒ RUBARE
64 / 64 • Scudo dell'eroe    Scudo dell'eroe

```

DOVE SI TROVA  
[RL.fE] Rovine lunari - Sentiero finale /D (Boss)

- ABILITÀ
1. Berserk  
il Brachioraidos genera una colonna di luce dorata. La tecnica causa lo Status Berserk, che aumenta del 50% la potenza offensiva del personaggio, il quale però poi colpisce in automatico un nemico a caso, eseguendo solo il semplice attacco fisico.
  2. Bio  
il Brachioraidos colpisce il bersaglio con una pioggia acida verde. La tecnica causa danni magici non elementali ed infligge Status Perdita, che fa perdere costantemente HP al personaggio con il passare del tempo.
  3. Blizzaga

il Brachioraidos genera alcuni grossi cristalli di ghiaccio. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Ghiaccio ad un personaggio.

4. Buco nero

il Brachioraidos genera un grosso vortice oscuro. La tecnica rimuove tutti gli status positivi e negativi attualmente presenti.

5. Confusione

il Brachioraidos genera tre volatili gialli che ruotano attorno al bersaglio, seguiti dalla comparsa di un grosso punto interrogativo. La tecnica provoca lo Status Confusione, il quale obbliga un personaggio ad attaccare i suoi stessi alleati oppure a curare i nemici.

6. Elegia malefica

il Brachioraidos genera una serie di note musicali, assieme ad un quadrante di orologio che ruota lentamente in senso antiorario. La tecnica infligge a tutti i personaggi lo Status Slow, che fa caricare più lentamente la rispettiva barra del turno, diminuendo la frequenza dei loro attacchi.

7. Firaga

il Brachioraidos scaglia una sfera infuocata che provoca una grande esplosione. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

8. Flare

il Brachioraidos genera quattro fiamme che poi esplodono. La tecnica causa gravi danni magici non elementali ad un personaggio.

9. Guarigione

il Brachioraidos genera su di sé una serie di scintille. La tecnica ripristina 9.999 HP del nemico. Il Brachioraidos utilizza la Guarigione solo dopo aver subito una quantità notevole di danni.

10. Inferno

il Brachioraidos genera un turbine infuocato. La tecnica causa gravi danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

11. Maelstrom

il Brachioraidos genera una serie di vortici d'aria viola. La tecnica infligge lo Status Critico, lasciando a tutti i personaggi una quantità di HP inferiore al 25% del loro valore massimo.

12. Medusa

il Brachioraidos scaglia una serie di rocce. La tecnica causa lo Status Pietra, che elimina il personaggio istantaneamente.

13. Megaflare

il Brachioraidos inizia un conto alla rovescia partendo da 3 e, giunto a 0, emette una grande esplosione, seguita da esplosioni più piccole. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.

14. Oggetto 199

il Brachioraidos genera un cubo grigio che ricade sul bersaglio. La tecnica elimina istantaneamente un personaggio.

15. Protect

il Brachioraidos viene avvolto da onde concentriche viola, seguite da un alveare celeste. La tecnica dona lo Status Protect, che innalza



temporaneamente il parametro Difesa del nemico di 5 unità, diminuendo così i danni fisici subiti. Il Brachioraidos usa questa Magia bianca solo nel caso in cui venga colpito durante il conto alla rovescia del Megaflare.

16. Rana

il Brachioraidos colpisce il bersaglio con un gas verde. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale impedisce al personaggio di utilizzare i suoi comandi speciali e gli fa subire il doppio dei danni.

17. Reflex

il Brachioraidos genera un rombo seguito da scintille celesti. La tecnica dona lo Status Reflex, che respinge automaticamente alcuni attacchi magici lanciati contro il nemico. Il Brachioraidos usa questa Magia bianca solo nel caso in cui venga colpito durante il conto alla rovescia del Megaflare.

18. Sancta

il Brachioraidos genera una pioggia di luci celesti. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Sacro ad un personaggio.

19. Thundaga

il Brachioraidos genera sei fulmini rotanti attorno al bersaglio. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fulmine ad un personaggio.

.. Attacco fisico

il Brachioraidos causa danni fisici ad un personaggio.

.. Attacco fisico doppio

il Brachioraidos attacca due volte in rapida successione, causando danni fisici ad uno oppure a due personaggi.

=====  
BRINA

				===== Brina =====
Liv >>	15	N° 208		TIPO
HP >>	369	---+---		--
MP >>	23	Forza	54	
-----+-----		Difesa	1	ASPETTO
Esp >>	1.000	Magia	31	Bambola rossa
Gil >>	500	D-Magica	11	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • immune	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

--

--

## DOVE SI TROVA

[CN.aD] Castello dei nani - Sala del cristallo (Boss)

## ABILITÀ

.. Attacco fisico

Brina causa danni fisici ad un personaggio.

.. Fusione

se sullo schermo sono state eliminate tutte le tre Calca e sono ancora presenti almeno due Brina, quest'ultime si fonderanno, dando vita a Calcabrina.

 =====  
 BURATTINAIO

===== Marionetteer =====

Liv >> 22	N° 070	TIPO
HP >> 473	----+----	Mago
MP >> 29	Forza 56	
----+----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 1.000	Magia 35	Vecchio mago rosa
Gil >> 195	D-Magica 17	

## ELEMENTI

## STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

## COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Caducèo  
 20 / 64 • Bracciale runico  
 11 / 64 • Ramo runico  
 1 / 64 • Grimorio

## COSA SI PUÒ RUBARE

Caducèo

## DOVE SI TROVA

[TB.aA] Torre di Babil - S13 (1°)  
 [TB.aB] Torre di Babil - S12 /A (1°)  
 [TB.aD] Torre di Babil - S12 /C (1°)  
 [TZ.aA] Torre di Zot --- 1° piano  
 [TZ.aB] Torre di Zot --- 2° piano  
 [TZ.aC] Torre di Zot --- 3° piano  
 [TZ.aD] Torre di Zot --- 4° piano  
 [TZ.aE] Torre di Zot --- 5° piano

## ABILITÀ

1. Evocazione

il Burattinaio evoca un mostro sul campo di battaglia. A seconda della stanza in cui ci si trova, il nemico può evocare una Bambola diabolica oppure una Marionetta. Solo dopo che questo mostro viene eliminato il

Burattinaio può evocarne un altro esemplare.

.. Attacco fisico

il Burattinaio causa danni fisici ad un personaggio.

=====

CAGNAZZO

===== Cagnazzo =====

Liv >> 16	N° 221	TIPO
HP >> 5.312	---+---	--
MP >> 332	Forza 44	
----+----	Difesa 2	ASPETTO
Esp >> 5.500	Magia 29	Demone acquatico azzurro
Gil >> 4.000	D-Magica 48	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • debole	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

--

--

DOVE SI TROVA

[CB.aG] Castello di Baron - Sala del trono (Boss)

ABILITÀ

1. Guarigione

Cagnazzo genera su di sé una serie di scintille. La tecnica ripristina 531 HP del boss. Cagnazzo utilizza questa abilità solo dopo aver subito una quantità notevole di danni, quando si ritira nel suo carapace.

2. Haste

Cagnazzo genera un quadrante di orologio che ruota rapidamente in senso antiorario. La tecnica dona lo Status Haste, che fa caricare più velocemente la barra del turno del bersaglio, il quale attaccherà con maggiore frequenza rispetto agli altri partecipanti al combattimento.

3. Tsunami

Cagnazzo scaglia un'onda gigantesca. La tecnica causa danni magici di Elemento Ghiaccio a tutti i personaggi. Il boss utilizza questa tecnica solo dopo essersi circondato con l'acqua.

.. Attacco fisico

Cagnazzo causa danni fisici ad un personaggio.

=====  
===== Cait Sith ===

Liv >> 20	N° 055	TIPO
HP >> 342	----+---	--
MP >> 21	Forza 50	
----+-----	Difesa 2	ASPETTO
Esp >> 820	Magia 0	Leopardo giallo
Gil >> 252	D-Magica 16	

ELEMENTI	STATUS		
A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --	
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --	
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --	
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune	
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --	
Sacro • debole	Maiale • --	Veleno • --	
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----	
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --	
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --	

COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Corno rigenerante  
20 / 64 • Baffo di coeurl  
11 / 64 • Baffo di coeurl  
1 / 64 • Artigli felini

COSA SI PUÒ RUBARE

Corno rigenerante

DOVE SI TROVA

[CM.aA] Caverna magnetica - S1  
[CM.aB] Caverna magnetica - S2 /A  
[CM.aC] Caverna magnetica - S2 /B  
[CM.aD] Caverna magnetica - S3 /A {Si}  
[CM.aF] Caverna magnetica - S3 /C {Si}  
[CM.aG] Caverna magnetica - S3 /D {Si}  
[CM.aH] Caverna magnetica - S4 /A {Si}  
Mondo: Grande foresta di Troia  
Mondo: Isola di Mithril  
Mondo: Isola magnetica

ABILITÀ

1. Blaster

il Cait Sith genera tre anelli di luce viola, che si stringono attorno al bersaglio. La tecnica infligge lo Status Ade oppure lo Status Paralisi ad un personaggio.

.. Attacco fisico

il Cait Sith causa danni fisici ad un personaggio.

=====  
===== Calca ===

Liv >> 31	N° 207	TIPO
HP >> 1.369	----+---	--
MP >> 85	Forza 54	
----+-----	Difesa 0	ASPETTO
Esp >> 1.000	Magia 31	Bambola maschile viola
Gil >> 500	D-Magica 11	

ELEMENTI	STATUS		
A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --	
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --	
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --	
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --	
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --	
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --	
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----	
Curativo • --	Mini • --	Scan • --	
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --	

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[CN.ad] Castello dei nani - Sala del cristallo (Boss)

ABILITÀ

.. Attacco fisico

Calca causa danni fisici ad un personaggio.

.. Fusione

se sullo schermo sono state eliminate tutte le tre Brina e sono ancora presenti almeno due Calca, quest'ultime si fonderanno, dando vita a Calcabrina.

=====

CALCABRINA

===== Calcabrina =====

Liv >> 47	N° 209	TIPO
HP >> 5.315	---+---	--
MP >> 332	Forza 106	
-----+-----	Difesa 2	ASPETTO
Esp >> 12.000	Magia 41	Bambola gigante viola
Gil >> 5.000	D-Magica 25	

ELEMENTI	STATUS		
A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune	
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune	
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune	
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune	
Oscurità • --	Levitazione • immune	Sonno • immune	
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune	
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----	
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune	
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune	

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

ABILITÀ

1. Bagliore

Calcabrina scaglia un raggio luminoso porpora. La tecnica causa lo Status Confusione, il quale obbliga il personaggio ad attaccare gli alleati oppure a curare i mostri.

.. Attacco fisico

Calcabrina causa danni fisici ad un personaggio.

Per affrontare questo nemico, durante la battaglia contro le tre Calca e le tre Brina, è necessario eliminare solamente tutti gli esemplari di un tipo ed ignorare gli altri. Se fatto correttamente, le bambole rimanenti si fonderanno e daranno vita a Calcabrina.

=====

CANNONE LASER

===== Beam Cannon =====

Liv >> 50	N° 138	TIPO
HP >> 3.000	---+---	Macchina
MP >> 187	Forza 88	
----+----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >> 3.199	Magia 0	Cannone verde
Gil >> 890	D-Magica 41	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • immune	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

32 / 64 • Tenda  
32 / 64 • Furia celeste

Tenda

DOVE SI TROVA

[GB.aA] Gigante di Babil - Bocca del Gigante  
 [GB.aB] Gigante di Babil - Collo del Gigante  
 [GB.aC] Gigante di Babil - Torace del Gigante  
 [GB.aD] Gigante di Babil - Stomaco del Gigante  
 [GB.aE] Gigante di Babil - Passaggio interno  
 [GB.aF] Gigante di Babil - Scale interne  
 [RL.aI] Rovine lunari ---- Sentiero di Edward /A  
 [RL.cM] Rovine lunari ---- Sentiero di Rosa /E  
 [RL.eG] Rovine lunari ---- Sentiero di Palom & Porom /D

ABILITÀ

1. Raggio

il Cannone laser scaglia un proiettile di energia. La tecnica causa ad un personaggio danni magici non elementali pari a 1/10 dei suoi HP massimi.

.. Attacco fisico

il Cannone laser causa danni fisici ad un personaggio.

Se colpito da un attacco di Elemento Fulmine, il Cannone laser inizierà ad attaccare i suoi alleati anzichè i personaggi, come se si trovasse in Status Confusione.

=====

CAPITANO

===== Captain =====

Liv >> 15	N° 038	TIPO
HP >> 320	---+---	--
MP >> 20	Forza 36	
----	Difesa 2	ASPETTO
Esp >> 600	Magia 0	Soldato rosa
Gil >> 152	D-Magica 11	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

--

--

DOVE SI TROVA

[CF.aA] Castello di Fabul - Cortile  
[CF.aE] Castello di Fabul - 2° piano  
[CF.aF] Castello di Fabul - Sala del trono

ABILITÀ

1. Carica!

il Capitano ordina a tutti i Marine di Baron di attaccare. La tecnica causa danni fisici ad un personaggio.

2. Ritirata

se rimasto solo, il Capitano fugge dalla battaglia.

=====

CAPITANO GOBLIN

===== Goblin Captain =====

Liv >> 16	N° 097	TIPO
HP >> 199	---+---	--
MP >> 12	Forza 56	
----	Difesa 0	ASPETTO

Esp >> 1.930                      Magia            0                      Bandito viola  
 Gil >> 45                            D-Magica        0

ELEMENTI	STATUS		
A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --	
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --	
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --	
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --	
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --	
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --	
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----	
Curativo • --	Mini • --	Scan • --	
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --	

COSA SI PUÒ OTTENERE                      COSA SI PUÒ RUBARE  
 --    --

DOVE SI TROVA  
 [TB.aA] Torre di Babil - S13                      (1°)  
 [TB.aN] Torre di Babil - S9 /B                      (1°)  
 Sottosuolo: Grande continente di Babil

ABILITÀ  
 .. Attacco fisico  
 il Capitano goblin causa danni fisici ad un personaggio.

=====

CARAPACERE

===== Ironback =====

Liv >> 29	N° 087	TIPO
HP >> 100	----+----	--
MP >> 6	Forza 74	
----+----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >> 1.077	Magia 0	Armadillo nero
Gil >> 233	D-Magica 15	

ELEMENTI	STATUS		
A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --	
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --	
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --	
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune	
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --	
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --	
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----	
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --	
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --	

COSA SI PUÒ OTTENERE                      COSA SI PUÒ RUBARE  
 32 / 64 • Scudo di mithril                      Scudo di mithril  
 20 / 64 • Martello di mithril  
 11 / 64 • Granpozione  
 1 / 64 • Pozione-X



## DOVE SI TROVA

[GE.aA] Grotte di Eblan - S1  
 [GE.aF] Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /A  
 [GE.aG] Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /B  
 [RL.cR] Rovine lunari --- Sentiero di Edge /D  
 Mondo: Isola di Agart {Si}  
 Mondo: Isola di Eblan {Si}

## ABILITÀ

.. Attacco fisico  
 il Carapacere causa danni fisici ad un personaggio.

## CATOBLEPAS

```

===== Catoblepas =====
Liv >> 99          N° 178          TIPO
HP >> 30.556      ---+---          Bestia
MP >> 1.909       Forza 168
-----+-----   Difesa 4          ASPETTO
Esp >> 62.000     Magia 30          Camaleonte blu
Gil >> 62.000     D-Magica 54

```

## ELEMENTI

## STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

## COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Ago dorato  
 20 / 64 • Frecce di Medusa  
 11 / 64 • Scudo di Atena  
 1 / 64 • Lama di Medusa

## COSA SI PUÒ RUBARE

Ago dorato

## DOVE SI TROVA

[RL.dS] Rovine lunari - Sentiero di Cid /B  
 [RL.fD] Rovine lunari - Sentiero finale /C

## ABILITÀ

## 1. Bagliore

il Catoblepas scaglia un raggio luminoso porpora. La tecnica causa lo Status Confusione, il quale obbliga il personaggio ad attaccare gli alleati oppure a curare i mostri.

## 2. Sguardo pietrificante

il Catoblepas scaglia una serie di rocce. La tecnica causa lo Status Pietrificazione, in grado di provocare con il passare del tempo lo Status Pietra ad un personaggio.

.. Attacco fisico doppio

il Catoblepas attacca due volte in rapida successione, causando danni fisici ad uno oppure a due personaggi.

=====

CAVALIERE ARDENTE

===== Flame Knight =====

Liv >>	31	N° 092	TIPO
HP >>	579	---+---	--
MP >>	36	Forza 76	
----	+	Difesa 4	ASPETTO
Esp >>	1.708	Magia 0	Guerriero rosso
Gil >>	300	D-Magica 19	

ELEMENTI

STATUS

A-lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • assorbe	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • debole	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+	Maledizione • --	-----+
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Lancia infuocata  
20 / 64 • Spada infuocata  
11 / 64 • Scudo infuocato  
1 / 64 • Cotta infuocata

COSA SI PUÒ RUBARE

Lancia infuocata

DOVE SI TROVA

[TB.aB] Torre di Babil - S12 /A (1°)  
[TB.aC] Torre di Babil - S12 /B (1°)  
[TB.aD] Torre di Babil - S12 /C (1°)  
[TB.aE] Torre di Babil - S11 (1°)  
[TB.aL] Torre di Babil - S10 /E (1°)  
[TB.aM] Torre di Babil - S9 /A (1°)

ABILITÀ

.. Attacco fisico

il Cavaliere ardente causa danni fisici ad un personaggio.

=====

CAVALIERE DECADUTO

===== Fell Knight =====

Liv >>	49	N° 118	TIPO
HP >>	2.900	---+---	--
MP >>	181	Forza 104	
----	+	Difesa 4	ASPETTO
Esp >>	4.288	Magia 0	Cavaliere viola
Gil >>	575	D-Magica 26	

ELEMENTI	STATUS		
A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --	
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --	
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --	
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --	
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --	
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --	
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----	
Curativo • --	Mini • --	Scan • --	
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --	

COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Tenda  
32 / 64 • Cottage

COSA SI PUÒ RUBARE

Tenda

DOVE SI TROVA

[CO.aG] Caverna delle ordalie - S6  
[CO.aH] Caverna delle ordalie - S7  
[GD.aA] Grotta degli eidolon -- S1  
[GD.aB] Grotta degli eidolon -- S2  
[GD.aC] Grotta degli eidolon -- S3  
[RL.eE] Rovine lunari ----- Sentiero di Palom & Porom /B

ABILITÀ

1. Maledizione

il Cavaliere decaduto scaglia una sfera verde. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Maledizione, il quale dimezza temporaneamente il valore dei suoi parametri Attacco, Difesa e Difesa Magica.

2. Sanguisuga

il Cavaliere decaduto assorbe una serie di fasci luminosi ondulanti celesti. La tecnica ripristina un terzo degli HP del nemico.

.. Attacco fisico

il Cavaliere decaduto causa danni fisici ad un personaggio.

=====

CAVALIERE DEL CAOS

===== Chaos Knight =====		
Liv >> 89	N° 172	TIPO
HP >> 21.019	---+---	--
MP >> 1.313	Forza 152	
-----+-----	Difesa 2	ASPETTO
Esp >> 50.000	Magia 68	Centauro porpora
Gil >> 42.000	D-Magica 45	

ELEMENTI	STATUS		
A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --	
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --	
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --	
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune	
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --	
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --	
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----	

Curativo • --                    Mini                    • immune                    Scan                    • --  
 Dr & Asp • --                    Mutismo                    • --                    Tornado                    • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Panacea  
 31 / 64 • Cottage  
 1 / 64 • Daga assassina

COSA SI PUÒ RUBARE

Panacea

DOVE SI TROVA

[RL.bF] Rovine lunari - Sentiero di Cecil /B  
 [RL.cS] Rovine lunari - Sentiero di Edge /E {Si}  
 [RL.cT] Rovine lunari - Sentiero di Edge /F {Si}  
 [RL.cU] Rovine lunari - Sentiero di Edge /G {Si}  
 [RL.dD] Rovine lunari - Sentiero di Kain /A  
 [RL.dF] Rovine lunari - Sentiero di Kain /C  
 [RL.dS] Rovine lunari - Sentiero di Cid /B  
 [RL.dT] Rovine lunari - Sentiero di Cid /C  
 [RL.eD] Rovine lunari - Sentiero di Palom & Porom /A  
 [RL.eE] Rovine lunari - Sentiero di Palom & Porom /B  
 [RL.eF] Rovine lunari - Sentiero di Palom & Porom /C  
 [RL.eG] Rovine lunari - Sentiero di Palom & Porom /D  
 [RL.eH] Rovine lunari - Sentiero di Palom & Porom /E

ABILITÀ

1. Ade

il Cavaliere del caos genera una fiamma blu lanciata da un grande scheletro ammantato di bianco. La tecnica infligge lo Status Ade, che elimina un personaggio istantaneamente.

2. Tornado

il Cavaliere del caos genera un vortice d'aria. La tecnica infligge lo Status Critico, lasciando al bersaglio una quantità di HP inferiore al 25% del suo valore massimo.

.. Attacco fisico

il Cavaliere del caos causa danni fisici ad un personaggio.

=====

CAVALIERE FANTASMA

===== Ghost Knight =====

Liv >> 35	N° 099	TIPO
HP >> 1.050	---+---	Ghoul
MP >> 65	Forza 76	
-----+-----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >> 2.559	Magia 0	Guerriero celeste
Gil >> 211	D-Magica 19	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • debole	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----

Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Tenda  
 32 / 64 • Cottage

COSA SI PUÒ RUBARE

Tenda

DOVE SI TROVA

[RL.cR] Rovine lunari -- Sentiero di Edge /D	
[TB.aO] Torre di Babil - S8 ovest	(2°)
[TB.aP] Torre di Babil - S7 /A ovest	(2°)
[TB.aR] Torre di Babil - S6 ovest	(2°)
[TB.aS] Torre di Babil - S1	(2°)
[TB.aT] Torre di Babil - S2	(2°)
[TB.aU] Torre di Babil - S3 /A	{Ev} (2°)
[TB.aZ] Torre di Babil - S4	(2°)
[TB.bA] Torre di Babil - S5	(2°)

ABILITÀ

1. Bio

il Cavaliere fantasma colpisce il bersaglio con una pioggia acida verde. La tecnica causa danni magici non elementali ed infligge Status Perdita, che fa perdere costantemente HP al personaggio con il passare del tempo. Il nemico usa questa Magia nera ogni volta che viene colpito da un attacco fisico.

2. Reflex

il Cavaliere fantasma genera un rombo seguito da scintille celesti. La tecnica dona lo Status Reflex, che respinge automaticamente alcuni attacchi magici lanciati contro il nemico. Il Cavaliere fantasma usa questa Magia bianca ogni volta che viene colpito da un attacco magico.

.. Attacco fisico

il Cavaliere fantasma causa danni fisici ad un personaggio.

=====

CAVALIERE NERO

===== Dark Knight =====

Liv >> 17	N° 262	TIPO
HP >> 4.520	---+---	--
MP >> 282	Forza 46	
----+----	Difesa 0	ASPETTO
Esp >> 0	Magia 0	Cecil Harvey (oscuro)
Gil >> 0	D-Magica 11	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[MO.aE] Monte Ordalia - Santuario

ABILITÀ

1. Oscurità

il Cavaliere nero scaglia un'onda di energia. La tecnica causa danni non elementali a Cecil.

.. Attacco fisico

il Cavaliere nero causa danni fisici a Cecil.

=====

CAVALIERE OSCURO

===== Black Knight =====

Liv >> 21	N° 066	TIPO
HP >> 360	---+---	Non-morto
MP >> 22	Forza 64	
----	Difesa 2	ASPETTO
Esp >> 840	Magia 0	Cavaliere nero
Gil >> 175	D-Magica 19	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • debole	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • forte	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • debole	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • debole	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • assorbe	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Tenda  
32 / 64 • Cottage

COSA SI PUÒ RUBARE

Tenda

DOVE SI TROVA

[RL.cG] Rovine lunari - Sentiero di Rosa /A  
[TZ.aC] Torre di Zot -- 3° piano  
[TZ.aD] Torre di Zot -- 4° piano  
[TZ.aE] Torre di Zot -- 5° piano /A

ABILITÀ

1. Maledizione

il Cavaliere oscuro scaglia una sfera verde. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Maledizione, il quale dimezza temporaneamente il valore dei suoi parametri Attacco, Difesa e Difesa Magica.

## 2. Sanguisuga

il Cavaliere oscuro assorbe una serie di fasci luminosi ondulanti celesti.  
La tecnica ripristina un terzo degli HP del nemico.

### .. Attacco fisico

il Cavaliere oscuro causa danni fisici ad un personaggio.

## CENTAUROTEK

=====  
===== Centaurion =====

Liv >> 61	N° 139	TIPO
HP >> 3.500	---+---	Macchina
MP >> 218	Forza 126	
-----+-----	Difesa 5	ASPETTO
Esp >> 9.699	Magia 0	Centauro marrone
Gil >> 1.220	D-Magica 43	

## ELEMENTI

## STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

## COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Tenda  
32 / 64 • Cottage

## COSA SI PUÒ RUBARE

Tenda

## DOVE SI TROVA

[GB.aA] Gigante di Babil - Bocca del Gigante	{Ev}
[GB.aB] Gigante di Babil - Collo del Gigante	{Ev}
[GB.aC] Gigante di Babil - Torace del Gigante	{Ev} {Si}
[GB.aD] Gigante di Babil - Stomaco del Gigante	{Ev}
[GB.aE] Gigante di Babil - Passaggio interno	{Ev}
[GB.aF] Gigante di Babil - Scale interne	{Ev}
[RL.aI] Rovine lunari ---- Sentiero di Edward /A	
[RL.cM] Rovine lunari ---- Sentiero di Rosa /E	
[RL.eG] Rovine lunari ---- Sentiero di Palom & Porom /D	

## ABILITÀ

### .. Attacco fisico

il Centaurotek causa danni fisici ad un personaggio.

## CENTIPEDE

=====  
===== Hundlegs =====

Liv >> 6	N° 009	TIPO
HP >> 60	---+---	--
MP >> 3	Forza 11	
-----+-----	Difesa 3	ASPETTO

Esp >> 79	Magia	0	Scolopendra nera
Gil >> 20	D-Magica	4	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

63 / 64 • Pozione  
1 / 64 • Granpozione

Pozione

DOVE SI TROVA

[TF.aB] Tana del formileone - S2 /A {Si}  
 [TF.aE] Tana del formileone - Nido del formileone {Si}  
 Mondo: Area tra il Canale sotterraneo ed il Lago sotterraneo  
 Mondo: Area tra il Lago sotterraneo ed il Castello di Damcyan  
 Mondo: Area tra la Grotta delle nebbie e Mist  
 Mondo: Area tra la Tana del formileone ed il Monte Hobs  
 Mondo: Area tra l'Oasi di Kaipo ed il Canale sotterraneo  
 Mondo: Grande foresta di Troia

ABILITÀ

1. Terremoto

il Centipede genera un'onda sismica. La tecnica causa lievi danni magici non elementali a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

il Centipede causa danni fisici ad un personaggio.

=====

CEREBROCHIMERA

===== Chimera Brain =====

Liv >> 44	N° 128	TIPO
HP >> 3.400	---+---	--
MP >> 212	Forza 114	
-----+-----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 28.000	Magia 0	Chimera verde
Gil >> 1.200	D-Magica 38	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • assorbe	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • assorbe	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • assorbe	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----



Curativo • --	Mini	• immune	Scan	• --
Dr & Asp • --	Mutismo	• --	Tornado	• --

COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Frecce infuocate  
 20 / 64 • Esplosivo  
 11 / 64 • Scheggia di Pyros  
 1 / 64 • Zanna rossa

COSA SI PUÒ RUBARE

Frecce infuocate

DOVE SI TROVA

[CO.aD] Caverna delle ordalie - S3	{Si}
[CO.aE] Caverna delle ordalie - S4	
[CO.aF] Caverna delle ordalie - S5	
[GS.aB] Grotta sigillata ----- S1 /A	{Ev}
[GS.aD] Grotta sigillata ----- S1 /C	{Ev}
[GS.aG] Grotta sigillata ----- S2 /A	{Ev}
[GS.aI] Grotta sigillata ----- S2 /C	
[GS.aL] Grotta sigillata ----- S2 /D	
[GS.aO] Grotta sigillata ----- S2 /G	
[GS.aP] Grotta sigillata ----- S2 /H	
[GS.aQ] Grotta sigillata ----- S3 /A	{Ev}
[GS.aS] Grotta sigillata ----- S3 /C	{Ev}
[GS.aU] Grotta sigillata ----- S3 /E	
[RL.cS] Rovine lunari ----- Sentiero di Edge /E	
[RL.cT] Rovine lunari ----- Sentiero di Edge /F	
[RL.cU] Rovine lunari ----- Sentiero di Edge /G	

ABILITÀ

1. Raffica gelida

la Cerebrochimera genera un muro di fiamme blu. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Ghiaccio a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

la Cerebrochimera causa danni fisici ad un personaggio.

CHIMERA

```

===== Chimera =====
Liv >> 28          N° 095          TIPO
HP >> 700         ---+---          --
MP >> 43          Forza          80
-----+-----   Difesa          3          ASPETTO
Esp >> 1.708      Magia          0          Chimera marrone
Gil >> 228        D-Magica       18
  
```

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade	• immune	Paralisi	• immune
Fulmine • assorbe	Berserk	• --	Pietra	• --
Fuoco • assorbe	Cecità	• --	Pietrific.	• --
Ghiaccio • assorbe	Confusione	• --	Rana	• immune
Oscurità • --	Levitazione	• --	Sonno	• immune
Sacro • --	Maiale	• immune	Veleno	• --
-----+-----	Maledizione	• --	-----+-----	
Curativo • --	Mini	• immune	Scan	• --
Dr & Asp • --	Mutismo	• --	Tornado	• --

COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Frecce infuocate  
 20 / 64 • Esplosivo  
 11 / 64 • Scheggia di Pyros  
 1 / 64 • Zanna rossa

COSA SI PUÒ RUBARE

Frecce infuocate

DOVE SI TROVA

[TB.aC] Torre di Babil - S12 /B	{Ev} {Fz}	(1°)
[TB.aF] Torre di Babil - S10 /A		(1°)
[TB.aH] Torre di Babil - S10 /C		(1°)
[TB.aL] Torre di Babil - S10 /E		(1°)
[TB.aM] Torre di Babil - S9 /A		(1°)
[TB.aO] Torre di Babil - S8 est		(1°)
[TB.aP] Torre di Babil - S7 /A est	{Ev}	(1°)
[TB.aR] Torre di Babil - S6 est	{Ev} {Si}	(1°)

ABILITÀ

1. Raffica gelida

la Chimera genera un muro di fiamme blu. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Ghiaccio a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

la Chimera causa danni fisici ad un personaggio.

=====

CINDY

===== Cindy =====

Liv >> 16	N° 205	TIPO
HP >> 4.599	---+---	Mago
MP >> 287	Forza 36	
-----+-----	Difesa 2	ASPETTO
Esp >> 2.500	Magia 11	Strega grossa
Gil >> 3.000	D-Magica 11	

ELEMENTI

A-Lancio • --  
 Fulmine • --  
 Fuoco • --  
 Ghiaccio • --  
 Oscurità • --  
 Sacro • --  
 -----+-----  
 Curativo • --  
 Dr & Asp • --

STATUS

Ade • immune  
 Berserk • immune  
 Cecità • immune  
 Confusione • immune  
 Levitazione • --  
 Maiale • immune  
 Maledizione • immune  
 Mini • immune  
 Mutismo • immune

Paralisi • immune  
 Pietra • immune  
 Pietrific. • immune  
 Rana • immune  
 Sonno • immune  
 Veleno • immune  
 -----+-----  
 Scan • --  
 Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[TZ.aE] Torre di Zot - 5° piano /A (Boss)

## ABILITÀ

### 1. Resurrezione

Cindy riporta in vita le alleate sconfitte. Il boss può far risorgere Mindy e Sandy sia singolarmente, sia in coppia.

### .. Attacco fisico

Cindy causa danni fisici ad un personaggio.

## COCKATRICE

```
===== Cockatrice =====
Liv >> 11          N° 033          TIPO
HP >> 149         ---+---          --
MP >> 9           Forza      24
-----+-----   Difesa      1          ASPETTO
Esp >> 275        Magia      0          Rapace viola
Gil >> 82         D-Magica  11
```

## ELEMENTI

## STATUS

```
A-Lancio • debole      Ade • --          Paralisi • --
Fulmine • --          Berserk • --       Pietra • --
Fuoco • --            Cecità • --        Pietrific. • --
Ghiaccio • --        Confusione • --    Rana • immune
Oscurità • --        Levitazione • attivo  Sonno • --
Sacro • --           Maiale • immune    Veleno • --
-----+-----   Maledizione • --    -----+-----
Curativo • --       Mini • immune      Scan • --
Dr & Asp • --        Mutismo • --       Tornado • --
```

## COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Coda di fenice  
31 / 64 • Ago dorato  
1 / 64 • Cockatrice

## COSA SI PUÒ RUBARE

Coda di fenice

## DOVE SI TROVA

[MH.aA] Monte Hobs ---- Versante ovest  
[MH.aB] Monte Hobs ---- Belvedere  
[MH.aC] Monte Hobs ---- Cima  
[MH.aD] Monte Hobs ---- Versante est  
[RL.bF] Rovine lunari - Sentiero di Cecil /B  
[RL.cI] Rovine lunari - Sentiero di Rosa /C  
Mondo: Arcipelago di Adamant  
Mondo: Area tra il Monte Hobs ed il Castello di Fabul  
Mondo: Isola di Mithril  
Mondo: Terre di Mysidia {Si}

## ABILITÀ

### 1. Becco

la Cockatrice colpisce un bersaglio. La tecnica causa lo Status Pietra, in grado di rendere completamente inattivo un personaggio.

### .. Attacco fisico

la Cockatrice causa danni fisici ad un personaggio.

=====

COEURL

=====

===== Coeurl ===

Liv >> 35	N° 093	TIPO
HP >> 593	---+---	--
MP >> 37	Forza 72	
-----+-----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 2.759	Magia 0	Leopardo blu
Gil >> 345	D-Magica 17	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

32 / 64 • Corno rigenerante  
 31 / 64 • Baffo di coeurl  
 1 / 64 • Artigli felini

Corno rigenerante

DOVE SI TROVA

[CE.aH] Castello di Eblan - Torre est, 2° piano	{Fz}
[TB.aO] Torre di Babil ---- S8 ovest	(2°)
[TB.aP] Torre di Babil ---- S7 /A ovest	(2°)
[TB.aR] Torre di Babil ---- S6 ovest	(2°)
[TB.aS] Torre di Babil ---- S1	(2°)
[TB.aT] Torre di Babil ---- S2	{Ev} (2°)
[TB.aU] Torre di Babil ---- S3 /A	(2°)
[TB.aZ] Torre di Babil ---- S4	(2°)
[TB.bA] Torre di Babil ---- S5	{Ev} (2°)

Sottosuolo: Area a sud ovest della Grotta delle silfidi

ABILITÀ

1. Blaster

il Coeurl genera tre anelli di luce viola, che si stringono attorno al bersaglio. La tecnica infligge lo Status Ade oppure lo Status Paralisi ad un personaggio.

.. Attacco fisico

il Coeurl causa danni fisici ad un personaggio.

=====

CONCHIGLIA ZANNUTA

=====

===== Fangshell ===

Liv >> 6	N° 014	TIPO
HP >> 58	---+---	--
MP >> 3	Forza 11	
-----+-----	Difesa 1	ASPETTO
Esp >> 101	Magia 0	Conchiglia rossa

ELEMENTI	STATUS		
A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --	
Fulmine • debole	Berserk • --	Pietra • --	
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --	
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --	
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --	
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --	
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----	
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --	
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --	

#### COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Razione dietetica  
 20 / 64 • Cornucopia  
 11 / 64 • Bacio di dama  
 1 / 64 • Panacea

#### COSA SI PUÒ RUBARE

Razione dietetica

#### DOVE SI TROVA

[AA.aA] Antico acquedotto -- S4  
 [CS.aA] Canale sotterraneo - Sud  
 [CS.aC] Canale sotterraneo - S2 /A  
 [CS.aE] Canale sotterraneo - S3  
 [CS.aF] Canale sotterraneo - S2 /C  
 [CS.aG] Canale sotterraneo - Nord  
 [RL.aN] Rovine lunari ----- Sentiero di Edward /D  
 [RL.cQ] Rovine lunari ----- Sentiero di Edge /C

#### ABILITÀ

.. Attacco fisico  
 la Conchiglia zannuta causa danni fisici ad un personaggio.

#### =====

#### COSTRUTTO CORAZZATO

===== Armor Construct =====

Liv >> 60	N° 143	TIPO
HP >> 10.000	----+---	Gigante, Macchina
MP >> 625	Forza 128	
-----+-----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >> 31.000	Magia 0	Grande robot grigio
Gil >> 1.500	D-Magica 38	

ELEMENTI	STATUS		
A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune	
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • immune	
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune	
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune	
Oscurità • --	Levitazione • immune	Sonno • immune	
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune	
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----	
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune	
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune	

COSA SI PUÒ OTTENERE

- 32 / 64 • Cottage
- 20 / 64 • Ammazzaorchi
- 11 / 64 • Ascia tossica
- 1 / 64 • Ascia runica

COSA SI PUÒ RUBARE

Cottage

DOVE SI TROVA

- [GB.aA] Gigante di Babil - Bocca del Gigante {Si}
- [GB.aB] Gigante di Babil - Collo del Gigante {Si}
- [GB.aC] Gigante di Babil - Torace del Gigante {Ev} {Si}
- [GB.aD] Gigante di Babil - Stomaco del Gigante {Ev}
- [GB.aE] Gigante di Babil - Passaggio interno {Si}
- [GB.aF] Gigante di Babil - Scale interne {Si}
- [RL.aE] Rovine lunari ---- Sentiero di Yang /C
- [RL.aI] Rovine lunari ---- Sentiero di Edward /A
- [RL.eG] Rovine lunari ---- Sentiero di Palom & Porom /D

ABILITÀ

1. Elettromagnetismo

il Costrutto corazzato genera sei fulmini rotanti attorno al bersaglio. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Stop, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione. Il nemico usa questa abilità ogni volta che subisce danni di Elemento Fulmine.

.. Attacco fisico

il Costrutto corazzato causa danni fisici ad un personaggio.

=====  
 CPU  
 ===== CPU =====

Liv >> 48	N° 227	TIPO
HP >> 30.000	---+---	--
MP >> 1.875	Forza 174	
-----+-----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >> 50.000	Magia 127	Sfera luminosa viola
Gil >> 10.333	D-Magica 38	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • immune	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

ABILITÀ

1. Oggetto 199

la CPU genera un cubo grigio che ricade sul bersaglio. La tecnica elimina istantaneamente un personaggio. Il boss utilizza questa tecnica due volte in rapida successione e solo quando entrambi i globi sono stati distrutti.

2. Reflex

la CPU viene avvolta da un rombo e da scintille celesti. La tecnica dona lo Status Reflex, che respinge automaticamente alcuni attacchi magici lanciati contro il nemico.

3. Rigenerazione

la CPU rigenera la Sfera di attacco e la Sfera di difesa. Il boss utilizza questa tecnica solo quando entrambi i globi sono stati distrutti.

=====  
CRISALIDE

=====  
Caterpillar ===

Liv >> 36	N° 083	TIPO
HP >> 986	---+---	--
MP >> 61	Forza 72	
----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 2.822	Magia 0	Lombrico verde
Gil >> 39	D-Magica 17	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

32 / 64 • Pozione  
32 / 64 • Granpozione

Pozione

DOVE SI TROVA

Sottosuolo: Territori sotterranei

ABILITÀ

1. Aspir

la Crisalide assorbe una serie di sfere blu. La tecnica sottrae MP ad un personaggio e li dona al nemico.

2. Drain

la Crisalide assorbe una serie di sfere viola. La tecnica sottrae HP ad un personaggio e li dona al nemico.

### 3. Slow

la Crisalide genera un quadrante di orologio che ruota lentamente in senso antiorario. La tecnica infligge lo Status Slow, che fa caricare più lentamente la barra del turno del personaggio, il quale attaccherà con minore frequenza rispetto agli altri partecipanti al combattimento.

### .. Attacco fisico

la Crisalide causa danni fisici ad un personaggio.

## =====

### DEMONO CORAZZATO

===== Armored Fiend =====

Liv >>	97	N° 154	TIPO
HP >>	14.000	----+---	Gigante
MP >>	875	Forza 122	
----	+	Difesa 4	ASPETTO
Esp >>	18.500	Magia 57	Grande robot rosso
Gil >>	7.000	D-Magica 39	

### ELEMENTI

### STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • immune	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+	Maledizione • immune	-----+
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

### COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Cottage  
20 / 64 • Ammazzaorchi  
11 / 64 • Ascia tossica  
1 / 64 • Ascia runica

### COSA SI PUÒ RUBARE

Cottage

### DOVE SI TROVA

[AP.aA] Antro del Progenitore - S1 {Si}  
[AP.aB] Antro del Progenitore - S2  
[AP.aC] Antro del Progenitore - S3  
[RL.aE] Rovine lunari ----- Sentiero di Yang /C  
[RL.bS] Rovine lunari ----- Prova di Cecil /E  
[SL.aA] Sottosuolo lunare ----- S1 {Fz} {Si}  
[SL.aB] Sottosuolo lunare ----- S2 {Si}  
[SL.aC] Sottosuolo lunare ----- S3  
[SL.aE] Sottosuolo lunare ----- S4 /B {Si}  
[SL.aG] Sottosuolo lunare ----- S5 /A {Si}  
[SL.aN] Sottosuolo lunare ----- S6 /A

### ABILITÀ

#### 1. Autodistruzione

il Demone corazzato accumula energia rossa per poi detonare e colpire il bersaglio con l'esplosione. La tecnica causa ad un personaggio danni fisici pari alla quantità attuale di HP del Demone corazzato, il quale perde la vita.



## 2. Lanciafiamme

il Demone corazzato scaglia una fiammata contro il bersaglio. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

## 3. Raggio

il Demone corazzato scaglia un proiettile di energia. La tecnica causa ad un personaggio danni magici non elementali pari a 1/10 dei suoi HP massimi. Il nemico usa questa abilità ogni volta che viene colpito da un attacco magico.

## .. Attacco fisico

il Demone corazzato causa danni fisici ad un personaggio.

## DINOZOMBIE

```
===== Dinozombie =====
Liv >> 79                N° 152                TIPO
HP >> 12.000            ---+---                Drago, Non-morto
MP >> 750                Forza 132
-----+-----          Difesa 4                ASPETTO
Esp >> 15.000           Magia 0                Drago scheletrico rosso
Gil >> 8.100            D-Magica 254
```

## ELEMENTI

## STATUS

```
A-Lancio • --          Ade • immune          Paralisi • immune
Fulmine • --           Berserk • immune      Pietra • immune
Fuoco • debole         Cecità • immune       Pietrific. • immune
Ghiaccio • --         Confusione • immune   Rana • immune
Oscurità • forte       Levitazione • immune  Sonno • immune
Sacro • debole         Maiale • immune       Veleno • immune
-----+-----
Curativo • debole     Maledizione • immune  -----+-----
Dr & Asp • assorbe     Mini • immune         Scan • immune
                        Mutismo • immune      Tornado • immune
```

## COSA SI PUÒ OTTENERE

63 / 64 • Zanna rossa  
1 / 64 • Anello maledetto

## COSA SI PUÒ RUBARE

Zanna rossa

## DOVE SI TROVA

```
[SL.aF] Sottosuolo lunare - S4 /C
[SL.aG] Sottosuolo lunare - S5 /A {Fz}
[SL.aH] Sottosuolo lunare - S5 /B
[SL.aI] Sottosuolo lunare - S5 /C
[SL.aL] Sottosuolo lunare - S5 /D
[SL.aO] Sottosuolo lunare - S6 /B
[SL.aP] Sottosuolo lunare - S7 /A
[SL.aR] Sottosuolo lunare - S7 /C
[SL.aS] Sottosuolo lunare - S7 /D
```

## ABILITÀ

### 1. Maledizione

il Dinozombie scaglia una sfera verde. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Maledizione, il quale dimezza temporaneamente il valore dei suoi parametri Attacco, Difesa e Difesa Magica.

.. Attacco fisico 1  
il Dinozombie causa danni fisici ad un personaggio.

.. Attacco fisico 2  
il Dinozombie causa danni fisici ad un personaggio e può infliggergli anche lo Status Paralisi.

=====

DOMOVOI

===== Domovoi ===

Liv >> 9	N° 024	TIPO
HP >> 37	---+---	--
MP >> 2	Forza 15	
----	Difesa 0	ASPETTO
Esp >> 184	Magia 0	Bandito rosso
Gil >> 48	D-Magica 7	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

--

--

DOVE SI TROVA

[CF.aB] Castello di Fabul --- 1° piano  
[CF.aF] Castello di Fabul --- Sala del trono  
[RL.aO] Rovine lunari ----- Sentiero di Edward /E  
[RL.eH] Rovine lunari ----- Sentiero di Palom & Porom /E  
[TF.aA] Tana del formileone - S1 /A  
Mondo: Arcipelago di Adamant  
Mondo: Area tra il Monte Hobs ed il Castello di Fabul  
Mondo: Terre di Mysidia

ABILITÀ

.. Attacco fisico  
il Domovoi causa danni fisici ad un personaggio.

=====

DOTTOR LUGAE

===== Dr. Lugae ===

Liv >> 25	N° 215	TIPO
HP >> 9.321	---+---	Macchina
MP >> 582	Forza 86	
----	Difesa 1	ASPETTO
Esp >> 10.101	Magia 7	Scheletro robot

ELEMENTI	STATUS
A-Lancio • --	Ade • immune Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • -- Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune -----+-----
Curativo • --	Mini • immune Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • immune Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

100% • Chiave (Babil)

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[TB.aR] Torre di Babil - S6 est (Boss, 1° visita)

ABILITÀ

1. Gas soporifero

il Dottor Lugae colpisce il bersaglio con una serie di sfere viola, che fanno comparire la scritta 'Zzz'. La tecnica infligge lo Status Sonno, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

2. Gas velenoso

il Dottor Lugae colpisce il bersaglio con un gas e con sfere verdi. La tecnica infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere a tutti i personaggi 1/8 dei loro HP massimi ad intervalli regolari.

3. Lanciafiamme

il Dottor Lugae scaglia una fiammata contro il bersaglio. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

4. Laser

il Dottor Lugae scaglia un sottile fascio di luce rossa. La tecnica causa danni magici non elementali ad un personaggio e si basa sugli HP attuali del boss: più ne possiede, maggiore è il danno inflitto.

5. Raggio

il Dottor Lugae scaglia un proiettile di energia. La tecnica causa ad un personaggio danni magici non elementali pari a 1/10 dei suoi HP massimi.

6. Ripristino

il Dottor Lugae avvolge il bersaglio con una sfera di luce e con scintille dorate. La tecnica cura tutti gli status negativi subiti dai personaggi.

7. Trasformazione!

il Dottor Lugae si trasforma in un robot scheletrico.

.. Attacco fisico

il Dottor Lugae causa danni fisici ad un personaggio.

=====

DOTTORE

===== Doctor =====

Liv >> 32	N° 213	TIPO
HP >> 4.936	---+---	--
MP >> 308	Forza 18	
----+----	Difesa 0	ASPETTO
Esp >> 5.500	Magia 0	Scenziato viola
Gil >> 2.000	D-Magica 11	

ELEMENTI

A-Lancio • --  
 Fulmine • --  
 Fuoco • --  
 Ghiaccio • --  
 Oscurità • --  
 Sacro • --  
 -----+-----  
 Curativo • --  
 Dr & Asp • --

STATUS

Ade • --  
 Berserk • --  
 Cecità • --  
 Confusione • --  
 Levitazione • --  
 Maiale • --  
 Maledizione • --  
 Mini • --  
 Mutismo • --

Paralisi • --  
 Pietra • --  
 Pietrific. • --  
 Rana • --  
 Sonno • --  
 Veleno • --  
 -----+-----  
 Scan • --  
 Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[TB.aR] Torre di Babil - S6 est (Boss, 1° visita)

ABILITÀ

1. Ripristino

il Dottore avvolge Barnabas con una sfera di luce e con scintille dorate.  
 La tecnica cura tutti gli status negativi subiti dall'androide.

.. Attacco fisico

il Dottore causa danni fisici ad un personaggio.

DRAGO BIANCO

===== White Dragon =====

Liv >> 98	N° 235	TIPO
HP >> 32.700	---+---	Drago
MP >> 2.043	Forza 156	
----+----	Difesa 5	ASPETTO
Esp >> 55.000	Magia 31	Drago a spirale grigio
Gil >> 0	D-Magica 48	

ELEMENTI

A-Lancio • --  
 Fulmine • assorbe  
 Fuoco • assorbe  
 Ghiaccio • assorbe  
 Oscurità • --  
 Sacro • --  
 -----+-----  
 Curativo • --  
 Dr & Asp • --

STATUS

Ade • immune  
 Berserk • immune  
 Cecità • immune  
 Confusione • immune  
 Levitazione • --  
 Maiale • immune  
 Maledizione • immune  
 Mini • immune  
 Mutismo • immune

Paralisi • immune  
 Pietra • immune  
 Pietrific. • immune  
 Rana • immune  
 Sonno • immune  
 Veleno • immune  
 -----+-----  
 Scan • immune  
 Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[RL.cN] Rovine lunari ----- Prova di Rosa {Mf}  
 [SL.aC] Sottosuolo lunare - S3 (Boss)

ABILITÀ

1. Bufera gelida

il Drago bianco genera una tempesta di neve. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Ghiaccio a tutti i personaggi. Il nemico usa questa abilità ogni volta che viene colpito da un attacco magico di Elemento Ghiaccio.

2. Folgore

il Drago bianco genera sei fulmini rotanti attorno al bersaglio. La tecnica causa ad un personaggio danni magici di Elemento Fulmine pari alla metà dei suoi HP massimi. Il nemico usa questa abilità ogni volta che viene colpito da un attacco magico di Elemento Fulmine.

3. Inferno

il Drago bianco genera un turbine infuocato. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio. Il nemico usa questa abilità ogni volta che viene colpito da un attacco magico di Elemento Fuoco.

4. Maelstrom

il Drago bianco genera una serie di vortici d'aria viola. La tecnica infligge lo Status Critico, lasciando a tutti i personaggi una quantità di HP inferiore al 25% del loro valore massimo.

5. Slow

il Drago bianco genera un quadrante di orologio che ruota lentamente in senso antiorario. La tecnica infligge lo Status Slow, che fa caricare più lentamente la barra del turno del personaggio, il quale attaccherà con minore frequenza rispetto agli altri partecipanti al combattimento. Il nemico usa questa Magia bianca ogni volta che viene colpito da un attacco fisico.

6. Terremoto

il Drago bianco genera un'onda sismica. La tecnica causa lievi danni magici non elementali a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

il Drago bianco causa danni fisici ad un personaggio.

=====

DRAGO BLU

===== Blue Dragon =====

Liv >>	98	N° 155	TIPO
HP >>	15.000	---+---	Drago
MP >>	937	Forza 144	
----		Difesa 4	ASPETTO
Esp >>	36.000	Magia 0	Drago slanciato blu
Gil >>	40.200	D-Magica 47	

ELEMENTI	STATUS		
A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune	
Fulmine • assorbe	Berserk • immune	Pietra • immune	
Fuoco • assorbe	Cecità • immune	Pietrific. • immune	
Ghiaccio • assorbe	Confusione • immune	Rana • immune	
Oscurità • assorbe	Levitazione • immune	Sonno • immune	
Sacro • assorbe	Maiale • immune	Veleno • immune	
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----	
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune	
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune	

#### COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Zanna bianca  
20 / 64 • Shuriken  
11 / 64 • Baffo di drago  
1 / 64 • Lancia draconica

#### COSA SI PUÒ RUBARE

Zanna bianca

#### DOVE SI TROVA

[RL.cN] Rovine lunari ----- Prova di Rosa {Mf}  
[SL.aE] Sottosuolo lunare - S4 /B  
[SL.aG] Sottosuolo lunare - S5 /A {Fz}  
[SL.aN] Sottosuolo lunare - S6 /A

#### ABILITÀ

##### 1. Bufera gelida

il Drago blu genera una tempesta di neve. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Ghiaccio a tutti i personaggi.

##### .. Attacco fisico

il Drago blu causa danni fisici ad un personaggio.

#### DRAGO D'ARGENTO

===== Silver Dragon =====

Liv >> 97	N° 149	TIPO
HP >> 7.500	----+----	Drago
MP >> 468	Forza 124	
-----+-----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >> 25.000	Magia 95	Drago volante grigio
Gil >> 19.000	D-Magica 44	

ELEMENTI	STATUS		
A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune	
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • immune	
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune	
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune	
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --	
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --	
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----	
Curativo • --	Mini • --	Scan • --	
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • --	

COSA SI PUÒ OTTENERE

- 32 / 64 • Polvere astrale
- 20 / 64 • Cortina luminosa
- 11 / 64 • Cortina lunare
- 1 / 64 • Mela d'argento

COSA SI PUÒ RUBARE

- Polvere astrale

DOVE SI TROVA

- [AP.aB] Antro del Progenitore - S2
- [AP.aC] Antro del Progenitore - S3
- [RL.eD] Rovine lunari ----- Sentiero di Palom & Porom /A
- [SL.aC] Sottosuolo lunare ----- S3
- [SL.aD] Sottosuolo lunare ----- S4 /A
- [SL.aE] Sottosuolo lunare ----- S4 /B {Si}
- [SL.aF] Sottosuolo lunare ----- S4 /C
- [SL.aG] Sottosuolo lunare ----- S5 /A {Si}
- [SL.aH] Sottosuolo lunare ----- S5 /H
- [SL.aI] Sottosuolo lunare ----- S5 /C
- [SL.aL] Sottosuolo lunare ----- S5 /D
- [SL.aN] Sottosuolo lunare ----- S6 /A
- [SL.aO] Sottosuolo lunare ----- S6 /B
- [SL.aP] Sottosuolo lunare ----- S7 /A
- [SL.aR] Sottosuolo lunare ----- S7 /C
- [SL.aS] Sottosuolo lunare ----- S7 /D

ABILITÀ

1. Raffica gelida

il Drago d'argento genera un muro di fiamme blu. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Ghiaccio a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

il Drago d'argento causa danni fisici ad un personaggio.

=====

DRAGO DEMONIACO

===== Fiend Dragon =====

Liv >> 90	N° 171	TIPO
HP >> 20.830	---+---	Drago
MP >> 1.301	Forza 160	
----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >> 47.000	Magia 41	Drago volante rosso
Gil >> 35.000	D-Magica 48	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

- 32 / 64 • Zanna blu

COSA SI PUÒ RUBARE

- Zanna blu

- 20 / 64 • Baffo di drago
- 11 / 64 • Anello protettivo
- 1 / 64 • Sole nascente

DOVE SI TROVA

- [RL.aN] Rovine lunari - Sentiero di Edward /D {Si}
- [RL.cO] Rovine lunari - Sentiero di Edge /A
- [RL.cS] Rovine lunari - Sentiero di Edge /E
- [RL.cT] Rovine lunari - Sentiero di Edge /F
- [RL.cU] Rovine lunari - Sentiero di Edge /G
- [RL.dD] Rovine lunari - Sentiero di Kain /A
- [RL.dF] Rovine lunari - Sentiero di Kain /C
- [RL.dT] Rovine lunari - Sentiero di Cid /C
- [RL.eD] Rovine lunari - Sentiero di Palom & Porom /A
- [RL.eE] Rovine lunari - Sentiero di Palom & Porom /B
- [RL.eF] Rovine lunari - Sentiero di Palom & Porom /C
- [RL.eG] Rovine lunari - Sentiero di Palom & Porom /D
- [RL.eH] Rovine lunari - Sentiero di Palom & Porom /E
- [RL.fC] Rovine lunari - Sentiero finale /B

ABILITÀ

1. Folgore

il Drago demoniaco genera sei fulmini rotanti attorno al bersaglio.  
 La tecnica causa ad un personaggio danni magici di Elemento Fulmine pari a 1/10 dei suoi HP massimi.

2. Maelstrom

il Drago demoniaco genera una serie di vortici d'aria viola. La tecnica infligge lo Status Critico, lasciando a tutti i personaggi una quantità di HP inferiore al 25% del loro valore massimo.

.. Attacco fisico

il Drago demoniaco causa danni fisici ad un personaggio.

=====

DRAGO DI CRISTALLO

===== Crystal Dragon =====

Liv >> 90	N° 170	TIPO
HP >> 18.120	---+---	Drago
MP >> 1.132	Forza 162	
-----+-----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >> 46.000	Magia 42	Drago a spirale blu
Gil >> 34.000	D-Magica 45	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • debole	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • attivo	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • --



## COSA SI PUÒ OTTENERE

- 32 / 64 • Zanna bianca
- 20 / 64 • Scudo draconico
- 11 / 64 • Lancia draconica
- 1 / 64 • Anello di cristallo

## COSA SI PUÒ RUBARE

- Zanna bianca

## DOVE SI TROVA

- [RL.aN] Rovine lunari - Sentiero di Edward /D
- [RL.cO] Rovine lunari - Sentiero di Edge /A
- [RL.cP] Rovine lunari - Sentiero di Edge /B {Si}
- [RL.cR] Rovine lunari - Sentiero di Edge /D {Si}
- [RL.cS] Rovine lunari - Sentiero di Edge /E
- [RL.cT] Rovine lunari - Sentiero di Edge /F
- [RL.cU] Rovine lunari - Sentiero di Edge /G
- [RL.dD] Rovine lunari - Sentiero di Kain /A
- [RL.dF] Rovine lunari - Sentiero di Kain /C
- [RL.dT] Rovine lunari - Sentiero di Cid /C
- [RL.eE] Rovine lunari - Sentiero di Palom & Porom /B
- [RL.eH] Rovine lunari - Sentiero di Palom & Porom /E

## ABILITÀ

### 1. Bufera gelida

il Drago di cristallo genera una tempesta di neve. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Ghiaccio a tutti i personaggi. Il nemico usa questa abilità ogni volta che viene colpito da un attacco magico di Elemento Ghiaccio.

### 2. Costrizione

il Drago di cristallo genera tre anelli di luce dorata, che si stringono attorno al bersaglio. La tecnica infligge lo Status Paralisi, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

### 3. Inferno

il Drago di cristallo genera un turbine infuocato. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio. Il nemico usa questa abilità ogni volta che viene colpito da un attacco magico di Elemento Fuoco.

### 4. Stop

il Drago di cristallo genera un quadrante di orologio che si arresta. La tecnica infligge lo Status Stop, il quale impedisce per diversi secondi al personaggio di svolgere qualsiasi azione. Il nemico usa questa Magia nera ogni volta che viene colpito da un attacco fisico.

### 5. Tempesta

il Drago di cristallo scaglia una pioggia di fulmini. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fulmine a tutti i personaggi. Il nemico usa questa abilità ogni volta che viene colpito da un attacco magico di Elemento Fulmine.

### .. Attacco fisico

il Drago di cristallo causa danni fisici ad un personaggio.

### .. Attacco fisico doppio

il Drago di cristallo attacca due volte in rapida successione, causando danni fisici ad uno oppure a due personaggi.

=====

DRAGO DI NEBBIA

=====

===== Mist Dragon =====

Liv >> 10	N° 241	TIPO
HP >> 465	---+---	--
MP >> 29	Forza 16	
----+----	Difesa 5	ASPETTO
Esp >> 700	Magia 10	Drago gassoso bianco
Gil >> 200	D-Magica 31	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • assorbe	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

--

--

DOVE SI TROVA

[GN.aA] Grotta delle nebbie - Caverna (Boss)

ABILITÀ

1. Nebbia congelante

il Drago di nebbia genera un turbine di neve. La tecnica causa moderati danni di Elemento Ghiaccio a tutti i personaggi. Il nemico usa questa abilità ogni volta che viene colpito da un attacco fisico, mentre ha assunto l'aspetto di un banco di nebbia.

.. Attacco fisico

il Drago di nebbia causa danni fisici ad un personaggio.

=====

DRAGO D'ORO

=====

===== Gold Dragon =====

Liv >> 97	N° 150	TIPO
HP >> 8.200	---+---	Drago
MP >> 512	Forza 128	
----+----	Difesa 54	ASPETTO
Esp >> 30.000	Magia 30	Drago volante giallo
Gil >> 23.000	D-Magica 39	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • immune	Sonno • --

Sacro	• --	Maiale	• immune	Veleno	• --
-----+-----		Maledizione	• immune	-----+-----	
Curativo	• --	Mini	• immune	Scan	• immune
Dr & Asp	• --	Mutismo	• immune	Tornado	• immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Furia di Zeus  
 20 / 64 • Furia celeste  
 11 / 64 • Zanna blu  
 1 / 64 • Mela d'argento

COSA SI PUÒ RUBARE

Furia di Zeus

DOVE SI TROVA

[AP.aB]	Antro del Progenitore - S2	{Si}
[AP.aC]	Antro del Progenitore - S3	{Si}
[RL.aC]	Rovine lunari ----- Sentiero di Yang /A	
[RL.aD]	Rovine lunari ----- Sentiero di Yang /B	
[RL.aE]	Rovine lunari ----- Sentiero di Yang /C	
[RL.aG]	Rovine lunari ----- Sentiero di Yang /E	
[RL.eD]	Rovine lunari ----- Sentiero di Palom & Porom /A	
[SL.aC]	Sottosuolo lunare ----- S3	{Si}
[SL.aD]	Sottosuolo lunare ----- S4 /A	
[SL.aE]	Sottosuolo lunare ----- S4 /B	
[SL.aF]	Sottosuolo lunare ----- S4 /C	
[SL.aG]	Sottosuolo lunare ----- S5 /A	
[SL.aH]	Sottosuolo lunare ----- S5 /B	
[SL.aI]	Sottosuolo lunare ----- S5 /C	
[SL.aL]	Sottosuolo lunare ----- S5 /D	
[SL.aN]	Sottosuolo lunare ----- S6 /A	{Si}
[SL.aO]	Sottosuolo lunare ----- S6 /B	
[SL.aP]	Sottosuolo lunare ----- S7 /A	
[SL.aR]	Sottosuolo lunare ----- S7 /C	
[SL.aS]	Sottosuolo lunare ----- S7 /D	

ABILITÀ

1. Costrizione

il Drago d'oro genera tre anelli di luce dorata, che si stringono attorno al bersaglio. La tecnica infligge lo Status Paralisi, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione. Il nemico usa questa abilità ogni volta che subisce danni.

2. Folgore

il Drago d'oro genera sei fulmini rotanti attorno al bersaglio. La tecnica causa ad un personaggio danni magici di Elemento Fulmine pari a 1/10 dei suoi HP massimi.

.. Attacco fisico

il Drago d'oro causa danni fisici ad un personaggio.

=====

DRAGO D'OSSA

=====

==== Bone Dragon ===

Liv	>> 79	N° 151	TIPO
HP	>> 12.000	---+---	Drago, Non-morto
MP	>> 750	Forza 142	
-----+-----		Difesa 3	ASPETTO
Esp	>> 14.000	Magia 0	Drago scheletrico viola

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • debole	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • forte	Levitazione • immune	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • debole	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • assorbe	Mutismo • immune	Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

63 / 64 • Zanna rossa  
 1 / 64 • Anello maledetto

Zanna rossa

DOVE SI TROVA

- [AP.aB] Antro del Progenitore - S2
- [AP.aC] Antro del Progenitore - S3
- [SL.aC] Sottosuolo lunare ----- S3
- [SL.aD] Sottosuolo lunare ----- S4 /A

ABILITÀ

- 1. Fiammata  
 il Drago d'ossa genera una fiammata. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.
- .. Attacco fisico 1  
 il Drago d'ossa causa danni fisici ad un personaggio.
- .. Attacco fisico 2  
 il Drago d'ossa causa danni fisici ad un personaggio e può infliggergli anche lo Status Veleno.

DRAGO GIALLO

=====  
 ===== Yellow Dragon =====

Liv >> 40	N° 127	TIPO
HP >> 3.100	---+---	Drago
MP >> 193	Forza 108	
-----+-----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >> 28.000	Magia 0	Drago accucciato arancione
Gil >> 1.500	D-Magica 37	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • assorbe	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --

Dr & Asp • -- Mutismo • -- Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

52 / 64 • Zanna blu  
11 / 64 • Sirena  
1 / 64 • Mela d'argento

COSA SI PUÒ RUBARE

Zanna blu

DOVE SI TROVA

[CO.aB] Caverna delle ordalie - S1 /B {Si}  
[CO.aC] Caverna delle ordalie - S2 {Si}  
[CO.aE] Caverna delle ordalie - S4 {Si}  
[GS.aG] Grotta sigillata ----- S2 /A {Ev}  
Sottosuolo: Area a sud ovest della Grotta delle silfidi {Si} {Uo}

ABILITÀ

1. Tempesta

il Drago giallo scaglia una pioggia di fulmini. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fulmine a tutti i personaggi. Il nemico usa questa abilità ogni volta che subisce danni.

.. Attacco fisico

il Drago giallo causa danni fisici ad un personaggio.

=====

DRAGO LUNARE

===== Lunar Dragon =====

Liv >> 99	N° 255	TIPO
HP >> 105.000	---+---	--
MP >> 6.562	Forza 180	
----	Difesa 2	ASPETTO
Esp >> 65.000	Magia 254	Drago gassoso viola
Gil >> 65.000	D-Magica 44	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • assorbe	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

100% • Grimorio DL

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[RL.bD] Rovine lunari - Prova di Rydia (Boss)

ABILITÀ

1. Gas soporifero

il Drago lunare colpisce il bersaglio con una serie di sfere viola, che fanno comparire la scritta 'Zzz'. La tecnica infligge lo Status Sonno, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

2. Gas velenoso

il Drago lunare colpisce il bersaglio con un gas e con sfere verdi. La tecnica infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere a tutti i personaggi 1/8 dei loro HP massimi ad intervalli regolari.

3. Guarigione

il Drago lunare genera su di sè una serie di scintille. Questa tecnica ripristina 9.999 HP del boss. Il Drago lunare utilizza la Guarigione solo dopo aver subito una quantità notevole di danni.

4. Nebbia congelante

il Drago lunare genera un turbine di neve. La tecnica causa moderati danni di Elemento Ghiaccio a tutti i personaggi. Il nemico usa questa abilità ogni volta che viene colpito da un attacco fisico, mentre ha assunto l'aspetto di un banco di nebbia.

5. Slow

il Drago lunare genera un quadrante di orologio che ruota lentamente in senso antiorario. La tecnica infligge lo Status Slow, che fa caricare più lentamente la barra del turno del personaggio, il quale attaccherà con minore frequenza rispetto agli altri partecipanti al combattimento.

.. Attacco fisico

il Drago lunare causa danni fisici ad un personaggio.

```

=====
DRAGO MECCANICO
===== Clockwork Dragon =====
Liv >> 67                N° 144                TIPO
HP >> 18.000            ----+----            Drago
MP >> 1.125              Forza    138
----+----              Difesa    4            ASPETTO
Esp >> 41.400           Magia    56            Drago slanciato meccanico
Gil >> 2.550             D-Magica 38

ELEMENTI                STATUS
A-Lancio • --          Ade • immune          Paralisi • immune
Fulmine • --           Berserk • immune      Pietra • immune
Fuoco • --             Cecità • immune       Pietrific. • immune
Ghiaccio • --          Confusione • immune   Rana • immune
Oscurità • --          Levitazione • immune  Sonno • immune
Sacro • --             Maiale • immune       Veleno • immune
-----+-----
Curativo • --         Mini • immune          Scan • immune
Dr & Asp • --          Mutismo • immune       Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE    COSA SI PUÒ RUBARE
32 / 64 • Furia celeste    Furia celeste
20 / 64 • Clessidra dorata
11 / 64 • Forcina dorata
1 / 64 • Mela d'oro

```

## DOVE SI TROVA

[GB.aD] Gigante di Babil - Stomaco del Gigante {Si}  
 [GB.aE] Gigante di Babil - Passaggio interno {Ev}  
 [GB.aF] Gigante di Babil - Scale interne {Ev}  
 [RL.aD] Rovine lunari ---- Sentiero di Yang /B  
 [RL.aE] Rovine lunari ---- Sentiero di Yang /C  
 [RL.aI] Rovine lunari ---- Sentiero di Edward /A  
 [RL.eG] Rovine lunari ---- Sentiero di Palom & Porom /D

## ABILITÀ

## 1. Fiammata

il Drago meccanico genera una fiammata. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

## .. Attacco fisico

il Drago meccanico causa danni fisici ad un personaggio.

## DRAGO NERO

=====  
Dark Dragon ===

Liv >> 19	N° 203	TIPO
HP >> 3.927	---+---	Drago
MP >> 245	Forza 80	
----	Difesa 1	ASPETTO
Esp >> 6.000	Magia 15	Drago a spirale viola
Gil >> 5.000	D-Magica 254	

## ELEMENTI

## STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • debole	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • --

## COSA SI PUÒ OTTENERE

--

## COSA SI PUÒ RUBARE

--

## DOVE SI TROVA

[CM.aL] Caverna magnetica - Sala del Cristallo (Boss)

## ABILITÀ

## 1. Alito oscuro

il Drago nero emette un soffio viola. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

## .. Attacco fisico

il Drago nero causa danni fisici ad un personaggio.

=====

DRAGO OSCURO

===== Shadow Dragon =====

Liv >> 7	N° 212	TIPO
HP >> 1	---+---	Drago
MP >> 0	Forza 86	
-----+-----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >> 1	Magia 31	Drago volante viola
Gil >> 1.000	D-Magica 0	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

--

--

DOVE SI TROVA

[CN.aD] Castello dei nani - Sala del Cristallo {Ev}

ABILITÀ

1. Zanna nera

il Drago oscuro genera due sfere bianche che ruotano attorno al bersaglio, seguite da una fiammata azzurra. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Ade, il quale lo elimina all'istante.

.. Attacco fisico

il Drago oscuro causa danni fisici ad un personaggio.

=====

DRAGO ROSSO

===== Red Dragon =====

Liv >> 99	N° 156	TIPO
HP >> 15.000	---+---	Drago
MP >> 937	Forza 162	
-----+-----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >> 41.500	Magia 79	Drago slanciato rosso
Gil >> 65.000	D-Magica 39	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • --
Fuoco • assorbe	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • debole	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • immune	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----



Curativo • --	Mini	• immune	Scan	• immune
Dr & Asp • --	Mutismo	• immune	Tornado	• immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Zanna rossa  
 20 / 64 • Guanti draconici  
 11 / 64 • Lancia draconica  
 1 / 64 • Anello di cristallo

COSA SI PUÒ RUBARE

Zanna rossa

DOVE SI TROVA

[RL.aD] Rovine lunari -----	Sentiero di Yang /B	
[RL.aE] Rovine lunari -----	Sentiero di Yang /C	{Si}
[RL.eD] Rovine lunari -----	Sentiero di Palom & Porom /A	
[SL.aG] Sottosuolo lunare - S5 /A		{Fz}
[SL.aT] Sottosuolo lunare - S8		{Si}
[SL.aU] Sottosuolo lunare - S9		{Si}
[SL.aV] Sottosuolo lunare - S10		

ABILITÀ

1. Raggi termici

il Drago rosso genera un grande raggio infuocato. La tecnica causa notevoli danni di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

il Drago rosso causa danni fisici ad un personaggio.

=====

DRAGO TEMPESTOSO

===== Storm Dragon =====

Liv >> 79	N° 228	TIPO
HP >> 40.000	----+---	Drago
MP >> 2.500	Forza 139	
----+----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >> 32.000	Magia 22	Drago slanciato grigio
Gil >> 0	D-Magica 33	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade	• immune	Paralisi	• immune
Fulmine • --	Berserk	• immune	Pietra	• immune
Fuoco • assorbe	Cecità	• immune	Pietrific.	• immune
Ghiaccio • debole	Confusione	• immune	Rana	• immune
Oscurità • --	Levitazione	• --	Sonno	• immune
Sacro • --	Maiale	• immune	Veleno	• immune
-----+-----	Maledizione	• immune	-----+-----	
Curativo • --	Mini	• immune	Scan	• immune
Dr & Asp • --	Mutismo	• immune	Tornado	• immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[CO.aI] Caverna delle ordalie - S8 (Boss di Yang)

## ABILITÀ

### 1. Aeromoto

il Drago tempestoso genera una serie di tornadi. La tecnica causa moderati danni magici non elementali a tutti i personaggi.

### 2. Maelstrom

il Drago tempestoso genera una serie di vortici d'aria viola. La tecnica infligge lo Status Critico, lasciando a tutti i personaggi una quantità di HP inferiore al 25% del loro valore massimo.

### 3. Tornado

il Drago tempestoso genera un vortice d'aria. La tecnica infligge lo Status Critico, lasciando al bersaglio una quantità di HP inferiore al 25% del suo valore massimo.

### .. Attacco fisico

il Drago tempestoso causa danni fisici ad un personaggio.

### .. Attacco fisico doppio

il Drago tempestoso attacca due volte in rapida successione, causando danni fisici ad uno oppure a due personaggi.

## DRAGO VERDE

```
===== Green Dragon =====
Liv >> 37          N° 106          TIPO
HP >> 2.200       ---+---          Drago
MP >> 137         Forza      88
-----+-----   Difesa      3          ASPETTO
Esp >> 4.759      Magia      3          Drago accucciato verde
Gil >> 368        D-Magica   18
```

## ELEMENTI

A-Lancio • --  
Fulmine • --  
Fuoco • --  
Ghiaccio • --  
Oscurità • --  
Sacro • --  
-----+-----  
Curativo • --  
Dr & Asp • --

## STATUS

Ade • --  
Berserk • --  
Cecità • --  
Confusione • --  
Levitazione • --  
Maiale • immune  
Maledizione • --  
Mini • immune  
Mutismo • --

Paralisi • --  
Pietra • --  
Pietrific. • --  
Rana • immune  
Sonno • immune  
Veleno • --  
-----+-----  
Scan • --  
Tornado • --

## COSA SI PUÒ OTTENERE

52 / 64 • Zanna blu  
11 / 64 • Sirena  
1 / 64 • Mela d'argento

## COSA SI PUÒ RUBARE

Zanna blu

## DOVE SI TROVA

[RL.cR] Rovine lunari -- Sentiero di Edge /D

[TB.aO] Torre di Babil - S8 ovest {Si} (2°)

[TB.aP] Torre di Babil - S7 /A ovest {Si} (2°)

[TB.aR] Torre di Babil - S6 ovest {Si} (2°)

[TB.aS] Torre di Babil - S1 {Ev} {Si} {Uo} (2°)

[TB.aT] Torre di Babil - S2 {Ev} {Si} {Uo} (2°)

[TB.aU] Torre di Babil - S3 /A {Ev} {Si} {Uo} (2°)  
 [TB.aZ] Torre di Babil - S4 {Ev} {Si} {Uo} (2°)  
 [TB.bA] Torre di Babil - S5 {Si} {Uo} (2°)  
 Sottosuolo: Area a sud ovest della Grotta delle silfidi {Uo}

ABILITÀ

1. Tempesta

il Drago verde scaglia una pioggia di fulmini. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fulmine a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico doppio

il Drago verde attacca due volte in rapida successione, causando danni fisici ad uno oppure a due personaggi.

```
=====
DRAGONE
===== Dragoon =====
Liv >> 47          N° 263          TIPO
HP >> 65.000      ---+---          --
MP >> 4.062       Forza 32
-----+-----   Difesa 0          ASPETTO
Esp >> 0          Magia 0           Kain Highwind
Gil >> 0          D-Magica 1
```

```
ELEMENTI          STATUS
A-Lancio • --     Ade • immune     Paralisi • immune
Fulmine • --      Berserk • immune  Pietra • immune
Fuoco • --        Cecità • immune   Pietrific. • immune
Ghiaccio • --     Confusione • immune Rana • immune
Oscurità • --     Levitazione • --   Sonno • immune
Sacro • --        Maiale • immune   Veleno • immune
-----+-----   Maledizione • immune
Curativo • --    Mini • immune     Scan • immune
Dr & Asp • --     Mutismo • immune  Tornado • immune
```

COSA SI PUÒ OTTENERE                      COSA SI PUÒ RUBARE  
 --    --

DOVE SI TROVA  
 [CF.aG] Castello di Fabul - Sala del Cristallo

ABILITÀ

1. Salto

il Dragone compie un grande balzo per poi ricadere sul bersaglio.  
 La tecnica causa danni fisici a Cecil.

Questi dati si riferiscono a Kain, durante la battaglia contro Cecil presso il Castello di Fabul.

```
=====
ECHIDNA
===== Echidna =====
Liv >> 80          N° 164          TIPO
```

HP	>>	9.130	----		Bestia, Non-morto
MP	>>	570	Forza	142	
----	+	----	Difesa	4	ASPETTO
Esp	>>	34.000	Magia	28	Vampira verde
Gil	>>	24.000	D-Magica	33	

ELEMENTI		STATUS		
A-Lancio	• --	Ade	• --	Paralisi • --
Fulmine	• --	Berserk	• --	Pietra • --
Fuoco	• --	Cecità	• --	Pietrific. • --
Ghiaccio	• --	Confusione	• --	Rana • immune
Oscurità	• --	Levitazione	• --	Sonno • --
Sacro	• --	Maiale	• immune	Veleno • --
-----+	-----	Maledizione	• --	-----+
Curativo	• debole	Mini	• immune	Scan • --
Dr & Asp	• assorbe	Mutismo	• --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE	COSA SI PUÒ RUBARE
32 / 64 • Pozione-X	Pozione-X
20 / 64 • Zanna vampirica	
11 / 64 • Bacio di Lilith	
1 / 64 • Veste dell'assassino	

#### DOVE SI TROVA

[RL.aC]	Rovine lunari - Sentiero di Yang	/A	
[RL.aD]	Rovine lunari - Sentiero di Yang	/B	{Si}
[RL.aF]	Rovine lunari - Sentiero di Yang	/D	
[RL.aG]	Rovine lunari - Sentiero di Yang	/E	{Si}
[RL.aI]	Rovine lunari - Sentiero di Edward	/A	{Si}
[RL.aL]	Rovine lunari - Sentiero di Edward	/B	
[RL.aO]	Rovine lunari - Sentiero di Edward	/E	
[RL.cQ]	Rovine lunari - Sentiero di Edge	/C	
[RL.cS]	Rovine lunari - Sentiero di Edge	/E	
[RL.cT]	Rovine lunari - Sentiero di Edge	/F	
[RL.cU]	Rovine lunari - Sentiero di Edge	/G	

#### ABILITÀ

##### 1. Banchetto macabro

l'Echidna assorbe sfere viola dal bersaglio. La tecnica causa lievi danni fisici ed infligge lo Status Perdita ad un personaggio.

##### 2. Thundaga

l'Echidna genera sei fulmini rotanti attorno al bersaglio. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fulmine a tutti i personaggi.

##### .. Attacco fisico

l'Echidna causa danni fisici ad un personaggio.

#### ELETTRODRAGO

===== Thunder Dragon =====				
Liv	>>	54	N° 122	TIPO
HP	>>	7.600	----	Drago
MP	>>	475	Forza	124
----	+	----	Difesa	4
				ASPETTO

Esp >> 7.777                      Magia            0                      Drago volante blu  
 Gil >> 900                          D-Magica    254

ELEMENTI	STATUS
A-Lancio • debole	Ade • immune      Paralisi • immune
Fulmine • assorbe	Berserk • --       Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune    Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --     Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --    Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune    Veleno • --
-----+-----	Maledizione • immune    -----+-----
Curativo • --	Mini • --            Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • immune    Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE	COSA SI PUÒ RUBARE
32 / 64 • Furia celeste	Furia celeste
20 / 64 • Clessidra dorata	
11 / 64 • Forcina dorata	
1 / 64 • Mela d'oro	

DOVE SI TROVA

[CO.aG] Caverna delle ordalie - S6	
[CO.aH] Caverna delle ordalie - S7	{Ev}
[GD.aA] Grotta degli eidolon -- S1	{Ev} {Si}
[GD.aB] Grotta degli eidolon -- S2	{Ev} {Si}
[GD.aC] Grotta degli eidolon -- S3	{Ev} {Si}
[RL.eE] Rovine lunari ----- Sentiero di Palom & Porom /B	

#### ABILITÀ

##### 1. Folgore

l'Elettrodrago genera sei fulmini rotanti attorno al bersaglio. La tecnica causa ad un personaggio danni magici di Elemento Fulmine pari a 1/10 dei suoi HP massimi.

##### .. Attacco fisico

l'Elettrodrago causa danni fisici ad un personaggio.

=====

#### ELETTROPESCE

===== Electrofisch =====			
Liv >> 17	N° 049	TIPO	
HP >> 284	---+---	--	
MP >> 17	Forza    40		
-----+-----	Difesa    2	ASPETTO	
Esp >> 640	Magia    0	Pesce rosso	
Gil >> 214	D-Magica 13		

ELEMENTI	STATUS
A-Lancio • debole	Ade • --            Paralisi • --
Fulmine • assorbe	Berserk • --       Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --       Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --     Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --    Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune    Veleno • --

-----+-----	Maledizione • --	-----+-----	
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --	
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --	

COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Razione dietetica  
 20 / 64 • Cornucopia  
 11 / 64 • Bacio di dama  
 1 / 64 • Panacea

COSA SI PUÒ RUBARE

Razione dietetica

DOVE SI TROVA

[AA.aA] Antico acquedotto - S4  
 [AA.aB] Antico acquedotto - S3  
 [RL.cO] Rovine lunari ----- Sentiero di Edge /A

ABILITÀ

.. Attacco fisico  
 1'Elettropesce causa danni fisici ad un personaggio.

=====

ELFO OSCURO

===== Dark Elf =====

Liv >> 15	N° 202	TIPO
HP >> 23.890	----+---	--
MP >> 1.493	Forza 18	
-----+-----	Difesa 0	ASPETTO
Esp >> 1.000	Magia 1	Elfo verde
Gil >> 4.000	D-Magica 254	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • immune	Sonno • immune
Sacro • debole	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[CM.aL] Caverna magnetica - Sala del Cristallo (Boss)

ABILITÀ

- Blizzara  
 1'Elfo oscuro scaglia sei dardi di ghiaccio. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Ghiaccio a tutti i personaggi.
- Fira

l'Elfo oscuro genera una serie di colonne di fuoco. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

### 3. Maleficio

l'Elfo oscuro genera un gas verde. La tecnica infligge lo Status Maiale, il quale impedisce al personaggio di utilizzare i suoi comandi speciali.

### 4. Quake

l'Elfo oscuro genera un'onda sismica. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi. Il boss utilizza questa magia solo nel caso in cui non si possieda la Radice dell'eco, sconfiggendo così l'intero gruppo all'istante.

### 5. Thundara

l'Elfo oscuro scaglia una serie di fulmini. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fulmine a tutti i personaggi.

### 6. Tornado

l'Elfo oscuro genera un vortice d'aria. La tecnica infligge lo Status Critico, lasciando al bersaglio una quantità di HP inferiore al 25% del suo valore massimo.

### .. Attacco fisico

l'Elfo oscuro causa danni fisici ad un personaggio.

=====

#### EUCARIOTA

===== Eukaryote =====

Liv >> 54	N° 131	TIPO
HP >> 1.700	---+---	--
MP >> 106	Forza 116	
----	Difesa 5	ASPETTO
Esp >> 6.999	Magia 0	Cellula celeste
Gil >> 1.560	D-Magica 44	

#### ELEMENTI

#### STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • immune	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

#### COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Polvere astrale  
32 / 64 • Cortina lunare

#### COSA SI PUÒ RUBARE

Polvere astrale

#### DOVE SI TROVA

[TL.aA] Tunnel lunare - Ovest {Fz}  
[TL.aB] Tunnel lunare - Est  
Luna : Superficie lunare

## ABILITÀ

### .. Attacco fisico 1

l'Eucariota causa danni fisici ad un personaggio.

### .. Attacco fisico 2

l'Eucariota causa danni fisici ad un personaggio e può infliggergli anche lo Status Veleno.

## =====

### EVOCATRICE

```
===== Summoner =====
Liv >> 48          N° 120          TIPO
HP >> 3.600       ---+---          Mago
MP >> 225         Forza    104
-----+-----   Difesa    5          ASPETTO
Esp >> 3.688      Magia    60          Vecchio mago rosso
Gil >> 475        D-Magica 39
```

## ELEMENTI

## STATUS

```
A-Lancio • --      Ade • --      Paralisi • --
Fulmine • --      Berserk • --   Pietra • --
Fuoco • --        Cecità • --    Pietrific. • --
Ghiaccio • --     Confusione • -- Rana • immune
Oscurità • --     Levitazione • -- Sonno • --
Sacro • --        Maiale • immune Veleno • --
-----+-----   Maledizione • -- -----+-----
Curativo • --    Mini • --     Scan • --
Dr & Asp • --     Mutismo • --   Tornado • --
```

## COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Caducèo  
20 / 64 • Bracciale runico  
11 / 64 • Ramo runico  
1 / 64 • Grimorio

## COSA SI PUÒ RUBARE

Caducèo

## DOVE SI TROVA

[CO.aB] Caverna delle ordalie - S1 /B  
[CO.aC] Caverna delle ordalie - S2  
[CO.aD] Caverna delle ordalie - S3  
[CO.aG] Caverna delle ordalie - S6  
[CO.aH] Caverna delle ordalie - S7  
[GD.aA] Grotta degli eidolon -- S1  
[GD.aB] Grotta degli eidolon -- S2  
[GD.aC] Grotta degli eidolon -- S3

## ABILITÀ

### 1. Evocazione

l'Evocatrice richiama un mostro sul campo di battaglia. A seconda della sala in cui ci si trova, il nemico può evocare un'Aracne, un Elettrodrago, una Falena verde, un Goblin oppure un Naga reale. Solo dopo che questo mostro viene eliminato, l'Evocatrice può richiamarne un altro esemplare.

### .. Attacco fisico

l'Evocatrice causa danni fisici ad un personaggio.



=====

EVOCATRICE DELLE NEBBIE

===== Mist Summoner =====

Liv >> 76	N° 185	TIPO
HP >> 15.920	---+---	Mago
MP >> 995	Forza 155	
----+----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >> 25.000	Magia 54	Vecchio mago celeste
Gil >> 25.000	D-Magica 36	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

32 / 64 • Caducèo  
 20 / 64 • Bracciale runico  
 11 / 64 • Ramo runico  
 1 / 64 • Grimorio

Caducèo

DOVE SI TROVA

[RL.bd] Rovine lunari - Prova di Rydia {Si}

ABILITÀ

1. Curaga

l'Evocatrice delle nebbie viene avvolta da una luce celeste ed arcobaleno. La tecnica ripristina una notevole quantità di HP del nemico. L'Evocatrice delle nebbie può usare questa Magia bianca anche per curare un suo alleato.

2. Evocazione

l'Evocatrice delle nebbie evoca un mostro sul campo di battaglia. Il nemico può evocare un'Aquila delle nebbie oppure un Kraken delle nebbie. Solo dopo che questo mostro viene eliminato, l'Evocatrice delle nebbie può evocarne un altro esemplare.

.. Attacco fisico

l'Evocatrice delle nebbie causa danni fisici ad un personaggio.

=====

FALENA OCELLATA

===== Eyewing Moth =====

Liv >> 5	N° 008	TIPO
HP >> 40	---+---	--
MP >> 2	Forza 21	
----+----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 74	Magia 0	Farfalla viola
Gil >> 18	D-Magica 5	

ELEMENTI	STATUS		
A-Lancio • debole	Ade • --	Paralisi • --	
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --	
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • --	
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune	
Oscurità • --	Levitazione • attivo	Sonno • --	
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --	
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----	
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --	
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --	

COSA SI PUÒ OTTENERE	COSA SI PUÒ RUBARE
32 / 64 • Collirio	Collirio
20 / 64 • Coda di fenice	
11 / 64 • Sveglia	
1 / 64 • Ago dorato	

#### DOVE SI TROVA

[GN.aA] Grotta delle nebbie - Caverna  
[RL.eL] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /B  
[RL.eM] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /C  
[RL.eP] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /F  
[RL.eQ] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /G  
[RL.eR] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /H  
[RL.eS] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /I  
[RL.eU] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /M  
[RL.eZ] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /O  
[RL.fA] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /P  
Mondo: Area tra il Canale sotterraneo ed il Lago sotterraneo  
Mondo: Area tra il Lago sotterraneo ed il Castello di Damcyan  
Mondo: Area tra la Grotta delle nebbie e Mist  
Mondo: Area tra l'Oasi di Kaipo ed il Canale sotterraneo  
Mondo: Grande foresta di Troia

#### ABILITÀ

##### 1. Miasma

la Falena ocellata fa cadere una serie di sfere porpora. La tecnica causa lo Status Cecità ad un personaggio.

##### .. Attacco fisico

la Falena ocellata causa danni fisici ad un personaggio.

```

=====
FALENA VERDE
===== Hellflapper =====
Liv >> 39          N° 082          TIPO
HP >> 900         ---+---         --
MP >> 56          Forza          74
-----+-----   Difesa          4          ASPETTO
Esp >> 3.114      Magia           0          Farfalla verde
Gil >> 312        D-Magica       18

```

ELEMENTI STATUS

A-Lancio • debole	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Collirio  
 20 / 64 • Coda di fenice  
 11 / 64 • Sveglia  
 1 / 64 • Ago dorato

COSA SI PUÒ RUBARE

Collirio

DOVE SI TROVA

[GD.aA] Grotta degli eidolon - S1 {Ev}  
 [GD.aB] Grotta degli eidolon - S2 {Ev}  
 Sottosuolo: Territori sotterranei

ABILITÀ

1. Miasma

la Falena verde fa cadere una serie di sfere porpora. La tecnica causa lo Status Cecità ad un personaggio.

.. Attacco fisico

il Falena verde causa danni fisici ad un personaggio.

=====

FIORE DI SANGUE

===== Blood Flower =====

Liv >> 23	N° 075	TIPO
HP >> 370	---+---	--
MP >> 23	Forza 62	
-----+-----	Difesa 2	ASPETTO
Esp >> 1.204	Magia 0	Pianta carnivora blu
Gil >> 32	D-Magica 6	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • debole	Cecità • immune	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Razione dietetica  
 20 / 64 • Cornucopia  
 11 / 64 • Bacio di dama

COSA SI PUÒ RUBARE

Razione dietetica

## DOVE SI TROVA

Sottosuolo: Area a sud ovest della Grotta delle silfidi

Sottosuolo: Territori sotterranei

## ABILITÀ

## 1. Polline

il Fiore di sangue fa cadere una serie di sfere porpora. La tecnica causa lievi danni fisici non elementali ed infligge lo Status Perdita a tutti i personaggi.

## .. Attacco fisico

il Fiore di sangue causa danni fisici ad un personaggio.

## ===== FIORE MORTALE =====

===== Mortblossom =====

Liv >> 19	N° 057	TIPO
HP >> 440	---+---	--
MP >> 27	Forza 24	
----+----	Difesa 2	ASPETTO
Esp >> 650	Magia 0	Pianta carnivora rossa
Gil >> 210	D-Magica 17	

## ELEMENTI

## STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • debole	Cecità • immune	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

## COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Razione dietetica  
 20 / 64 • Cornucopia  
 11 / 64 • Bacio di dama  
 1 / 64 • Panacea

## COSA SI PUÒ RUBARE

Razione dietetica

## DOVE SI TROVA

Mondo: Grande foresta di Troia

Mondo: Isola di Mithril

Mondo: Isola magnetica

## ABILITÀ

## 1. Polline

il Fiore mortale fa cadere una serie di sfere porpora. La tecnica causa lievi danni fisici non elementali ed infligge lo Status Perdita a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico  
il Fiore mortale causa danni fisici ad un personaggio.

FORMILEONE

=====  
===== Antlion =====  
Liv >> 2                    N° 197                    TIPO  
HP >> 1.100                ---+---                    --  
MP >> 68                    Forza            11  
-----+-----            Difesa            3                    ASPETTO  
Esp >> 1.500                Magia            0                    Insetto gigante marrone  
Gil >> 800                  D-Magica        11

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade	• immune	Paralisi	• immune
Fulmine • --	Berserk	• immune	Pietra	• immune
Fuoco • --	Cecità	• immune	Pietrific.	• immune
Ghiaccio • --	Confusione	• immune	Rana	• immune
Oscurità • --	Levitazione	• immune	Sonno	• immune
Sacro • --	Maiale	• immune	Veleno	• immune
-----+-----	Maledizione	• immune	-----+-----	
Curativo • --	Mini	• immune	Scan	• --
Dr & Asp • --	Mutismo	• immune	Tornado	• immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

--

--

DOVE SI TROVA

[TF.aE] Tana del formileone - Nido del formileone (Boss)

ABILITÀ

1. Tenaglie

il Formileone causa danni fisici ad un personaggio. Il nemico usa questa tecnica ogni volta che viene colpito da un attacco fisico.

.. Attacco fisico

il Formileone causa danni fisici ad un personaggio.

GARGOYLE

=====  
===== Gargoyle =====  
Liv >> 12                    N° 034                    TIPO  
HP >> 160                    ---+---                    Bestia  
MP >> 10                    Forza            28  
-----+-----            Difesa            2                    ASPETTO  
Esp >> 315                    Magia            0                    Demone volante verde  
Gil >> 90                    D-Magica        12

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • debole	Ade	• immune	Paralisi	• --
Fulmine • --	Berserk	• --	Pietra	• --
Fuoco • --	Cecità	• --	Pietrific.	• --
Ghiaccio • --	Confusione	• --	Rana	• --

Oscurità • --	Levitazione • attivo	Sonno • --
Sacro • debole	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[CF.aF] Castello di Fabul - Sala del trono  
[MH.aA] Monte Hobs ----- Versante ovest  
[MH.aB] Monte Hobs ----- Belvedere  
[MH.aC] Monte Hobs ----- Cima  
[MH.aD] Monte Hobs ----- Versante est  
[RL.bF] Rovine lunari ----- Sentiero di Cecil /B  
[RL.cI] Rovine lunari ----- Sentiero di Rosa /C  
Mondo: Arcipelago di Adamant  
Mondo: Area tra il Monte Hobs ed il Castello di Fabul

ABILITÀ

1. Tornado

il Gargoyle genera un vortice d'aria. La tecnica infligge lo Status Critico, lasciando al bersaglio una quantità di HP inferiore al 25% del suo valore massimo.

.. Attacco fisico

il Gargoyle causa danni fisici ad un personaggio.

=====

GELATINA DORATA

===== Golden Flan =====

Liv >> 80	N° 174	TIPO
HP >> 12.384	---+---	Gelatina
MP >> 774	Forza 155	
-----+-----	Difesa 254	ASPETTO
Esp >> 42.000	Magia 0	Gelatina gialla e blu
Gil >> 40.000	D-Magica 245	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Megaetere  
20 / 64 • Polvere astrale  
11 / 64 • Cortina lunare

COSA SI PUÒ RUBARE

Megaetere

DOVE SI TROVA

[RL.dG] Rovine lunari - Sentiero di Kain /D {Si}

ABILITÀ

.. Attacco fisico

la Gelatina dorata causa danni fisici ad un personaggio.

=====

GELATINA NERA

===== Black Flan =====

Liv >> 50	N° 135	TIPO
HP >> 1.357	---+---	Gelatina
MP >> 84	Forza 116	
-----+-----	Difesa 254	ASPETTO
Esp >> 3.044	Magia 0	Gelatina nera
Gil >> 1.300	D-Magica 0	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

32 / 64 • Etere  
 20 / 64 • Polvere astrale  
 11 / 64 • Cortina lunare  
 1 / 64 • Frecce di Artemide

Etere

DOVE SI TROVA

[CO.aI] Caverna delle ordalie - S8 (Boss di Palom)  
 [RL.aC] Rovine lunari ----- Sentiero di Yang /A  
 [RL.aD] Rovine lunari ----- Sentiero di Yang /B  
 [RL.aE] Rovine lunari ----- Sentiero di Yang /C  
 [RL.aL] Rovine lunari ----- Sentiero di Edward /B  
 [RL.dG] Rovine lunari ----- Sentiero di Kain /D  
 [TL.aA] Tunnel lunare ----- Ovest  
 [TL.aB] Tunnel lunare ----- Est  
 Luna : Superficie lunare

ABILITÀ

.. Attacco fisico

la Gelatina nera causa danni fisici ad un personaggio.

=====

GELATINA PRINCIPESSA

=====  
Flan Princess ===

```

Liv >> 96          N° 162          TIPO
HP >> 20.000      ---+---          Gelatina
MP >> 1.250       Forza 154
-----+-----   Difesa 5          ASPETTO
Esp >> 10.000     Magia 127         Gelatina rosa
Gil >> 55.555     D-Magica 22
    
```

ELEMENTI

STATUS

```

A-Lancio • --      Ade • immune      Paralisi • immune
Fulmine • --      Berserk • immune   Pietra • immune
Fuoco • --        Cecità • immune    Pietrific. • immune
Ghiaccio • --     Confusione • immune Rana • immune
Oscurità • --     Levitazione • immune Sonno • immune
Sacro • --        Maiale • immune    Veleno • immune
-----+-----   Maledizione • immune
Curativo • --    Mini • immune      Scan • immune
Dr & Asp • --     Mutismo • immune   Tornado • immune
    
```

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

```

32 / 64 • Megaetere      Megaetere
20 / 64 • Elisir
11 / 64 • Fuma shuriken
1 / 64 • Coda rosa
    
```

DOVE SI TROVA

```

[RL.dG] Rovine lunari ----- Sentiero di Kain /D
[SL.aL] Sottosuolo lunare - S5 /D          {Si}
    
```

ABILITÀ

1. Danzate con noi  
la Gelatina principessa genera una serie di note musicali, assieme ad un cerchio di luce. La tecnica infligge lo Status Berserk, che aumenta del 50% la potenza offensiva del personaggio, il quale però poi colpisce in automatico un nemico a caso, eseguendo solo il semplice attacco fisico.
  2. Seduzione  
la Gelatina principessa scaglia un cuore contro il bersaglio. La tecnica provoca lo Status Confusione, il quale obbliga un personaggio ad attaccare i suoi stessi alleati oppure a curare i nemici.
- .. Attacco fisico  
la Gelatina principessa causa danni fisici ad un personaggio.

Quando la Gelatina principessa infligge lo Status Berserk ad un personaggio, la melodia dello scontro verrà sostituita dal tema musicale dei chocobo.

=====  
GENERALE

=====  
General ===

```

Liv >> 11          N° 023          TIPO
HP >> 221         ---+---          --
MP >> 13          Forza 26
-----+-----   Difesa 2          ASPETTO
    
```



Esp >> 398                      Magia            0                      Soldato verde  
Gil >> 80                        D-Magica       12

ELEMENTI	STATUS		
A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --	
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --	
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --	
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --	
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --	
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --	
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----	
Curativo • --	Mini • --	Scan • --	
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --	

COSA SI PUÒ OTTENERE                      COSA SI PUÒ RUBARE  
--    --

DOVE SI TROVA  
[OK.aD] Oasi di Kaipo - Locanda

#### ABILITÀ

##### 1. All'attacco!

il Generale ordina a tutti i Soldati di Baron di attaccare. La tecnica causa danni fisici a Cecil.

##### 2. Ritirata

se rimasto solo, il Generale fugge dalla battaglia.

=====

#### GIGANTE DI FERRO

===== Iron Giant =====

Liv >> 99	N° 179	TIPO
HP >> 29.818	---+---	Gigante
MP >> 1.863	Forza 171	
-----+-----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 64.000	Magia 22	Grande robot blu
Gil >> 63.000	D-Magica 60	

ELEMENTI	STATUS		
A-Lancio • forte	Ade • immune	Paralisi • immune	
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune	
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune	
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune	
Oscurità • --	Levitazione • immune	Sonno • immune	
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune	
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----	
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune	
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune	

COSA SI PUÒ OTTENERE                      COSA SI PUÒ RUBARE  
32 / 64 • Ammazzaorchi                      Ammazzaorchi  
20 / 64 • Ascia tossica  
11 / 64 • Ascia runica

DOVE SI TROVA

[RL.dS] Rovine lunari - Sentiero di Cid /B  
 [RL.fD] Rovine lunari - Sentiero finale /C

ABILITÀ

1. Protect

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

2. Shell

il Gigante di ferro viene avvolto da onde concentriche viola, seguite da un alveare verde. La tecnica dona lo Status Shell, che innalza temporaneamente il parametro Difesa Magica del nemico di 3 unità, diminuendo così i danni magici subiti.

.. Attacco fisico doppio

il Gigante di ferro attacca due volte in rapida successione, causando danni fisici ad uno oppure a due personaggi.

=====

GOBLIN

===== Goblin =====

Liv >> 3	N° 001	TIPO
HP >> 6	---+---	--
MP >> 0	Forza 19	
----+----	Difesa 0	ASPETTO
Esp >> 28	Magia 0	Bandito verde
Gil >> 5	D-Magica 0	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

32 / 64 • Pozione  
 20 / 64 • Tenda  
 11 / 64 • Clessidra di bronzo  
 1 / 64 • Goblin

Pozione

DOVE SI TROVA

[GD.aA] Grotta degli eidolon - S1 {Ev}  
 [GN.aA] Grotta delle nebbie -- Caverna  
 [RL.bV] Rovine lunari ----- Prova di Cecil /H

[RL.eH] Rovine lunari ----- Sentiero di Palom & Porom /E  
 [TF.aA] Tana del formileone -- S1 /A  
 [TF.aB] Tana del formileone -- S2 /A  
 [TF.aE] Tana del formileone -- Nido del formileone  
 Mondo: Arcipelago di Adamant  
 Mondo: Area tra Baron e la Grotta delle nebbie {Si}  
 Mondo: Area tra il Canale sotterraneo ed il Lago sotterraneo  
 Mondo: Area tra il Lago sotterraneo ed il Castello di Damcyan  
 Mondo: Area tra il Monte Hobs ed il Castello di Fabul  
 Mondo: Area tra la Grotta delle nebbie e Mist  
 Mondo: Area tra la Tana del formileone ed il Monte Hobs  
 Mondo: Area tra l'Oasi di Kaipo ed il Canale sotterraneo  
 Mondo: Grande foresta di Troia  
 Mondo: Terre di Mysidia

ABILITÀ

.. Attacco fisico  
 il Goblin causa danni fisici ad un personaggio.

=====

GOBLIN ASSASSINO

===== Li'l Murderer =====

Liv >> 97	N° 153	TIPO
HP >> 12.000	---+---	--
MP >> 750	Forza 174	
-----+-----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 20.000	Magia 143	Bandito arancione
Gil >> 10.700	D-Magica 0	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • debole	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • attivo	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

32 / 64 • Pozione	Pozione
20 / 64 • Tenda	
11 / 64 • Clessidra di bronzo	
1 / 64 • Goblin	

DOVE SI TROVA

[SL.aF] Sottosuolo lunare - S4 /C {Si}  
 [SL.aH] Sottosuolo lunare - S5 /B {Si}  
 [SL.aI] Sottosuolo lunare - S5 /C {Si}  
 [SL.aL] Sottosuolo lunare - S5 /D  
 [SL.aO] Sottosuolo lunare - S6 /B {Si}  
 [SL.aP] Sottosuolo lunare - S7 /A {Si}  
 [SL.aR] Sottosuolo lunare - S7 /C {Si}  
 [SL.aS] Sottosuolo lunare - S7 /D {Si}

ABILITÀ

1. Haste

il Goblin assassino genera un quadrante di orologio che ruota rapidamente in senso antiorario. La tecnica dona lo Status Haste, che fa caricare più velocemente la barra del turno del bersaglio, il quale attaccherà con maggiore frequenza rispetto agli altri partecipanti al combattimento.

2. Scan

il Goblin assassino genera su sè stesso un mirino. La tecnica mostra sullo schermo gli HP attuali, gli HP massimi e le eventuali debolezze elementali del nemico.

3. Thundaga

il Goblin assassino genera sei fulmini rotanti attorno al bersaglio. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fulmine a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

il Goblin assassino causa danni fisici ad un personaggio.

Inizialmente il Goblin assassino si limita solo ad usare la magia bianca Scan su sè stesso. Colpendolo con un attacco magico di Elemento Fulmine, il nemico attiverà prima lo Status Haste, poi lancerà di continuo la magia nera Thundaga.

=====
GOLBEZ 1
===== Golbez 1 =====

Table with 5 columns: Stat (Liv, HP, MP, Esp, Gil), Value, Stat (N°, Forza, Difesa, Magia, D-Magica), Value (19, 0, 0, 0), and Type (TIPO, ASPETTO). Rows include Cavaliero oscuro and D-Magica.

Table with 4 columns: ELEMENTI, STATUS, and two columns of status effects (Paralisi, Pietra, Pietrific., Rana, Sonno, Veleno, Maledizione, Mini, Mutismo, Scan, Tornado). Rows include A-Lancio, Fulmine, Fuoco, Ghiaccio, Oscurità, Sacro, Curativo, Dr & Asp.

COSA SI PUÒ OTTENERE -- COSA SI PUÒ RUBARE --

DOVE SI TROVA
[TZ.aG] Torre di Zot - 6° piano

ABILITÀ
.. Attacco fisico

Golbez causa danni fisici ad un personaggio.

Questi dati si riferiscono a Golbez, durante la battaglia contro Tellah presso la Torre di Zot.

=====

GOLBEZ 2

===== Golbez 2 =====

Liv >>	31	N° 211		TIPO
HP >>	23.001	---+---		--
MP >>	1.437	Forza	86	
----	+	Difesa	0	ASPETTO
Esp >>	15.000	Magia	1	Cavaliere oscuro
Gil >>	10.000	D-Magica	0	

ELEMENTI		STATUS				
A-Lancio	• --	Ade	• immune	Paralisi	• immune	
Fulmine	• --	Berserk	• immune	Pietra	• immune	
Fuoco	• debole	Cecità	• immune	Pietrific.	• immune	
Ghiaccio	• --	Confusione	• immune	Rana	• immune	
Oscurità	• --	Levitazione	• --	Sonno	• immune	
Sacro	• debole	Maiale	• immune	Veleno	• immune	
----	+	Maledizione	• immune	-----	+	-----
Curativo	• --	Mini	• immune	Scan	• --	
Dr & Asp	• --	Mutismo	• immune	Tornado	• immune	

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

--

--

DOVE SI TROVA

[CN.aD] Castello dei nani - Sala del Cristallo (Boss)

ABILITÀ

1. Aspir

Golbez assorbe una serie di sfere blu. La tecnica sottrae MP ad un personaggio e li dona al nemico.

2. Bio

Golbez colpisce il bersaglio con una pioggia acida verde. La tecnica causa danni magici non elementali ed infligge Status Perdita, che fa perdere costantemente HP al personaggio con il passare del tempo.

3. Evocazione

Golbez evoca il Drago oscuro.

4. Fira

Golbez genera una colonna di fuoco. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

5. Gelicidio

Golbez genera tre anelli di luce gialla, che si stringono attorno al bersaglio. La tecnica infligge lo Status Paralisi a tutti i personaggi.

6. Thundaga

Golbez genera sei fulmini rotanti attorno al bersaglio. La tecnica causa

notevoli danni magici di Elemento Fulmine a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

Golbez causa danni fisici ad un personaggio.

=====

GOLEM D'ACCIAIO

===== Steel Golem =====

Liv >>	32	N° 078	TIPO
HP >>	1.950	---+---	Gigante
MP >>	121	Forza 86	
----+----		Difesa 4	ASPETTO
Esp >>	703	Magia 0	Golem porpora
Gil >>	445	D-Magica 21	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • --
Ghiaccio • debole	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Martello di Gaia  
32 / 64 • Guanti del gigante

COSA SI PUÒ RUBARE

Martello di Gaia

DOVE SI TROVA

[CE.aE] Castello di Eblan - Torre ovest, 1° piano	{Fz}
[GE.aA] Grotte di Eblan --- S1	{Si}
[GE.aF] Grotte di Eblan --- Sentiero per la Torre di Babil /A	{Si}
[GE.aG] Grotte di Eblan --- Sentiero per la Torre di Babil /B	{Si}
[GE.aH] Grotte di Eblan --- Sentiero per la Torre di Babil /C	{Fz}

ABILITÀ

.. Attacco fisico 1

il Golem d'acciaio causa danni fisici ad un personaggio.

.. Attacco fisico 2

il Golem d'acciaio infligge lo Status Sonno, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

=====

GOLEM DI MITHRIL

===== Mythril Golem =====

Liv >>	36	N° 108	TIPO
HP >>	2.900	---+---	Gigante
MP >>	181	Forza 92	
----+----		Difesa 3	ASPETTO
Esp >>	3.659	Magia 0	Golem grigio
Gil >>	383	D-Magica 20	

ELEMENTI	STATUS		
A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • --	
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --	
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • --	
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune	
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --	
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • immune	
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----	
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --	
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • --	

COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Coltello di mithril  
 20 / 64 • Scudo di mithril  
 11 / 64 • Armatura di mithril  
 1 / 64 • Spada di mithril

COSA SI PUÒ RUBARE

Coltello di mithril

DOVE SI TROVA

[RL.cR] Rovine lunari -- Sentiero di Edge /D  
 [TB.aO] Torre di Babil - S8 ovest {Ev} (2°)  
 [TB.aP] Torre di Babil - S7 /A ovest {Ev} (2°)  
 [TB.aR] Torre di Babil - S6 ovest (2°)

ABILITÀ

.. Attacco fisico  
 il Golem di mithril causa danni fisici ad un personaggio.

=====

GOLEM DI PIETRA

===== Stone Golem =====

Liv >> 32	N° 107	TIPO
HP >> 2.560	---+---	Gigante
MP >> 160	Forza 84	
-----+-----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >> 2.908	Magia 0	Golem marrone
Gil >> 238	D-Magica 254	

ELEMENTI	STATUS		
A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • --	
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • immune	
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • --	
Ghiaccio • debole	Confusione • --	Rana • immune	
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --	
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • immune	
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----	
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --	
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • --	

COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Granpozione  
 20 / 64 • Pozione-X  
 12 / 64 • Frecce di Medusa

COSA SI PUÒ RUBARE

Granpozione

DOVE SI TROVA

[TB.aD] Torre di Babil - S12 /C {Ev} {Fz} (1°)  
 [TB.aO] Torre di Babil - S8 est (1°)  
 [TB.aP] Torre di Babil - S7 /A est (1°)  
 [TB.aR] Torre di Babil - S6 est {Ev} (1°)  
 Sottosuolo: Area a sud ovest della Grotta delle silfidi

ABILITÀ

.. Attacco fisico  
 il Golem di pietra causa danni fisici ad un personaggio.

=====

GORGONE

===== Gorgon =====

Liv >> 32	N° 085	TIPO
HP >> 2.550	---+---	--
MP >> 159	Forza 134	
----+----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >> 3.003	Magia 0	Gorgone verde
Gil >> 248	D-Magica 40	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

63 / 64 • Frecce di Medusa	Frecce di Medusa
1 / 64 • Lama di Medusa	

DOVE SI TROVA

Sottosuolo: Area a sud ovest della Grotta delle silfidi

ABILITÀ

1. Tocco indurente  
 la Gorgone scaglia una serie di rocce. La tecnica causa lo Status Pietrificazione, in grado di provocare con il passare del tempo lo Status Pietra ad un personaggio.

.. Attacco fisico  
 la Gorgone causa danni fisici ad un personaggio.

=====

GRANDE MALBORO

===== Great Malboro =====



Liv >> 50	N° 145	TIPO
HP >> 12.180	----+---	--
MP >> 761	Forza 132	
----+-----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 22.000	Magia 20	Pianta tentacolare gialla
Gil >> 20.000	D-Magica 254	

ELEMENTI	STATUS	
A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE	COSA SI PUÒ RUBARE
32 / 64 • Panacea	Panacea
20 / 64 • Vino di Bacco	
11 / 64 • Goccia magica	
1 / 64 • Megalisir	

#### DOVE SI TROVA

[CO.aF] Caverna delle ordalie - S5  
[CO.aG] Caverna delle ordalie - S6  
[CO.aH] Caverna delle ordalie - S7  
[RL.aC] Rovine lunari ----- Sentiero di Yang /A  
[RL.aD] Rovine lunari ----- Sentiero di Yang /B  
[RL.aF] Rovine lunari ----- Sentiero di Yang /D  
[RL.aG] Rovine lunari ----- Sentiero di Yang /E  
[RL.aV] Rovine lunari ----- Sentiero di Rydia /A

#### ABILITÀ

1. Alito fetido  
il Grande Malboro colpisce il bersaglio con un gas e con sfere verdi.  
La tecnica infligge ad un personaggio uno o più dei seguenti status negativi: Cecità, Confusione, Maiale, Mini, Mutismo o Rana.
  2. Bile  
il Grande Malboro scaglia una sfera verde. La tecnica causa lievi danni fisici non elementali e provoca lo Status Perdita, che fa perdere costantemente HP al personaggio con il passare del tempo.
  3. Sentenza  
il Grande Malboro genera una fiamma blu lanciata da un grande scheletro ammantato di bianco. La tecnica infligge lo Status Sentenza, in grado di provocare con il passare del tempo lo Status Ade ad un personaggio.
- .. Attacco fisico  
il Grande Malboro causa danni fisici ad un personaggio.

===== Gremlin =====

Liv >> 23	N° 068	TIPO
HP >> 410	----+---	Mago
MP >> 25	Forza 56	
----+-----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 1.221	Magia 31	Diavoletto verde
Gil >> 275	D-Magica 15	

ELEMENTI	STATUS	
A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • debole	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

#### COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Campana sigillante  
20 / 64 • Corno rigenerante  
11 / 64 • Clessidra di bronzo  
1 / 64 • Etere

#### COSA SI PUÒ RUBARE

Campana sigillante

#### DOVE SI TROVA

[TZ.aA] Torre di Zot - 1° piano  
[TZ.aB] Torre di Zot - 2° piano  
[TZ.aD] Torre di Zot - 4° piano

#### ABILITÀ

##### 1. Confusione

il Gremlin genera tre volatili gialli che ruotano attorno al bersaglio, seguiti dalla comparsa di un grosso punto interrogativo. La tecnica provoca lo Status Confusione, il quale obbliga un personaggio ad attaccare i suoi stessi alleati oppure a curare i nemici.

##### .. Attacco fisico

il Gremlin causa danni fisici ad un personaggio.

=====

#### GUARDIA DI BARON

===== Baron Guardsman =====

Liv >> 18	N° 048	TIPO
HP >> 280	----+---	Mago
MP >> 17	Forza 40	
----+-----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 710	Magia 26	Guerriero blu
Gil >> 230	D-Magica 14	

ELEMENTI	STATUS	
A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --

Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[AA.aC] Antico acquedotto - S2  
 [AA.aD] Antico acquedotto - S1 /A  
 [BR.aC] Baron ----- Locanda

ABILITÀ

1. Maiale

la Guardia di Baron scaglia un gas rosa. La tecnica infligge o rimuove lo Status Maiale, il quale impedisce al personaggio di utilizzare i suoi comandi speciali. Il nemico usa questa Magia nera ogni volta che viene colpito da un attacco magico.

2. Mini

la Guardia di Baron scaglia alcune scintille dorate ed un gas giallo molto fitto. La tecnica infligge o rimuove lo Status Mini, il quale impedisce al personaggio di utilizzare i suoi comandi speciali e gli fa subire il doppio dei danni. Il nemico usa questa Magia bianca ogni volta che viene colpito da un attacco fisico.

.. Attacco fisico

la Guardia di Baron causa danni fisici ad un personaggio.

=====

GUARDIA SELENITA

===== Moonmaiden =====

Liv >> 61	N° 147	TIPO
HP >> 4.000	---+---	--
MP >> 250	Forza 122	
-----+-----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 13.000	Magia 0	Amazzone viola
Gil >> 3.500	D-Magica 254	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

32 / 64 • Frecce di Artemide  
20 / 64 • Cortina lunare  
11 / 64 • Busto di Minerva  
1 / 64 • Arco di Artemide

Frecce di Artemide

DOVE SI TROVA

[AP.aA] Antro del Progenitore - S1  
[RL.eD] Rovine lunari ----- Sentiero di Palom & Porom /A  
[SL.aA] Sottosuolo lunare ----- S1  
[SL.aB] Sottosuolo lunare ----- S2 {Fz}  
[SL.aO] Sottosuolo lunare ----- S6 /B {Fz}

ABILITÀ

1. Stretta

la Guardia selenita scaglia una serie di rocce. La tecnica ripristina tutti gli HP del personaggio ma gli infligge anche lo Status Pietra, che lo elimina istantaneamente.

.. Attacco fisico

la Guardia selenita causa danni fisici ad un personaggio.

=====

HIROMI NAKADA

===== Hiromi Nakada =====

Liv >> 31	N° 264	TIPO
HP >> 60.000	---+---	--
MP >> 3.750	Forza 19	
-----+-----	Difesa 254	ASPETTO
Esp >> 500	Magia 0	Donna serpente porpora
Gil >> 0	D-Magica 254	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

100% • Bacio di dama

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[UP.aA] Ufficio dei programmatori - Ingresso {Si}

ABILITÀ

1. Schiaffo

se attaccata, Hiromi Nakada colpisce un bersaglio. La tecnica causa danni fisici e può infliggere gli Status Maledizione, Mutismo o Paralisi ad un personaggio.

.. Attacco fisico

Hiromi Nakada causa danni fisici ad un personaggio.

=====

HIROYUKI ITO

===== Hiroyuki Ito =====

Liv >>	1	N° 265	TIPO
HP >>	1.969	---+---	--
MP >>	123	Forza 174	
----	+	Difesa 4	ASPETTO
Esp >>	10	Magia 63	Vecchio mago rosso
Gil >>	5	D-Magica 0	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+	Maledizione • --	-----+
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

--

--

DOVE SI TROVA

[UP.aA] Ufficio dei programmatori - Ingresso

ABILITÀ

1. Morfeo

Hiroyuki Ito termina automaticamente la battaglia.

=====

IDRA

===== Hydra =====

Liv >>	17	N° 047	TIPO
HP >>	257	---+---	Bestia
MP >>	16	Forza 44	
----	+	Difesa 2	ASPETTO
Esp >>	670	Magia 0	Serpente bicefalo grigio
Gil >>	209	D-Magica 14	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • debole	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----+	Maledizione • --	-----+

Curativo • --	Mini	• immune	Scan	• --
Dr & Asp • --	Mutismo	• --	Tornado	• --

COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Antidoto  
 20 / 64 • Corno rigenerante  
 12 / 64 • Frecce avvelenate

COSA SI PUÒ RUBARE

Antidoto

DOVE SI TROVA

[AA.aB] Antico acquedotto - S3 {Si}  
 [AA.aC] Antico acquedotto - S2  
 [AA.aD] Antico acquedotto - S1 /A  
 [RL.CO] Rovine lunari ----- Sentiero di Edge /A

ABILITÀ

1. Costrizione

l'Idra genera tre anelli di luce dorata, che si stringono attorno al bersaglio. La tecnica infligge lo Status Paralisi, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

.. Attacco fisico

l'Idra causa danni fisici ad un personaggio.

=====

IDRA BICEFALA

===== Ettin Snake =====

Liv >> 20	N° 053	TIPO
HP >> 108	---+---	--
MP >> 6	Forza 46	
----	Difesa 0	ASPETTO
Esp >> 720	Magia 0	Serpente bicefalo verde
Gil >> 222	D-Magica 22	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade	• --	Paralisi	• --
Fulmine • --	Berserk	• --	Pietra	• --
Fuoco • --	Cecità	• --	Pietrific.	• --
Ghiaccio • debole	Confusione	• --	Rana	• --
Oscurità • --	Levitazione	• --	Sonno	• --
Sacro • debole	Maiale	• immune	Veleno	• --
-----+-----	Maledizione	• --	-----+-----	
Curativo • --	Mini	• immune	Scan	• --
Dr & Asp • --	Mutismo	• --	Tornado	• --

COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Antidoto  
 20 / 64 • Corno rigenerante  
 12 / 64 • Frecce avvelenate

COSA SI PUÒ RUBARE

Antidoto

DOVE SI TROVA

[CM.aA] Caverna magnetica - S1  
 [CM.aB] Caverna magnetica - S2 /A  
 [CM.aC] Caverna magnetica - S2 /B

[CM.aD] Caverna magnetica - S3 /A  
 [CM.aF] Caverna magnetica - S3 /C  
 [CM.aG] Caverna magnetica - S3 /D  
 [CM.aH] Caverna magnetica - S4 /A  
 Mondo: Grande foresta di Troia {Si}  
 Mondo: Isola di Mithril {Si}  
 Mondo: Isola magnetica {Si}

ABILITÀ

1. Costrizione

l'Idra bicefala genera tre anelli di luce dorata, che si stringono attorno al bersaglio. La tecnica infligge lo Status Paralisi, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

.. Attacco fisico

l'Idra bicefala causa danni fisici ad un personaggio.

```

=====
IFRIT
===== Ifrifit =====
Liv >> 99          N° 242          TIPO
HP >> 70.000      ---+---          --
MP >> 4.375       Forza 177
-----+-----  Difesa 5          ASPETTO
Esp >> 50.000     Magia 36          Minotauro verde
Gil >> 45.000     D-Magica 44
  
```

ELEMENTI	STATUS
A-Lancio • --	Ade • immune Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune Pietra • immune
Fuoco • forte	Cecità • immune Pietrific. • immune
Ghiaccio • debole	Confusione • immune Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • -- Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune -----+-----
Curativo • --	Mini • immune Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE                      COSA SI PUÒ RUBARE  
 --    --

DOVE SI TROVA

[RL.bD] Rovine lunari - Prova di Rydia (Boss)

ABILITÀ

1. Fiammata

Ifrifit genera una fiammata. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

2. Fira

Ifrifit genera una colonna di fuoco. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

.. Attacco fisico

Ifrit causa danni fisici ad un personaggio.

=====

IFRIT LUNARE

===== Lunar Ifrit =====

Liv >>	99	N° 256	TIPO
HP >>	110.000	---+---	--
MP >>	6.875	Forza 198	
----		Difesa 2	ASPETTO
Esp >>	65.000	Magia 40	Minotauro grigio
Gil >>	65.000	D-Magica 35	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • assorbe	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • debole	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

100% • Grimorio IL

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[RL.dB] Rovine lunari - Prova di Edge /D (Boss)

ABILITÀ

1. Fiammata

Ifrit lunare genera una fiammata. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

2. Fira

Ifrit lunare genera una colonna di fuoco. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

3. Firaga

Ifrit lunare scaglia una sfera infuocata che provoca una grande esplosione. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

4. Inferno

Ifrit lunare genera un turbine infuocato. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio. Il nemico usa questa abilità ogni volta che viene colpito da un attacco magico di Elemento Ghiaccio.

5. Lanciafiamme

Ifrit lunare scaglia una fiammata contro il bersaglio. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

Ifrit lunare causa danni fisici ad un personaggio.



=====  
 INCANTATRICE  
 ===== Sorceress =====

Liv >> 26	N° 065	TIPO
HP >> 350	---+---	Mago
MP >> 21	Forza 50	
-----+-----	Difesa 2	ASPETTO
Esp >> 1.551	Magia 47	Maga verde
Gil >> 329	D-Magica 12	

ELEMENTI

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Verga  
 20 / 64 • Bracciale d'argento  
 11 / 64 • Etere  
 1 / 64 • Megaetere

COSA SI PUÒ RUBARE

Verga

DOVE SI TROVA

[RL.cG] Rovine lunari - Sentiero di Rosa /A  
 [TZ.aE] Torre di Zot -- 5° piano /A

ABILITÀ

1. Haste

l'Incantatrice genera un quadrante di orologio che ruota rapidamente in senso antiorario. La tecnica dona lo Status Haste, che fa caricare più velocemente la barra del turno del bersaglio, il quale attaccherà con maggiore frequenza rispetto agli altri partecipanti al combattimento.

2. Novox

l'Incantatrice genera alcuni anelli viola ed un gas giallo rarefatto. La tecnica infligge lo Status Mutismo, il quale impedisce al personaggio di utilizzare le magie.

3. Slow

l'Incantatrice genera un quadrante di orologio che ruota lentamente in senso antiorario. La tecnica infligge lo Status Slow, che fa caricare più lentamente la barra del turno del personaggio, il quale attaccherà con minore frequenza rispetto agli altri partecipanti al combattimento.

.. Attacco fisico

l'Incantatrice causa danni fisici ad un personaggio.

=====  
 ISTRUTTORE CAPO  
 ===== Master Instructor =====

```

Liv >> 50          N° 194          TIPO
HP >> 10.000      ----+----          --
MP >> 625         Forza      150
-----+-----          Difesa      3          ASPETTO
Esp >> 20.000     Magia      0          Trio di monaci verdi
Gil >> 10.000     D-Magica  254

```

```

ELEMENTI          STATUS
A-Lancio • --      Ade          • immune      Paralisi     • immune
Fulmine  • --      Berserk      • immune      Pietra       • immune
Fuoco    • debole   Cecità       • immune      Pietrific.   • immune
Ghiaccio • --      Confusione   • immune      Rana         • immune
Oscurità • --      Levitazione  • immune      Sonno        • immune
Sacro    • --      Maiale       • immune      Veleno       • immune
-----+-----          Maledizione • immune      -----+-----
Curativo • --      Mini         • immune      Scan         • immune
Dr & Asp • --      Mutismo      • immune      Tornado      • immune

```

```

COSA SI PUÒ OTTENERE          COSA SI PUÒ RUBARE
64 / 64 • Divisa d'assalto    Divisa d'assalto

```

DOVE SI TROVA  
[RL.aH] Rovine lunari - Prova di Yang

ABILITÀ  
.. Attacco fisico  
l'Istruttore capo causa danni fisici ad un personaggio.

Anche se sullo schermo appaiono tre nemici, l'Istruttore capo è da considerare come un'unica entità. Man mano che subirà danni, il numero dei monaci diminuirà sino a scomparire.

```

=====
KAIN OSCURO
===== Dark Kain =====
Liv >> 99          N° 266          TIPO
HP >> 100.000     ----+----          --
MP >> 6.250       Forza      200
-----+-----          Difesa      4          ASPETTO
Esp >> 65.536     Magia      44          Kain Highwind (oscuro)
Gil >> 65.536     D-Magica  47

```

```

ELEMENTI          STATUS
A-Lancio • --      Ade          • --          Paralisi     • --
Fulmine  • --      Berserk      • --          Pietra       • --
Fuoco    • --      Cecità       • --          Pietrific.   • --
Ghiaccio • --      Confusione   • --          Rana         • --
Oscurità • --      Levitazione  • --          Sonno        • --
Sacro    • --      Maiale       • --          Veleno       • --
-----+-----          Maledizione • --          -----+-----
Curativo • --      Mini         • --          Scan         • immune
Dr & Asp • --      Mutismo      • --          Tornado      • --

```

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

--

--

DOVE SI TROVA

[RL.dQ] Rovine lunari - Prova di Kain /N (Boss)

ABILITÀ

.. Attacco fisico

Kain oscuro causa danni fisici a Kain.

=====  
KATSUHISA HIGUCHI

=====  
Katsuhisa Higuchi ===

Liv >> 63	N° 267	TIPO
HP >> 2	---+---	--
MP >> 0	Forza 116	
----+-----	Difesa 255	ASPETTO
Esp >> 0	Magia 0	Fiamma rossa
Gil >> 50	D-Magica 255	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

100% • Rivista lali-hot

--

DOVE SI TROVA

[UP.aA] Ufficio dei programmatori- Ingresso

ABILITÀ

1. Autodistruzione

se attaccato, Katsuhisa Higuchi accumula energia rossa per poi detonare e colpire il bersaglio con l'esplosione. La tecnica causa ad un personaggio 1 HP di danni fisici.

.. Attacco fisico

Katsuhisa Higuchi causa danni fisici ad un personaggio.

=====  
KAZUHIKO AOKI

=====  
Kazuhiko Aoki ===

Liv >> 31	N° 268	TIPO
HP >> 10.000	---+---	--
MP >> 625	Forza 19	

```

-----+-----
Esp >> 100      Difesa      4      ASPETTO
Gil >> 150      Magia      0      Soldato viola
                D-Magica   0

```

```

ELEMENTI          STATUS
A-Lancio • --      Ade          • --      Paralisi     • --
Fulmine  • --      Berserk     • --      Pietra       • --
Fuoco    • --      Cecità      • --      Pietrific.   • --
Ghiaccio • --      Confusione  • --      Rana         • --
Oscurità • --      Levitazione • --      Sonno        • --
Sacro    • --      Maiale     • --      Veleno       • --
-----+-----
Curativo • --      Maledizione • --      -----+-----
Dr & Asp  • --      Mini        • --      Scan         • --
                Mutismo     • --      Tornado      • --

```

```

COSA SI PUÒ OTTENERE          COSA SI PUÒ RUBARE
--                               --

```

DOVE SI TROVA  
 [UP.aA] Ufficio dei programmatori - Ingresso

ABILITÀ  
 (nessuna)

Lo scontro con Kazuhiko Aoki termina ancor prima che i personaggi riescano ad eseguire una qualsiasi azione. È possibile colpire il nemico soltanto durante un Attacco Preventivo.

```

=====
      KIYOSHI YOSHII
===== Kiyoshi Yoshii =====
Liv >> 31          N° 269          TIPO
HP >> 65.000      ---+---        --
MP >> 4.062       Forza      18
-----+-----
Esp >> 20          Difesa      0      ASPETTO
Gil >> 10          Magia      0      Orco verde
                D-Magica   0

```

```

ELEMENTI          STATUS
A-Lancio • --      Ade          • --      Paralisi     • --
Fulmine  • --      Berserk     • --      Pietra       • --
Fuoco    • --      Cecità      • --      Pietrific.   • --
Ghiaccio • --      Confusione  • --      Rana         • --
Oscurità • --      Levitazione • --      Sonno        • --
Sacro    • --      Maiale     • --      Veleno       • --
-----+-----
Curativo • --      Maledizione • --      -----+-----
Dr & Asp  • --      Mini        • --      Scan         • immune
                Mutismo     • --      Tornado      • --

```

```

COSA SI PUÒ OTTENERE          COSA SI PUÒ RUBARE
--                               --

```

DOVE SI TROVA

[UP.aA] Ufficio dei programmatori - Ingresso

ABILITÀ

(nessuna)

Kiyoshi Yoshii dice alcune frasi durante la battaglia, prima che questa termini automaticamente.

=====

KRAKEN DELLE NEBBIE

===== Mist Kraken =====

Liv >> 66	N° 184	TIPO
HP >> 12.512	---+---	--
MP >> 782	Forza 157	
----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 18.000	Magia 31	Uomo calamaro viola
Gil >> 18.000	D-Magica 30	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

32 / 64 • Corno rigenerante  
20 / 64 • Clessidra dorata  
12 / 64 • Mindflayer

Corno rigenerante

DOVE SI TROVA

[RL.bd] Rovine lunari - Prova di Rydia {Ev} {Si}

ABILITÀ

1. Aspir

il Kraken delle nebbie assorbe una serie di sfere blu. La tecnica sottrae MP ad un personaggio e li dona al nemico. Il nemico usa questa abilità ogni volta che viene colpito da un attacco magico qualsiasi.

2. Blaster

il Kraken delle nebbie genera tre anelli di luce viola, che si stringono attorno al bersaglio. La tecnica infligge lo Status Ade oppure lo Status Paralisi ad un personaggio.

3. Risucchia mente

il Kraken delle nebbie genera tre anelli di luce viola, che si stringono attorno al bersaglio. La tecnica infligge lo Status Paralisi e lo Status Perdita ad un personaggio.

.. Attacco fisico  
il Kraken delle nebbie causa danni fisici ad un personaggio.

=====

LAMIA

===== Lamia =====

Liv >> 34	N° 101	TIPO
HP >> 1.200	----+----	Bestia
MP >> 75	Forza 72	
-----+-----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >> 2.059	Magia 0	Donna serpente marrone
Gil >> 143	D-Magica 16	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

32 / 64 • Arpa di Lamia  
20 / 64 • Bracciale di rubino  
11 / 64 • Cortina luminosa  
1 / 64 • Frecce angeliche

Arpa di Lamia

DOVE SI TROVA

[CE.aH] Castello di Eblan - Torre est, 2° piano	{Fz}
[GE.aG] Grotte di Eblan --- Sentiero per la Torre di Babil /B	{Uo}
[RL.cR] Rovine lunari ----- Sentiero di Edge /D	
[TB.aO] Torre di Babil ---- S8 ovest	{Uo} (2°)
[TB.aP] Torre di Babil ---- S7 /A ovest	{Uo} (2°)
[TB.aR] Torre di Babil ---- S6 ovest	{Uo} (2°)
[TB.aS] Torre di Babil ---- S1	{Uo} (2°)
[TB.aT] Torre di Babil ---- S2	{Uo} (2°)
[TB.aU] Torre di Babil ---- S3 /A	{Uo} (2°)
[TB.aZ] Torre di Babil ---- S4	{Uo} (2°)
[TB.bA] Torre di Babil ---- S5	{Uo} (2°)

Sottosuolo: Area a sud ovest della Grotta delle silfidi {Uo}

ABILITÀ

1. Seduzione

la Lamia scaglia un cuore contro il bersaglio. La tecnica provoca lo Status Confusione, il quale obbliga un personaggio ad attaccare i suoi stessi alleati oppure a curare i nemici.

.. Attacco fisico

la Lamia causa danni fisici ad un personaggio.

=====

LARVA

```

===== Larva =====
Liv >> 5          N° 006          TIPO
HP >> 28         ---+---          --
MP >> 1          Forza          20
-----+-----
Esp >> 49        Magia          0          ASPETTO
Gil >> 8         D-Magica      4          Lombrico viola
    
```

ELEMENTI

```

A-Lancio • --
Fulmine • --
Fuoco • --
Ghiaccio • --
Oscurità • --
Sacro • --
-----+-----
Curativo • --
Dr & Asp • --

STATUS
Ade • --
Berserk • --
Cecità • --
Confusione • --
Levitazione • --
Maiale • immune
Maledizione • --
Mini • immune
Mutismo • --

Paralisi • --
Pietra • --
Pietrific. • --
Rana • immune
Sonno • --
Veleno • --
-----+-----
Scan • --
Tornado • --
    
```

COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Pozione  
 32 / 64 • Granpozione

COSA SI PUÒ RUBARE

Pozione

DOVE SI TROVA

[GN.aA] Grotta delle nebbie - Caverna  
 [RL.eH] Rovine lunari ----- Sentiero di Palom & Porom /E  
 [RL.eL] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /B {Si}  
 [RL.eM] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /C {Si}  
 [RL.eP] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /F {Si}  
 [RL.eQ] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /G {Si}  
 [RL.eR] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /H {Si}  
 [RL.eS] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /I {Si}  
 [RL.eU] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /M {Si}  
 [RL.eZ] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /O {Si}  
 [RL.fA] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /P {Si}

Mondo: Area tra il Canale sotterraneo ed il Lago sotterraneo  
 Mondo: Area tra il Lago sotterraneo ed il Castello di Damcyan  
 Mondo: Area tra la Grotta delle nebbie e Mist  
 Mondo: Area tra l'Oasi di Kaipo ed il Canale sotterraneo  
 Mondo: Grande foresta di Troia

ABILITÀ

1. Aspir  
 la Larva assorbe una serie di sfere blu. La tecnica sottrae MP ad un personaggio e li dona al nemico.

.. Attacco fisico  
 la Larva causa danni fisici ad un personaggio.

LESHY

```

===== Leshy =====
Liv >> 9          N° 027          TIPO
HP >> 130        ---+---          Ghoul
    
```

MP	>>	8	Forza	18	
----	+	----	Difesa	2	ASPETTO
Esp	>>	157	Magia	144	Ninfa verde
Gil	>>	42	D-Magica	10	

ELEMENTI		STATUS		
A-Lancio	• --	Ade	• --	Paralisi • --
Fulmine	• --	Berserk	• --	Pietra • --
Fuoco	• --	Cecità	• --	Pietrific. • --
Ghiaccio	• --	Confusione	• --	Rana • --
Oscurità	• --	Levitazione	• --	Sonno • --
Sacro	• --	Maiale	• --	Veleno • --
-----+	-----	Maledizione	• --	-----+
Curativo	• --	Mini	• --	Scan • --
Dr & Asp	• --	Mutismo	• --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[CF.aB] Castello di Fabul --- 1° piano  
 [CF.aF] Castello di Fabul --- Sala del trono  
 [RL.aO] Rovine lunari ----- Sentiero di Edward /E  
 [TF.aA] Tana del formileone - S1 /A {Si}  
 [TF.aB] Tana del formileone - S2 /A  
 [TF.aE] Tana del formileone - Nido del formileone

ABILITÀ

.. Attacco fisico  
 la Leshy causa danni fisici ad un personaggio.

LEVIATHAN

==== Leviathan ===

Liv	>>	79	N° 247	TIPO
HP	>>	50.001	----	--
MP	>>	3.125	Forza	174
----	+	----	Difesa	5
Esp	>>	28.000	Magia	34
Gil	>>	0	D-Magica	54

ASPETTO  
Serpente marino viola

ELEMENTI		STATUS		
A-Lancio	• --	Ade	• immune	Paralisi • immune
Fulmine	• debole	Berserk	• immune	Pietra • immune
Fuoco	• --	Cecità	• immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio	• --	Confusione	• immune	Rana • immune
Oscurità	• --	Levitazione	• --	Sonno • immune
Sacro	• --	Maiale	• immune	Veleno • immune
-----+	-----	Maledizione	• immune	-----+
Curativo	• --	Mini	• immune	Scan • immune
Dr & Asp	• --	Mutismo	• immune	Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE



DOVE SI TROVA

[RE.aL] Reame degli eidolon - Sala del Re degli eidolon (Boss)

ABILITÀ

1. Blizzara

Leviathan scaglia sei dardi di ghiaccio. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Ghiaccio ad un personaggio.

2. Diluvio

Leviathan scaglia un'onda gigantesca. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi, pari al 25% dei loro HP massimi.

.. Attacco fisico

Leviathan causa danni fisici ad un personaggio.

Per poter affrontare Leviathan bisognerà aver già sconfitto Asura sempre presso il [RE.aL] Reame degli eidolon - Sala del Re degli eidolon.

=====

LEVIATHAN LUNARE

===== Lunar Leviathan =====

Liv >>	99	N° 251	TIPO
HP >>	135.000	---+---	--
MP >>	8.437	Forza 205	
----	----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >>	65.000	Magia 38	Serpente marino viola
Gil >>	65.000	D-Magica 51	scuro

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • debole	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

100% • Grimorio LL

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[RL.eI] Rovine lunari - Prova di Palom & Porom /A (Boss)

ABILITÀ

1. Blizzaga

Leviathan lunare genera alcuni grossi cristalli di ghiaccio. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Ghiaccio ad un personaggio.

2. Costrizione

Leviathan lunare genera tre anelli di luce dorata, che si stringono attorno al bersaglio. La tecnica infligge lo Status Paralisi, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

### 3. Diluvio

Leviathan lunare scaglia un'onda gigantesca. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi, pari al 25% dei loro HP massimi.

### 4. Maelstrom

Leviathan lunare genera una serie di vortici d'aria viola. La tecnica infligge lo Status Critico, lasciando a tutti i personaggi una quantità di HP inferiore al 25% del loro valore massimo.

### .. Attacco fisico

Leviathan lunare causa danni fisici ad un personaggio.

=====  
LILITH

=====  
===== Lilith =====  
Liv >> 33                    N° 044                    TIPO  
HP >> 466                    ---+---                    Bestia, Non-morto  
MP >> 29                    Forza                    46  
-----+-----                    Difesa                    3                    ASPETTO  
Esp >> 2.703                    Magia                    0                    Donna serpente porpora  
Gil >> 262                    D-Magica                    13

### ELEMENTI

A-Lancio • --  
Fulmine • --  
Fuoco • debole  
Ghiaccio • --  
Oscurità • --  
Sacro • --  
-----+-----  
Curativo • debole  
Dr & Asp • assorbe

### STATUS

Ade • immune                    Paralisi • immune  
Berserk • --                    Pietra • --  
Cecità • --                    Pietrific. • --  
Confusione • --                    Rana • --  
Levitazione • --                    Sonno • immune  
Maiale • --                    Veleno • --  
-----+-----  
Maledizione • --                    -----+-----  
Mini • --                    Scan • --  
Mutismo • --                    Tornado • --

### COSA SI PUÒ OTTENERE

52 / 64 • Bacio di Lilith  
11 / 64 • Mela d'argento  
1 / 64 • Verga di Lilith

### COSA SI PUÒ RUBARE

Bacio di Lilith

### DOVE SI TROVA

[MO.aA] Monte Ordalia - Entrata                    {Si}  
[MO.aB] Monte Ordalia - Sentiero                    {Si}  
[MO.aC] Monte Ordalia - Incrocio                    {Si}  
[MO.aD] Monte Ordalia - Cima                    {Si}  
[RL.eF] Rovine lunari - Sentiero di Palom & Porom /C

### ABILITÀ

#### 1. Schiaffo

la Lilith colpisce un bersaglio. La tecnica causa danni fisici e può infliggere gli Status Maledizione, Mutismo o Paralisi ad un personaggio.

### .. Attacco fisico

la Lilith causa danni fisici ad un personaggio.

=====

LUCERTOLA DEL GELO

=====

Ice Lizard ===

Liv >> 23	N° 071	TIPO
HP >> 480	---+---	Bestia
MP >> 30	Forza 62	
----	Difesa 2	ASPETTO
Esp >> 1.331	Magia 2	Camaleonte celeste
Gil >> 289	D-Magica 14	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • debole	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • assorbe	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

32 / 64 • Frecce glaciali  
20 / 64 • Vento antartico  
11 / 64 • Vento artico  
1 / 64 • Zanna bianca

Frecce glaciali

DOVE SI TROVA

[RL.cG] Rovine lunari - Sentiero di Rosa /A  
[TZ.aA] Torre di Zot -- 1° piano  
[TZ.aB] Torre di Zot -- 2° piano  
[TZ.aC] Torre di Zot -- 3° piano  
[TZ.aD] Torre di Zot -- 4° piano  
[TZ.aE] Torre di Zot -- 5° piano /A

ABILITÀ

1. Blizzara

la Lucertola del gelo scaglia sei dardi di ghiaccio. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Ghiaccio ad un personaggio.

2. Sguardo pietrificante

la Lucertola del gelo scaglia una serie di rocce. La tecnica causa lo Status Pietrificazione, in grado di provocare con il passare del tempo lo Status Pietra ad un personaggio.

.. Attacco fisico

la Lucertola del gelo causa danni fisici ad un personaggio.

=====

LUCERTOLA NERA

=====

Black Lizard ===

Liv >> 25	N° 096	TIPO
-----------	--------	------

HP	>>	792	----		Bestia
MP	>>	49		Forza	64
----	+	----		Difesa	4
Esp	>>	1.298		Magia	16
Gil	>>	43		D-Magica	15

ELEMENTI		STATUS			
A-Lancio	• --	Ade	• --	Paralisi	• --
Fulmine	• --	Berserk	• --	Pietra	• --
Fuoco	• --	Cecità	• --	Pietrific.	• --
Ghiaccio	• debole	Confusione	• --	Rana	• --
Oscurità	• --	Levitazione	• --	Sonno	• --
Sacro	• --	Maiale	• immune	Veleno	• --
-----+	-----	Maledizione	• --	-----+	-----
Curativo	• --	Mini	• immune	Scan	• --
Dr & Asp	• --	Mutismo	• --	Tornado	• --

COSA SI PUÒ OTTENERE

63 / 64 • Frecce di Medusa  
 1 / 64 • Lama di Medusa

COSA SI PUÒ RUBARE

Frecce di Medusa

DOVE SI TROVA

[GE.aA] Grotte di Eblan - S1  
 [GE.aF] Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /A  
 [GE.aG] Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /B  
 [RL.cR] Rovine lunari --- Sentiero di Edge /D  
 [TB.aA] Torre di Babil -- S13 {Si} (1°)  
 [TB.aB] Torre di Babil -- S12 /A {Si} (1°)  
 [TB.aC] Torre di Babil -- S12 /B {Uo} (1°)  
 [TB.aD] Torre di Babil -- S12 /C {Si} (1°)  
 [TB.aE] Torre di Babil -- S11 {Uo} (1°)  
 [TB.aF] Torre di Babil -- S10 /A {Uo} (1°)  
 [TB.aH] Torre di Babil -- S10 /C {Uo} (1°)  
 [TB.aM] Torre di Babil -- S9 /A {Uo} (1°)  
 Mondo: Isola di Agart {Si}  
 Mondo: Isola di Eblan {Si}  
 Sottosuolo: Area a sud ovest della Grotta delle silfidi {Uo}  
 Sottosuolo: Grande continente di Babil {Si}

ABILITÀ

1. Sguardo pietrificante  
 la Lucertola nera scaglia una serie di rocce. La tecnica causa lo Status Pietrificazione, in grado di provocare con il passare del tempo lo Status Pietra ad un personaggio.

.. Attacco fisico  
 la Lucertola nera causa danni fisici ad un personaggio.

LUNASAURO

```
===== Lunasaur =====
Liv >> 99          N° 233          TIPO
HP >> 23.000      ----+----          Drago, Non-morto
MP >> 1.437       Forza 144
-----+-----   Difesa 4          ASPETTO
```

Esp >> 29.500                      Magia            54                      Drago scheletrico grigio  
 Gil >> 0                                D-Magica    254

ELEMENTI	STATUS		
A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune	
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune	
Fuoco • debole	Cecità • immune	Pietrific. • immune	
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune	
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune	
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune	
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----	
Curativo • debole	Mini • immune	Scan • --	
Dr & Asp • assorbe	Mutismo • immune	Tornado • immune	

COSA SI PUÒ OTTENERE                      COSA SI PUÒ RUBARE  
 --    --

DOVE SI TROVA  
 [SL.aS] Sottosuolo lunare - S7 /D    (Boss)

ABILITÀ

1. Alito fetido  
 il Lunasauro colpisce il bersaglio con un gas e con sfere verdi. La tecnica infligge ad un personaggio uno o più dei seguenti status negativi: Cecità, Confusione, Maiale, Mini, Mutismo o Rana.
  2. Bio  
 il Lunasauro colpisce il bersaglio con una pioggia acida verde. La tecnica causa danni magici non elementali ed infligge Status Perdita, che fa perdere costantemente HP al personaggio con il passare del tempo.
  3. Fiammata  
 il Lunasauro genera una fiammata. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.
  4. Guarigione  
 il Lunasauro genera su di sé una serie di scintille. Questa tecnica ripristina 2.300 HP del boss. Il Lunasauro utilizza la Guarigione solo dopo aver subito una quantità notevole di danni.
  5. Reflex  
 il Lunasauro genera un rombo seguito da scintille celesti. La tecnica dona lo Status Reflex, che respinge automaticamente alcuni attacchi magici lanciati contro il nemico.
- .. Attacco fisico  
 il Lunasauro causa danni fisici ad un personaggio.

=====

MACCHINA FATALE			
			Death Machine ===
Liv >> 79	N° 232		TIPO
HP >> 50.000	---+---		Macchina
MP >> 3.125	Forza 135		
-----+-----	Difesa 4		ASPETTO

Esp >> 32.000	Magia	34	Testa robotica blu
Gil >> 0	D-Magica	54	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade	• immune	Paralisi	• immune
Fulmine • --	Berserk	• immune	Pietra	• immune
Fuoco • --	Cecità	• immune	Pietrific.	• immune
Ghiaccio • --	Confusione	• immune	Rana	• immune
Oscurità • --	Levitazione	• immune	Sonno	• immune
Sacro • --	Maiale	• immune	Veleno	• immune
-----+-----	Maledizione	• immune	-----+-----	
Curativo • --	Mini	• immune	Scan	• immune
Dr & Asp • --	Mutismo	• immune	Tornado	• immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

--

--

DOVE SI TROVA

[CO.aI] Caverna delle ordalie - S8 (Boss di Cid)

ABILITÀ

1. Fiammata

la Macchina fatale genera una fiammata. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

2. Laser

la Macchina fatale scaglia un sottile fascio di luce rossa. La tecnica causa danni magici non elementali ad un personaggio e si basa sugli HP attuali del boss: più ne possiede, maggiore è il danno inflitto.

3. Laser di sbarramento

la Macchina fatale scaglia una raffica di luce rossa. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici non elementali pari a 1/10 dei loro HP massimi.

4. Oggetto 199

la Macchina fatale genera un cubo grigio che ricade sul bersaglio. La tecnica elimina istantaneamente un personaggio.

.. Attacco fisico

la Macchina fatale causa danni fisici ad un personaggio.

=====

MAGHETTO

===== Tiny Mage =====

Liv >> 6	N° 019	TIPO
HP >> 69	----+---	Mago
MP >> 4	Forza 19	
-----+-----	Difesa 2	ASPETTO
Esp >> 132	Magia 3	Gnomo verde
Gil >> 63	D-Magica 38	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade	• --	Paralisi	• --
---------------	-----	------	----------	------

Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

#### COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Verga  
 20 / 64 • Bracciale d'argento  
 11 / 64 • Etere  
 1 / 64 • Megaetere

#### COSA SI PUÒ RUBARE

Verga

#### DOVE SI TROVA

[CS.aE] Canale sotterraneo - S3 {Si}  
 [CS.aF] Canale sotterraneo - S2 /C {Si}  
 [CS.aG] Canale sotterraneo - Nord {Si}  
 [LS.aB] Lago sotterraneo --- S2 {Si}  
 [LS.aC] Lago sotterraneo --- S1 {Si}  
 [RL.aN] Rovine lunari ----- Sentiero di Edward /D  
 [RL.cQ] Rovine lunari ----- Sentiero di Edge /C  
 [RL.eL] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /B  
 [RL.eM] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /C  
 [RL.eP] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /F  
 [RL.eQ] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /G  
 [RL.eR] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /H  
 [RL.eS] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /I  
 [RL.eU] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /M  
 [RL.eZ] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /O  
 [RL.fA] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /P

Mondo: Area tra il Lago sotterraneo ed il Castello di Damcyan

Mondo: Area tra la Tana del formileone ed il Monte Hobs

Mondo: Terre di Mysidia

#### ABILITÀ

##### 1. Aspir

il Maghetto assorbe una serie di sfere blu. La tecnica sottrae MP ad un personaggio e li dona al nemico.

##### 2. Blizzard

il Maghetto scaglia tre cristalli di ghiaccio. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Ghiaccio ad un personaggio.

##### 3. Fire

il Maghetto genera una fiammata. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

##### 4. Paralisi

il Maghetto genera tre anelli di luce dorata, che si stringono attorno al bersaglio. La tecnica infligge lo Status Paralisi ad un personaggio.

##### 5. Thunder

il Maghetto scaglia un fulmine. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Fulmine ad un personaggio.

.. Attacco fisico  
il Maghetto causa danni fisici ad un personaggio.

=====

MAGICARPA

===== Splasher =====

Liv >> 16	N° 046	TIPO
HP >> 180	---+---	--
MP >> 11	Forza 30	
-----+-----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 430	Magia 0	Pesce azzurro
Gil >> 145	D-Magica 10	

ELEMENTI	STATUS	
A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • debole	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

63 / 64 • Pozione  
1 / 64 • Granpozione

COSA SI PUÒ RUBARE

Pozione

DOVE SI TROVA

[AA.aA] Antico acquedotto - S4 {Si}  
[AA.aB] Antico acquedotto - S3  
[RL.cO] Rovine lunari ----- Sentiero di Edge /A

ABILITÀ

.. Attacco fisico  
la Magicarpa causa danni fisici ad un personaggio.

=====

MALBORO

===== Malboro =====

Liv >> 45	N° 115	TIPO
HP >> 4.200	---+---	--
MP >> 262	Forza 112	
-----+-----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 5.641	Magia 0	Pianta tentacolare verde
Gil >> 458	D-Magica 23	

ELEMENTI	STATUS	
A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --



Sacro	• --	Maiale	• immune	Veleno	• --
-----+-----		Maledizione	• --	-----+-----	
Curativo	• --	Mini	• immune	Scan	• --
Dr & Asp	• --	Mutismo	• --	Tornado	• --

COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Panacea  
 20 / 64 • Vino di Bacco  
 11 / 64 • Frecce di Yoichi  
 1 / 64 • Goccia magica

COSA SI PUÒ RUBARE

Panacea

DOVE SI TROVA

[CO.aF] Caverna delle ordalie - S5  
 [CO.aG] Caverna delle ordalie - S6  
 [CO.aH] Caverna delle ordalie - S7  
 [GF.aA] Grotta delle silfidi -- S1 {Si}  
 [GF.aB] Grotta delle silfidi -- S2 {Si}  
 [GF.aC] Grotta delle silfidi -- S3 {Si}  
 [GF.aD] Grotta delle silfidi -- Deposito delle silfidi {Fz} {Si}  
 [RL.cH] Rovine lunari ----- Sentiero di Rosa /B

ABILITÀ

1. Alito fetido

il Malboro colpisce il bersaglio con un gas e con sfere verdi. La tecnica infligge ad un personaggio uno o più dei seguenti status negativi: Cecità, Confusione, Maiale, Mini, Mutismo o Rana.

2. Bile

il Malboro scaglia una sfera verde. La tecnica causa lievi danni fisici non elementali e provoca lo Status Perdita, che fa perdere costantemente HP al personaggio con il passare del tempo.

.. Attacco fisico

il Malboro causa danni fisici ad un personaggio.

=====

MALBORO INFERNALE

===== Malboro Menace =====

Liv >>	90	N° 176	TIPO
HP >>	18.428	----+----	--
MP >>	1.151	Forza 155	
-----+-----		Difesa 2	ASPETTO
Esp >>	50.000	Magia 22	Pianta tentacolare viola
Gil >>	54.000	D-Magica 23	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio	• --	Ade	• --	Paralisi	• --
Fulmine	• --	Berserk	• --	Pietra	• --
Fuoco	• debole	Cecità	• --	Pietrific.	• --
Ghiaccio	• --	Confusione	• immune	Rana	• --
Oscurità	• --	Levitazione	• --	Sonno	• --
Sacro	• --	Maiale	• immune	Veleno	• immune
-----+-----		Maledizione	• --	-----+-----	
Curativo	• --	Mini	• immune	Scan	• --
Dr & Asp	• --	Mutismo	• immune	Tornado	• --

COSA SI PUÒ OTTENERE

52 / 64 • Panacea  
 11 / 64 • Goccia magica  
 1 / 64 • Fiocco

COSA SI PUÒ RUBARE

Panacea

DOVE SI TROVA

[RL.eD] Rovine lunari - Sentiero di Palom & Porom /A {Si}  
 [RL.eE] Rovine lunari - Sentiero di Palom & Porom /B {Si}  
 [RL.eF] Rovine lunari - Sentiero di Palom & Porom /C {Si}  
 [RL.eG] Rovine lunari - Sentiero di Palom & Porom /D {Si}  
 [RL.eH] Rovine lunari - Sentiero di Palom & Porom /E {Si}

ABILITÀ

1. Alito fetido

il Malboro infernale colpisce il bersaglio con un gas e con sfere verdi.  
 La tecnica infligge ad un personaggio uno o più dei seguenti status  
 negativi: Cecità, Confusione, Maiale, Mini, Mutismo o Rana.

2. Bile

il Malboro infernale scaglia una sfera verde. La tecnica causa lievi danni  
 fisici non elementali e provoca lo Status Perdita, che fa perdere  
 costantemente HP al personaggio con il passare del tempo.

3. Sentenza

il Malboro infernale genera una fiamma blu lanciata da un grande scheletro  
 ammantato di bianco. La tecnica infligge lo Status Sentenza, in grado di  
 provocare con il passare del tempo lo Status Ade ad un personaggio.

.. Attacco fisico

il Malboro infernale causa danni fisici ad un personaggio.

MALIZIA DI ZEMUS

Zemus's Malice ===

Liv >> 98	N° 160	TIPO
HP >> 20.000	---+---	--
MP >> 1.250	Forza 130	
----	Difesa 254	ASPETTO
Esp >> 65.000	Magia 99	Fantasma viola
Gil >> 50.000	D-Magica 0	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • immune	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

DOVE SI TROVA

[SL.aZ] Sottosuolo lunare - S11

ABILITÀ

1. Confusione

la Malizia di Zemus genera tre volatili gialli che ruotano attorno al bersaglio, seguiti dalla comparsa di un grosso punto interrogativo. La tecnica provoca lo Status Confusione, il quale obbliga un personaggio ad attaccare i suoi stessi alleati oppure a curare i nemici.

2. Protect

la Malizia di Zemus viene avvolta da onde concentriche viola, seguite da un alveare celeste. La tecnica dona lo Status Protect, che innalza temporaneamente il parametro Difesa del nemico di 5 unità, diminuendo così i danni fisici subiti. Il nemico usa questa abilità ogni volta che viene colpito da un attacco fisico.

3. Shell

la Malizia di Zemus viene avvolta da onde concentriche viola, seguite da un alveare verde. La tecnica dona lo Status Shell, che innalza temporaneamente il parametro Difesa Magica del nemico di 3 unità, diminuendo così i danni magici subiti.

.. Attacco fisico

la Malizia di Zemus causa danni fisici ad un personaggio.

===== MAMMA PYROS =====

				Mom Bomb	===
Liv	>>	15	N° 198	TIPO	
HP	>>	11.000	----+----	--	
MP	>>	687	Forza	30	
----	+	----	Difesa	1	ASPETTO
Esp	>>	1.900	Magia	5	Grande fiamma rossa
Gil	>>	1.200	D-Magica	9	

ELEMENTI		STATUS			
A-Lancio	• --	Ade	• immune	Paralisi	• immune
Fulmine	• --	Berserk	• immune	Pietra	• immune
Fuoco	• --	Cecità	• immune	Pietrific.	• immune
Ghiaccio	• --	Confusione	• immune	Rana	• immune
Oscurità	• debole	Levitazione	• --	Sonno	• immune
Sacro	• --	Maiale	• immune	Veleno	• immune
-----	+	-----	Maledizione	• immune	-----+-----
Curativo	• --	Mini	• immune	Scan	• --
Dr & Asp	• --	Mutismo	• immune	Tornado	• immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[MH.aC] Monte Hobs - Cima (Boss)

ABILITÀ

1. Esplosione [umanoide]
la Mamma Pyros accumula energia rossa per poi detonare e colpire il bersaglio con l'esplosione. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi inoltre la Mamma Pyros si scinde in tre Pyros ed in tre Pyros grigi.

.. Attacco fisico [fiamma]
la Mamma Pyros causa danni fisici ad un personaggio.

MARILITH MINORE

Lesser Marilith

Liv >> 44 N° 124 TIPO
HP >> 1.400 ---+--- Gigante, Macchina
MP >> 87 Forza 90
----+----- Difesa 4 ASPETTO
Esp >> 3.082 Magia 0 Ninfa gialla
Gil >> 205 D-Magica 22

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • -- Ade • -- Paralisi • --
Fulmine • -- Berserk • -- Pietra • --
Fuoco • -- Cecità • -- Pietrific. • --
Ghiaccio • -- Confusione • -- Rana • --
Oscurità • -- Levitazione • -- Sonno • --
Sacro • -- Maiale • -- Veleno • --
-----+----- Maledizione • -- -----+-----
Curativo • -- Mini • -- Scan • --
Dr & Asp • -- Mutismo • -- Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

32 / 64 • Frecce fulminanti
20 / 64 • Furia di Zeus
11 / 64 • Furia celeste
1 / 64 • Zanna blu

Frecce fulminanti

DOVE SI TROVA

[GS.aB] Grotta sigillata - S1 /A
[GS.aC] Grotta sigillata - S1 /B
[GS.aD] Grotta sigillata - S1 /C
[GS.aG] Grotta sigillata - S2 /A
[GS.aI] Grotta sigillata - S2 /C
[GS.aL] Grotta sigillata - S2 /D
[GS.aO] Grotta sigillata - S2 /G
[GS.aP] Grotta sigillata - S2 /H
[GS.aQ] Grotta sigillata - S3 /A {Si}
[GS.aS] Grotta sigillata - S3 /C
[GS.aU] Grotta sigillata - S3 /E {Si}

ABILITÀ

.. Attacco fisico
la Marilith minore causa danni fisici ad un personaggio.

=====

MARINE DI BARON

=====

===== Baron Marine =====

Liv >> 12	N° 037	TIPO
HP >> 65	----+----	--
MP >> 4	Forza 28	
----+----	Difesa 2	ASPETTO
Esp >> 400	Magia 0	Soldato viola
Gil >> 100	D-Magica 4	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • --
Oscurità • forte	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • forte	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

--

--

DOVE SI TROVA

[CF.aA] Castello di Fabul - Cortile  
 [CF.aE] Castello di Fabul - 2° piano  
 [CF.aF] Castello di Fabul - Sala del trono

ABILITÀ

1. Carica!

il Capitano ordina a tutti i Marine di Baron di attaccare. La tecnica causa danni fisici ad un personaggio.

.. Attacco fisico

il Marine di Baron causa danni fisici ad un personaggio.

=====

MARIONETTA

=====

===== Marionette =====

Liv >> 22	N° 064	TIPO
HP >> 256	----+----	--
MP >> 16	Forza 56	
----+----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 800	Magia 15	Bambola viola
Gil >> 180	D-Magica 16	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • debole	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --

Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

64 / 64 • Esca

COSA SI PUÒ RUBARE

Esca

DOVE SI TROVA

[RL.eL] Rovine lunari - Prova di Palom & Porom /B	
[RL.eM] Rovine lunari - Prova di Palom & Porom /C	
[RL.eP] Rovine lunari - Prova di Palom & Porom /F	
[RL.eQ] Rovine lunari - Prova di Palom & Porom /G	
[RL.eR] Rovine lunari - Prova di Palom & Porom /H	
[RL.eS] Rovine lunari - Prova di Palom & Porom /I	
[RL.eU] Rovine lunari - Prova di Palom & Porom /M	
[RL.eZ] Rovine lunari - Prova di Palom & Porom /O	
[RL.fA] Rovine lunari - Prova di Palom & Porom /P	
[TZ.aA] Torre di Zot -- 1° piano	{Ev}
[TZ.aB] Torre di Zot -- 2° piano	{Ev}
[TZ.aC] Torre di Zot -- 3° piano	{Ev}
[TZ.aD] Torre di Zot -- 4° piano	{Ev}
[TZ.aE] Torre di Zot -- 5° piano /A	{Ev}

ABILITÀ

.. Attacco fisico

la Marionetta causa danni fisici ad un personaggio.

=====

MASCHERA MORTALE

			===== Deathmask =====
Liv >> 99	N° 159		TIPO
HP >> 37.000	---+---		Macchina
MP >> 2.312	Forza 128		
-----+-----	Difesa 4		ASPETTO
Esp >> 50.000	Magia 18		Testa robotica viola
Gil >> 65.000	D-Magica 19		

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • immune	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Cortina luminosa  
 20 / 64 • Pozione-X  
 11 / 64 • Elisir

COSA SI PUÒ RUBARE

Cortina luminosa

## DOVE SI TROVA

[RL.aC] Rovine lunari ----- Sentiero di Yang /A {Si}  
 [RL.aD] Rovine lunari ----- Sentiero di Yang /B  
 [RL.aE] Rovine lunari ----- Sentiero di Yang /C  
 [RL.aF] Rovine lunari ----- Sentiero di Yang /D  
 [RL.aG] Rovine lunari ----- Sentiero di Yang /E  
 [RL.eD] Rovine lunari ----- Sentiero di Palom & Porom /A  
 [SL.aT] Sottosuolo lunare - S8  
 [SL.aU] Sottosuolo lunare - S9  
 [SL.aV] Sottosuolo lunare - S10 {Si}

## ABILITÀ

## 1. Bio

la Maschera mortale colpisce il bersaglio con una pioggia acida verde.  
 La tecnica causa danni magici non elementali ed infligge Status Perdita,  
 che fa perdere costantemente HP al personaggio con il passare del tempo.

## 2. Curaga

la Maschera mortale viene avvolta da una luce celeste ed arcobaleno.  
 La tecnica ripristina una notevole quantità di HP del boss.

## 3. Flare

la Maschera mortale genera quattro fiamme che poi esplodono. La tecnica  
 causa gravi danni magici non elementali ad un personaggio.

## 4. Reflex

la Maschera mortale genera un rombo seguito da scintille celesti.  
 La tecnica dona lo Status Reflex, che respinge automaticamente alcuni  
 attacchi magici lanciati contro il nemico.

## 5. Sancta

la Maschera mortale genera una pioggia di luci celesti. La tecnica causa  
 notevoli danni magici di Elemento Sacro ad un personaggio.

## =====

## Matriarca Lamia

===== Lamia Matriarch =====

Liv >>	34	N° 100	TIPO
HP >>	1.100	---+---	Bestia
MP >>	68	Forza 74	
----	----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >>	2.859	Magia 0	Donna serpente blu
Gil >>	247	D-Magica 31	

## ELEMENTI

## STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Arpa di Lamia  
 20 / 64 • Bracciale di rubino  
 11 / 64 • Cortina luminosa  
 1 / 64 • Frecce angeliche

COSA SI PUÒ RUBARE

Arpa di Lamia

DOVE SI TROVA

[RL.cR] Rovine lunari -- Sentiero di Edge /D  
 [TB.aO] Torre di Babil - S8 ovest {Ev} (2°)  
 [TB.aP] Torre di Babil - S7 /A ovest {Ev} (2°)  
 [TB.aR] Torre di Babil - S6 ovest {Ev} (2°)

ABILITÀ

1. Seduzione

la Matriarca lamia scaglia un cuore contro il bersaglio. La tecnica provoca lo Status Confusione, il quale obbliga un personaggio ad attaccare i suoi stessi alleati oppure a curare i nemici.

.. Attacco fisico

la Matriarca lamia causa danni fisici ad un personaggio.

=====

MEDUSA

===== Medusa =====

Liv >> 28	N° 091	TIPO
HP >> 490	---+---	--
MP >> 30	Forza 64	
----+----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >> 1.208	Magia 0	Gorgone rossa
Gil >> 225	D-Magica 14	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

63 / 64 • Frecce di Medusa  
 1 / 64 • Lama di Medusa

COSA SI PUÒ RUBARE

Frecce di Medusa

DOVE SI TROVA

[TB.aO] Torre di Babil - S8 est (1°)  
 [TB.aP] Torre di Babil - S7 /A est (1°)  
 Sottosuolo: Area a sud ovest della Grotta delle silfidi



ABILITÀ

1. Tocco indurente

la Medusa scaglia una serie di rocce. La tecnica causa lo Status Pietrificazione, in grado di provocare con il passare del tempo lo Status Pietra ad un personaggio.

.. Attacco fisico

la Medusa causa danni fisici ad un personaggio.

===== METAMORFA =====

			Metamorph
Liv >>	78	N° 186	TIPO
HP >>	21.231	----+---	Mago
MP >>	1.326	Forza 161	
----	+	Difesa 4	ASPETTO
Esp >>	30.000	Magia 30	Vecchio mago viola
Gil >>	30.000	D-Magica 38	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----+	Maledizione • --	-----+
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

100% • Frecce di Perseo

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[RL.CN] Rovine lunari - Prova di Rosa

ABILITÀ

.. Attacco fisico

la Metamorfa causa danni fisici ad un personaggio.

.. Trasformazione

la Metamorfa può trasformarsi in un Ahriman, in un Behemoth, in un Drago bianco oppure in un Drago blu. Il nemico assume tutte le caratteristiche della creatura in cui si muta ed i suoi HP vengono ripristinati.

Nel caso in cui la Metamorfa si sia trasformata, al termine del combattimento si riceveranno solamente i punti esperienza ed i Gil relativi alla creatura di cui ha assunto l'aspetto mentre quelli della Metamorfa non verranno calcolati.

===== MINDFLAYER =====

			Mindflayer
Liv >>	15	N° 060	TIPO
HP >>	300	----+---	--

MP	>>	18	Forza	44	
----	+	----	Difesa	3	ASPETTO
Esp	>>	1.000	Magia	0	Uomo calamaro arancione
Gil	>>	232	D-Magica	22	

ELEMENTI		STATUS			
A-Lancio	• --	Ade	• immune	Paralisi	• immune
Fulmine	• --	Berserk	• --	Pietra	• --
Fuoco	• --	Cecità	• --	Pietrific.	• --
Ghiaccio	• --	Confusione	• --	Rana	• --
Oscurità	• --	Levitazione	• --	Sonno	• --
Sacro	• --	Maiale	• --	Veleno	• immune
-----+	-----	Maledizione	• --	-----+	-----
Curativo	• --	Mini	• --	Scan	• --
Dr & Asp	• --	Mutismo	• --	Tornado	• --

COSA SI PUÒ OTTENERE	COSA SI PUÒ RUBARE
32 / 64 • Granpozione	Granpozione
20 / 64 • Corno rigenerante	
11 / 64 • Clessidra dorata	
1 / 64 • Mindflyer	

#### DOVE SI TROVA

[CM.aA] Caverna magnetica - S1	{Si}
[CM.aB] Caverna magnetica - S2 /A	{Si}
[CM.aC] Caverna magnetica - S2 /B	{Si}
[CM.aD] Caverna magnetica - S3 /A	{Si}
[CM.aF] Caverna magnetica - S3 /C	{Si}
[CM.aG] Caverna magnetica - S3 /D	{Si}
[CM.aH] Caverna magnetica - S4 /A	{Si}
[RL.cL] Rovine lunari ----- Sentiero di Rosa /D	

#### ABILITÀ

##### 1. Risucchia mente

il Mindflyer genera tre anelli di luce viola, che si stringono attorno al bersaglio. La tecnica infligge lo Status Paralisi e lo Status Perdita ad un personaggio.

##### .. Attacco fisico

il Mindflyer causa danni fisici ad un personaggio.

=====

#### MINDY

===== Mindy =====					
Liv	>>	16	N° 206	TIPO	
HP	>>	2.590	----	Mago	
MP	>>	161	Forza	30	
----	+	----	Difesa	1	ASPETTO
Esp	>>	2.500	Magia	10	Strega bambina
Gil	>>	3.000	D-Magica	0	

ELEMENTI		STATUS			
A-Lancio	• --	Ade	• immune	Paralisi	• immune
Fulmine	• --	Berserk	• immune	Pietra	• immune

Fuoco	• --	Cecità	• immune	Pietrific.	• immune
Ghiaccio	• --	Confusione	• immune	Rana	• immune
Oscurità	• --	Levitazione	• --	Sonno	• immune
Sacro	• --	Maiale	• immune	Veleno	• immune
-----+-----		Maledizione	• immune	-----+-----	
Curativo	• --	Mini	• immune	Scan	• --
Dr & Asp	• --	Mutismo	• immune	Tornado	• --

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[TZ.aE] Torre di Zot - 5° piano /A (Boss)

ABILITÀ

1. Bio

Mindy colpisce il bersaglio con una pioggia acida verde. La tecnica causa danni magici non elementali ed infligge Status Perdita, che fa perdere costantemente HP al personaggio con il passare del tempo.

2. Blizzara

Mindy scaglia sei dardi di ghiaccio. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Ghiaccio ad un personaggio.

3. Blizzard

Mindy scaglia tre cristalli di ghiaccio. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Ghiaccio ad un personaggio.

4. Fira

Mindy genera una colonna di fuoco. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

5. Fire

Mindy genera una fiammata. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

6. Thundara

Mindy scaglia una serie di fulmini. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fulmine ad un personaggio.

7. Thunder

Mindy scaglia un fulmine. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Fulmine ad un personaggio.

8. Veleno

Mindy genera un gas seguito da sfere verdi. La tecnica infligge lo Status Veleno, il quale fa perdere al personaggio 1/8 dei suoi HP massimi ad intervalli regolari.

.. Attacco fisico

Mindy causa danni fisici ad un personaggio.

=====

MINI SATANA

===== Mini Satana =====

Liv >> 45

N° 119

TIPO

HP	>>	3.480	----	Mago
MP	>>	217	Forza	102
----	+	----	Difesa	5
Esp	>>	6.388	Magia	79
Gil	>>	650	D-Magica	43

ELEMENTI	STATUS
A-Lancio • --	Ade • --
Fulmine • --	Berserk • --
Fuoco • --	Cecità • --
Ghiaccio • --	Confusione • --
Oscurità • --	Levitazione • --
Sacro • --	Maiale • --
-----+	Maledizione • --
Curativo • --	Mini • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --

COSA SI PUÒ OTTENERE	COSA SI PUÒ RUBARE
32 / 64 • Campana sigillante	Campana sigillante
20 / 64 • Corno rigenerante	
11 / 64 • Clessidra di bronzo	
1 / 64 • Etere	

#### DOVE SI TROVA

[CO.aG] Caverna delle ordalie - S6  
 [Co.aH] Caverna delle ordalie - S7  
 [GD.aA] Grotta degli eidolon -- S1  
 [GD.aB] Grotta degli eidolon -- S2  
 [GD.aC] Grotta degli eidolon -- S3  
 [RL.eE] Rovine lunari ----- Sentiero di Palom & Porom /B

#### ABILITÀ

##### 1. Confusione

il Mini Satana genera tre volatili gialli che ruotano attorno al bersaglio, seguiti dalla comparsa di un grosso punto interrogativo. La tecnica provoca lo Status Confusione, il quale obbliga un personaggio ad attaccare i suoi stessi alleati oppure a curare i nemici.

##### .. Attacco fisico

il Mini Satana causa danni fisici ad un personaggio.

#### =====

#### MISTERUOVO

===== Mystery Egg =====			
Liv	>>	0	N° 086
HP	>>	0	----
MP	>>	0	Forza
----	+	----	Difesa
Esp	>>	0	Magia
Gil	>>	0	D-Magica

ELEMENTI	STATUS
A-Lancio • --	Ade • --
Fulmine • --	Berserk • --

Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[GE.aG] Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /B  
 [TB.aC] Torre di Babil -- S12 /B (1°)  
 [TB.aE] Torre di Babil -- S11 (1°)  
 [TB.aF] Torre di Babil -- S10 /A (1°)  
 [TB.aH] Torre di Babil -- S10 /C (1°)  
 [TB.aO] Torre di Babil -- S8 ovest (2°)  
 [TB.aP] Torre di Babil -- S7 /A ovest (2°)  
 [TB.aR] Torre di Babil -- S6 ovest (2°)  
 [TB.aS] Torre di Babil -- S1 {Si} (2°)  
 [TB.aT] Torre di Babil -- S2 {Si} (2°)  
 [TB.aU] Torre di Babil -- S3 /A {Si} (2°)  
 [TB.aZ] Torre di Babil -- S4 {Si} (2°)  
 [TB.bA] Torre di Babil -- S5 {Si} (2°)  
 Sottosuolo: Area a sud ovest della Grotta delle silfidi {Si}

ABILITÀ

1. Schiusa

il Misteruovo si apre, rivelando il mostro al suo interno. A seconda della stanza in cui si trova, dal guscio potrà uscire un Drago giallo, un Drago verde, una Lamia, una Lucertola nera oppure un Naga reale.

Per aggiungere questo nemico al Bestiario è necessario eliminarlo senza farlo schiudere, causando con un singolo attacco una quantità di danno pari o superiore al numero di HP posseduti dal mostro al suo interno:

Lucertola nera	792 HP
Lamia	1.200 HP
Naga reale	1.480 HP
Drago verde	2.200 HP
Drago giallo	3.100 HP

=====

MOLOSSO ARDENTE

===== Flamehound =====

Liv >> 29	N° 103	TIPO
HP >> 1.221	----+---	--
MP >> 76	Forza 68	
-----+-----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 1.708	Magia 0	Quadrupede arancione
Gil >> 244	D-Magica 22	

ELEMENTI

STATUS

A-lancio • --

Ade • --

Paralisi • --

Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • assorbe	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • debole	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Frecce infuocate  
 20 / 64 • Esplosivo  
 11 / 64 • Scheggia di Pyros  
 1 / 64 • Zanna rossa

COSA SI PUÒ RUBARE

Frecce infuocate

DOVE SI TROVA

[RL.cR] Rovine lunari -- Sentiero di Edge /D  
 [TB.aA] Torre di Babil - S13 (1°)  
 [TB.aB] Torre di Babil - S12 /A (1°)  
 [TB.aC] Torre di Babil - S12 /B (1°)  
 [TB.aD] Torre di Babil - S12 /C (1°)  
 [TB.aE] Torre di Babil - S11 (1°)  
 [TB.aH] Torre di Babil - S10 /C {Ev} {Fz} (1°)  
 [TB.aL] Torre di Babil - S10 /E (1°)  
 [TB.aM] Torre di Babil - S9 /A (1°)  
 [TB.aO] Torre di Babil - S8 est {Ev} (1°)  
 [TB.aP] Torre di Babil - S7 /A est {Ev} (1°)  
 [TB.aR] Torre di Babil - S6 est (1°)  
 [TZ.aB] Torre di Zot --- 2° piano {Fz}  
 Mondo: Isola di Agart  
 Mondo: Isola di Eblan

ABILITÀ

1. Fiammata

il Molosso ardente genera una fiammata. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

.. Attacco fisico

il Molosso ardente causa danni fisici ad un personaggio.

=====  
 MONACO  
 ===== Monk =====

Liv >> 31	N° 270	TIPO
HP >> 62.000	----+---	--
MP >> 3.875	Forza 86	
-----+-----	Difesa 0	ASPETTO
Esp >> 0	Magia 0	Yang Fang Leiden
Gil >> 0	D-Magica 0	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune

Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[BR.aC] Baron - Locanda

ABILITÀ

1. Calcio

il Monaco attacca con un calcio volante. La tecnica causa danno fisici a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

il Monaco causa danni fisici ad un personaggio.

Questi dati si riferiscono a Yang, durante la battaglia contro il gruppo presso la Locanda di Baron.

```

=====
MONACO ESPERTO
===== Super Monk =====
Liv >> 50          N° 193          TIPO
HP >> 8.000       ----+----      --
MP >> 500         Forza    145
-----+-----   Difesa    3          ASPETTO
Esp >> 18.000     Magia    0          Trio di monaci grigi
Gil >> 8.000      D-Magica 254

```

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • debole	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • immune	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

64 / 64 • Cintura nera

COSA SI PUÒ RUBARE

Cintura nera

DOVE SI TROVA

[RL.aH] Rovine lunari - Prova di Yang

ABILITÀ

.. Attacco fisico

il Monaco esperto causa danni fisici ad un personaggio.

Anche se sullo schermo appaiono tre nemici, il Monaco esperto è da considerare come un'unica entità. Man mano che subirà danni, il numero dei guerrieri diminuirà sino a scomparire.

```
=====
MONACO GUERRIERO
===== Monk Warrior =====
Liv >> 50          N° 192          TIPO
HP >> 6.000       ---+---        --
MP >> 375         Forza 140
----+-----      Difesa 3        ASPETTO
Esp >> 15.000     Magia 0         Trio di monaci viola
Gil >> 5.000      D-Magica 254
```

```
ELEMENTI          STATUS
A-Lancio • --      Ade • immune    Paralisi • immune
Fulmine • --       Berserk • immune Pietra • immune
Fuoco • debole     Cecità • immune  Pietrific. • immune
Ghiaccio • --      Confusione • immune Rana • immune
Oscurità • --      Levitazione • immune Sonno • immune
Sacro • --         Maiale • immune  Veleno • immune
-----+-----   Maledizione • immune
Curativo • --     Mini • immune    Scan • immune
Dr & Asp • --      Mutismo • immune Tornado • --
```

```
COSA SI PUÒ OTTENERE          COSA SI PUÒ RUBARE
64 / 64 • Divisa kenpo       Divisa kenpo
```

DOVE SI TROVA  
[RL.aH] Rovine lunari - Prova di Yang

ABILITÀ  
.. Attacco fisico  
il Monaco guerriero causa danni fisici ad un personaggio.

Anche se sullo schermo appaiono tre nemici, il Monaco guerriero è da considerare come un'unica entità. Man mano che subirà danni, il numero dei guerrieri diminuirà sino a scomparire.

```
=====
MORS
===== Mors =====
Liv >> 26          N° 077          TIPO
HP >> 695         ---+---        --
MP >> 43          Forza 60
----+-----      Difesa 4        ASPETTO
Esp >> 1.504     Magia 0         Meduse viola
Gil >> 253       D-Magica 22
```

```
ELEMENTI          STATUS
A-Lancio • --      Ade • --        Paralisi • --
```



Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

63 / 64 • Pozione  
1 / 64 • Granpozione

COSA SI PUÒ RUBARE

Pozione

DOVE SI TROVA

Mondo: Isola di Agart  
Mondo: Isola di Eblan

ABILITÀ

1. Resurrezione  
il Mors ripristina completamente i propri HP.
  2. Ritirata  
il Mors fugge dalla battaglia.
- .. Attacco fisico  
il Mors causa danni fisici ad un personaggio.

=====

MORTO VIVENTE

===== Skulnant =====

Liv >> 15	N° 045	TIPO
HP >> 200	----+----	Non-morto
MP >> 12	Forza 42	
-----+-----	Difesa 1	ASPETTO
Esp >> 50	Magia 0	Zombie rosso
Gil >> 100	D-Magica 5	

ELEMENTI

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • --
Fuoco • debole	Cecità • immune	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • forte	Levitazione • immune	Sonno • immune
Sacro • debole	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • debole	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • assorbe	Mutismo • immune	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[MO.aD] Monte Ordalia - Cima (Boss)

ABILITÀ

1. Drain

il Morto vivente assorbe una serie di sfere viola. La tecnica sottrae HP ad un personaggio e li dona al nemico.

=====

MOUSSE BIANCA

===== White Mousse =====

Liv >> 30	N° 088	TIPO
HP >> 298	---+---	Gelatina
MP >> 18	Forza 66	
-----+-----	Difesa 254	ASPETTO
Esp >> 1.808	Magia 0	Gelatina celeste
Gil >> 384	D-Magica 12	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • debole	Confusione • immune	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

63 / 64 • Pozione  
1 / 64 • Granpozione

Pozione

DOVE SI TROVA

[CO.aI] Caverna delle ordalie - S8 (Boss di Palom)

[RL.cR] Rovine lunari -- Sentiero di Edge /D

[RL.dG] Rovine lunari -- Sentiero di Kain /D

[TB.aC] Torre di Babil - S12 /B {Si} (1°)

[TB.aE] Torre di Babil - S11 {Si} (1°)

[TB.aF] Torre di Babil - S10 /A {Si} (1°)

[TB.aH] Torre di Babil - S10 /C {Si} (1°)

[TB.aL] Torre di Babil - S10 /E {Si} (1°)

[TB.aM] Torre di Babil - S9 /A {Si} (1°)

[TB.aO] Torre di Babil - S8 est {Si} (1°)

[TB.aP] Torre di Babil - S7 /A est {Si} (1°)

[TB.aR] Torre di Babil - S6 est (1°)

[TL.aA] Tunnel lunare -- Ovest

Luna : Superficie lunare

ABILITÀ

.. Attacco fisico

la Mousse bianca causa danni fisici ad un personaggio.

=====

MOUSSE GIALLA

```

Liv >> 8          N° 025          TIPO
HP >> 55         ---+---          Gelatina
MP >> 3          Forza          16
-----+-----
Difesa          254          ASPETTO
Esp >> 144       Magia          0          Gelatina gialla e verde
Gil >> 33        D-Magica      12
    
```

```

ELEMENTI          STATUS
A-Lancio • --     Ade • --         Paralisi • --
Fulmine • debole  Berserk • --     Pietra • --
Fuoco • --        Cecità • --      Pietrific. • --
Ghiaccio • --     Confusione • immune Rana • --
Oscurità • --     Levitazione • --  Sonno • --
Sacro • --        Maiale • --      Veleno • --
-----+-----
Curativo • --    Mini • --        Scan • --
Dr & Asp • --     Mutismo • --     Tornado • --
    
```

COSA SI PUÒ OTTENERE

63 / 64 • Pozione  
 1 / 64 • Granpozione

COSA SI PUÒ RUBARE

Pozione

DOVE SI TROVA

[RL.aO] Rovine lunari ----- Sentiero di Edward /E  
 [RL.dG] Rovine lunari ----- Sentiero di Kain /D  
 [TF.aA] Tana del formileone - S1 /A  
 [TF.aB] Tana del formileone - S2 /A  
 [TF.aE] Tana del formileone - Nido del formileone  
 [TZ.aC] Torre di Zot ----- 3° piano  
 [TZ.aE] Torre di Zot ----- 5° piano /A

ABILITÀ

.. Attacco fisico  
 la Mousse gialla causa danni fisici ad un personaggio.

==== MOUSSE ROSSA

```

Liv >> 7          N° 011          TIPO
HP >> 35         ---+---          Gelatina
MP >> 2          Forza          15
-----+-----
Difesa          254          ASPETTO
Esp >> 134       Magia          0          Gelatina rossa
Gil >> 36        D-Magica      7
    
```

```

ELEMENTI          STATUS
A-Lancio • --     Ade • --         Paralisi • --
Fulmine • --     Berserk • --     Pietra • --
Fuoco • debole    Cecità • --      Pietrific. • --
Ghiaccio • --     Confusione • immune Rana • --
Oscurità • --     Levitazione • --  Sonno • --
Sacro • --        Maiale • --      Veleno • --
-----+-----
Maledizione • --
    
```

Curativo • -- Mini • -- Scan • --  
Dr & Asp • -- Mutismo • -- Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

63 / 64 • Pozione  
1 / 64 • Granpozione

COSA SI PUÒ RUBARE

Pozione

DOVE SI TROVA

[CS.aF] Canale sotterraneo - S2 /C  
[CS.aG] Canale sotterraneo - Nord  
[LS.aB] Lago sotterraneo --- S2  
[LS.aC] Lago sotterraneo --- S1  
[RL.aN] Rovine lunari ----- Sentiero di Edward /D  
[RL.dG] Rovine lunari ----- Sentiero di Kain /D  
[TZ.aC] Torre di Zot ----- 3° piano  
[TZ.aE] Torre di Zot ----- 5° piano /A

ABILITÀ

.. Attacco fisico  
la Mousse rossa causa danni fisici ad un personaggio.

=====

MURO DEMONIACO

===== Demon Wall =====

Liv >> 37	N° 224	TIPO
HP >> 28.000	---+---	--
MP >> 1.750	Forza 84	
-----+-----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 23.000	Magia 79	Muro grigio
Gil >> 8.000	D-Magica 29	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[GS.bA] Grotta sigillata - S5 (Boss)

ABILITÀ

1. Compressione

il Muro demoniaco genera un'esplosione. La tecnica causa lo Status Ade, che elimina un personaggio istantaneamente.

## 2. Sguardo pietrificante

il Muro demoniaco scaglia una serie di rocce. La tecnica causa lo Status Pietrificazione, in grado di provocare con il passare del tempo lo Status Pietra ad un personaggio.

### .. Attacco fisico

il Muro demoniaco causa danni fisici ad un personaggio.

## NAGA

```
===== Naga =====
Liv >> 27          N° 089          TIPO
HP >> 320         -+-----          Bestia
MP >> 20          Forza          66
-----+-----   Difesa          4          ASPETTO
Esp >> 1.118      Magia          5          Serpente verde
Gil >> 150        D-Magica       14
```

## ELEMENTI

## STATUS

```
A-Lancio • --      Ade • --      Paralisi • --
Fulmine • --      Berserk • --   Pietra • --
Fuoco • --        Cecità • --    Pietrific. • --
Ghiaccio • --     Confusione • -- Rana • --
Oscurità • --     Levitazione • -- Sonno • --
Sacro • --        Maiale • --    Veleno • --
-----+-----   Maledizione • -- -----+-----
Curativo • --    Mini • --      Scan • --
Dr & Asp • --     Mutismo • --   Tornado • --
```

## COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Antidoto  
20 / 64 • Corno rigenerante  
12 / 64 • Frecce avvelenate

## COSA SI PUÒ RUBARE

Antidoto

## DOVE SI TROVA

[TB.aL] Torre di Babil - S10 /E {Ev} (1°)  
[TB.aO] Torre di Babil - S8 est {Ev} (1°)  
[TB.aP] Torre di Babil - S7 /A est {Ev} (1°)  
[TB.aR] Torre di Babil - S6 est {Ev} (1°)

## ABILITÀ

### 1. Colpo di lingua

il Naga scaglia una sfera verde. La tecnica infligge lo Status Sonno, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

### .. Attacco fisico

il Naga causa danni fisici ad un personaggio.

## NAGA DELLE GROTTI

```
===== Cave Naga =====
Liv >> 20          N° 059          TIPO
```

```

HP   >> 285          ----+----          Bestia
MP   >> 17           Forza          40
-----+-----
Esp  >> 740         Magia          5          ASPETTO
Gil  >> 201         D-Magica      12          Serpente blu

```

```

ELEMENTI                STATUS
A-Lancio • --          Ade          • --          Paralisi    • --
Fulmine  • --          Berserk      • --          Pietra      • --
Fuoco    • --          Cecità       • --          Pietrific.  • --
Ghiaccio • --          Confusione   • --          Rana        • --
Oscurità • --          Levitazione  • --          Sonno       • --
Sacro    • debole      Maiale       • --          Veleno      • --
-----+-----
Curativo • --          Mini         • --          Scan        • --
Dr & Asp • --          Mutismo      • --          Tornado     • --

```

```

COSA SI PUÒ OTTENERE          COSA SI PUÒ RUBARE
32 / 64 • Antidoto           Antidoto
20 / 64 • Corno rigenerante
12 / 64 • Frecce avvelenate

```

#### DOVE SI TROVA

```

[CM.aB] Caverna magnetica - S2 /A
[CM.aC] Caverna magnetica - S2 /B
[CM.aD] Caverna magnetica - S3 /A
[CM.aF] Caverna magnetica - S3 /C
[CM.aG] Caverna magnetica - S3 /D
[CM.aH] Caverna magnetica - S4 /A
[RL.cL] Rovine lunari ----- Sentiero di Rosa /D

```

#### ABILITÀ

##### 1. Slow

il Naga delle grotte genera un quadrante di orologio che ruota lentamente in senso antiorario. La tecnica infligge lo Status Slow, che fa caricare più lentamente la barra del turno del personaggio, il quale attaccherà con minore frequenza rispetto agli altri partecipanti al combattimento.

##### .. Attacco fisico

il Naga delle grotte causa danni fisici ad un personaggio.

#### =====

#### NAGA REALE

```

===== Nagaraja =====
Liv  >> 40           N° 125          TIPO
HP   >> 1.480        ----+----          Bestia
MP   >> 92           Forza          88
-----+-----
Esp  >> 3.582        Magia          0          ASPETTO
Gil  >> 238         D-Magica      26          Serpente marrone

```

```

ELEMENTI                STATUS
A-Lancio • --          Ade          • --          Paralisi    • --
Fulmine  • --          Berserk      • --          Pietra      • --

```

Fuoco	• --	Cecità	• --	Pietrific.	• --
Ghiaccio	• --	Confusione	• --	Rana	• --
Oscurità	• --	Levitazione	• --	Sonno	• --
Sacro	• --	Maiale	• --	Veleno	• --
-----+-----		Maledizione	• --	-----+-----	
Curativo	• --	Mini	• --	Scan	• --
Dr & Asp	• --	Mutismo	• --	Tornado	• --

COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Antidoto  
 20 / 64 • Corno rigenerante  
 12 / 64 • Frecce avvelenate

COSA SI PUÒ RUBARE

Antidoto

DOVE SI TROVA

[CO.aB] Caverna delle ordalie - S1 /B	{Ev}
[CO.aC] Caverna delle ordalie - S2	{Ev}
[CO.aD] Caverna delle ordalie - S3	{Ev}
[GD.aA] Grotta degli eidolon -- S1	{Ev}
[GD.aB] Grotta degli eidolon -- S2	{Ev}
[GD.aC] Grotta degli eidolon -- S3	{Ev}
[GS.aB] Grotta sigillata ----- S1 /A	{Si}
[GS.aC] Grotta sigillata ----- S1 /B	{Si}
[GS.aD] Grotta sigillata ----- S1 /C	{Si}
[GS.aG] Grotta sigillata ----- S2 /A	{Si}
[GS.aI] Grotta sigillata ----- S2 /C	
[GS.aL] Grotta sigillata ----- S2 /D	
[GS.aO] Grotta sigillata ----- S2 /G	
[GS.aP] Grotta sigillata ----- S2 /H	
[GS.aQ] Grotta sigillata ----- S3 /A	{Si}
[GS.aS] Grotta sigillata ----- S3 /C	
[GS.aU] Grotta sigillata ----- S3 /E	{Si}
Sottosuolo: Area a sud ovest della Grotta delle silfidi	{Uo}

ABILITÀ

.. Attacco fisico  
 il Naga reale causa danni fisici ad un personaggio.

=====

NINFA TEMPESTOSA

			Storm Anima
Liv >>	35	N° 102	TIPO
HP >>	1.400	---+---	--
MP >>	87	Forza	76
-----+-----		Difesa	4
Esp >>	2.459	Magia	0
Gil >>	149	D-Magica	22

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio	• --	Ade	• --	Paralisi	• --
Fulmine	• assorbe	Berserk	• --	Pietra	• --
Fuoco	• --	Cecità	• --	Pietrific.	• --
Ghiaccio	• --	Confusione	• --	Rana	• --
Oscurità	• --	Levitazione	• --	Sonno	• --
Sacro	• debole	Maiale	• --	Veleno	• --
-----+-----		Maledizione	• --	-----+-----	

Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Frecce fulminanti  
 20 / 64 • Furia di Zeus  
 11 / 64 • Furia celeste  
 1 / 64 • Zanna blu

COSA SI PUÒ RUBARE

Frecce fulminanti

DOVE SI TROVA

[TB.a0] Torre di Babil - S8 ovest (2°)  
 [TB.aP] Torre di Babil - S7 /A ovest (2°)  
 [TB.aR] Torre di Babil - S6 ovest (2°)  
 [TB.aU] Torre di Babil - S3 /A (2°)  
 [TB.aZ] Torre di Babil - S4 (2°)  
 [TB.bA] Torre di Babil - S5 (2°)

ABILITÀ

.. Attacco fisico  
 la Ninfa tempestosa causa danni fisici ad un personaggio.

=====  
 NOTTOLA

=====  
 ===== Blood Bat =====  
 Liv >> 31                    N° 109                    TIPO  
 HP >> 439                    ---+---                    --  
 MP >> 27                    Forza                    56  
 -----+-----                    Difesa                    3                    ASPETTO  
 Esp >> 1.977                    Magia                    0                    Pipistrello porpora  
 Gil >> 262                    D-Magica                    16

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • debole	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • assorbe	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • debole	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • attivo	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Pozione  
 32 / 64 • Granpozione

COSA SI PUÒ RUBARE

Pozione

DOVE SI TROVA

[GE.aA] Grotte di Eblan - S1  
 [GE.aF] Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /A  
 [GE.aG] Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /B  
 [RL.cP] Rovine lunari --- Sentiero di Edge /B



ABILITÀ

1. Banchetto macabro

la Nottola assorbe sfere viola dal bersaglio. La tecnica causa lievi danni fisici ed infligge lo Status Perdita ad un personaggio.

.. Attacco fisico

la Nottola causa danni fisici ad un personaggio.

=====

NOTTOLA VAMPIRO

===== Vampire Bat =====

Liv >> 44	N° 123	TIPO
HP >> 1.014	---+---	--
MP >> 63	Forza 94	
----+-----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 2.306	Magia 0	Pipistrello viola
Gil >> 355	D-Magica 25	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • debole	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • assorbe	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • debole	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Pozione  
32 / 64 • Granpozione

COSA SI PUÒ RUBARE

Pozione

DOVE SI TROVA

[CO.aB] Caverna delle ordalie - S1 /B  
 [CO.aC] Caverna delle ordalie - S2  
 [CO.aD] Caverna delle ordalie - S3  
 [CO.aE] Caverna delle ordalie - S4  
 [CO.aF] Caverna delle ordalie - S5  
 [GS.aB] Grotta sigillata ----- S1 /A  
 [GS.aC] Grotta sigillata ----- S1 /B  
 [GS.aD] Grotta sigillata ----- S1 /C  
 [GS.aG] Grotta sigillata ----- S2 /A  
 [GS.aI] Grotta sigillata ----- S2 /C {Si}  
 [GS.aL] Grotta sigillata ----- S2 /D {Si}  
 [GS.aO] Grotta sigillata ----- S2 /G {Si}  
 [GS.aP] Grotta sigillata ----- S2 /H {Si}  
 [GS.aQ] Grotta sigillata ----- S3 /A  
 [GS.aS] Grotta sigillata ----- S3 /C {Si}  
 [GS.aU] Grotta sigillata ----- S3 /E  
 [RL.cS] Rovine lunari ----- Sentiero di Edge /E  
 [RL.cT] Rovine lunari ----- Sentiero di Edge /F  
 [RL.cU] Rovine lunari ----- Sentiero di Edge /G

ABILITÀ

1. Banchetto macabro

la Nottola vampiro assorbe sfere viola dal bersaglio. La tecnica causa lievi danni fisici ed infligge lo Status Perdita ad un personaggio.

.. Attacco fisico

la Nottola vampiro causa danni fisici ad un personaggio.

OCCHIO DI SICUREZZA

Security Eye

Liv >> 16	N° 104	TIPO
HP >> 1.425	---+---	Macchina
MP >> 89	Forza 112	
-----+-----	Difesa 0	ASPETTO
Esp >> 2.008	Magia 0	Drone giallo
Gil >> 380	D-Magica 254	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • immune	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

64 / 64 • Sirena

COSA SI PUÒ RUBARE

Sirena

DOVE SI TROVA

[TB.aC] Torre di Babil - S12 /B {Fz} (1°)  
 [TB.aD] Torre di Babil - S12 /C {Fz} (1°)  
 [TB.aH] Torre di Babil - S10 /C {Fz} (1°)  
 [TB.aL] Torre di Babil - S10 /E {Fz} (1°)  
 [TB.aO] Torre di Babil - S8 est (1°)  
 [TB.aP] Torre di Babil - S7 /A est (1°)  
 [TB.aR] Torre di Babil - S6 est (1°)

ABILITÀ

1. Allarme

l'Occhio di sicurezza evoca un mostro sul campo di battaglia. A seconda della stanza in cui ci si trova, il nemico può evocare una Chimera, un Golem di pietra, un Molosso ardente oppure un Naga. Solo dopo che questo mostro viene eliminato, l'Occhio di sicurezza può evocarne un altro esemplare.

2. Raggio

l'Occhio di sicurezza scaglia un proiettile di energia. La tecnica causa ad un personaggio danni magici non elementali pari a 1/10 dei suoi HP massimi. Il nemico usa questa abilità solo quando subisce danni mentre è ancora presente sullo schermo un suo alleato.

.. Attacco fisico

l'Occhio di sicurezza causa danni fisici ad un personaggio.

=====

OCCHIO PESTILENZIALE

=====

===== Plague Horror =====

Liv >>	96	N° 234	TIPO
HP >>	33.333	---+---	--
MP >>	2.083	Forza 146	
----	----	Difesa 5	ASPETTO
Esp >>	31.108	Magia 0	Occhio volante verde
Gil >>	550	D-Magica 38	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • debole	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • attivo	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

--

--

DOVE SI TROVA

[SL.aR] Sottosuolo lunare - S7 /C (Boss)

ABILITÀ

1. Haste

l'Occhio pestilenziale genera un quadrante di orologio che ruota rapidamente in senso antiorario. La tecnica dona lo Status Haste, che fa caricare più velocemente la barra del turno dei bersagli, i quali attaccheranno con maggiore frequenza rispetto agli altri partecipanti al combattimento.

2. Sentenza

l'Occhio pestilenziale genera una fiamma blu lanciata da un grande scheletro ammantato di bianco. La tecnica infligge lo Status Sentenza, in grado di provocare con il passare del tempo lo Status Ade a tutti i personaggi.

=====

OCCHIO SANGUINARIO

=====

===== Blood Eye =====

Liv >>	45	N° 117	TIPO
HP >>	2.400	---+---	--
MP >>	150	Forza 100	
----	----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >>	3.444	Magia 0	Occhio volante rosso
Gil >>	465	D-Magica 38	

ELEMENTI	STATUS		
A-Lancio • debole	Ade • --	Paralisi • immune	
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • --	
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --	
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune	
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune	
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --	
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----	
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --	
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --	

COSA SI PUÒ OTTENERE

- 32 / 64 • Collirio
- 20 / 64 • Coda di fenice
- 11 / 64 • Sveglia
- 1 / 64 • Ago dorato

COSA SI PUÒ RUBARE

- Collirio

DOVE SI TROVA

- [GD.aA] Grotta degli eidolon - S1
- [GD.aC] Grotta degli eidolon - S3

ABILITÀ

1. Ade

l'Occhio sanguinario genera una fiamma blu lanciata da un grande scheletro ammantato di bianco. La tecnica infligge lo Status Ade, che elimina un personaggio istantaneamente.

2. Sguardo fisso

l'Occhio sanguinario scaglia una serie di anelli viola. La tecnica infligge gli status Confusione, Paralisi oppure Sonno.

.. Attacco fisico

l'Occhio sanguinario causa danni fisici ad un personaggio.

```

=====
OCCHIO VOLANTE 1
===== Floating Eye 1 =====
Liv >> 4          N° 003          TIPO
HP >> 20         ---+---          --
MP >> 1          Forza      20
-----+-----  Difesa      0          ASPETTO
Esp >> 42        Magia      0          Occhio volante celeste
Gil >> 9         D-Magica   0

```

ELEMENTI	STATUS		
A-Lancio • debole	Ade • --	Paralisi • immune	
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • --	
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --	
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune	
Oscurità • --	Levitazione • attivo	Sonno • immune	
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --	
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----	
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --	
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --	

COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Collirio  
 20 / 64 • Coda di fenice  
 11 / 64 • Sveglia  
 1 / 64 • Ago dorato

COSA SI PUÒ RUBARE

Collirio

DOVE SI TROVA

Mondo: Area tra Baron e la Grotta delle nebbie

ABILITÀ

.. Attacco fisico

l'Occhio volante 1 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

OCCHIO VOLANTE 2

===== Floating Eye 2 =====

Liv >> 1	N° 004	TIPO
HP >> 1	---+---	--
MP >> 0	Forza 18	
-----+-----	Difesa 0	ASPETTO
Esp >> 0	Magia 0	Occhio volante celeste
Gil >> 0	D-Magica 0	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • debole	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • attivo	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

Prologo

ABILITÀ

(nessuna)

Questi dati fanno riferimento agli esemplari sconfitti da Cecil durante il prologo.

=====

OCTOMAMMUTH

===== Octomammoth =====

Liv >> 10	N° 196	TIPO
HP >> 2.350	---+---	--

MP >> 146	Forza 22	
-----+-----	Difesa 0	ASPETTO
Esp >> 1.200	Magia 0	Piovra arancione
Gil >> 500	D-Magica 25	

ELEMENTI	STATUS	
A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • debole	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • debole	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • assorbe	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[LS.aC] Lago sotterraneo - S1 (Boss)

ABILITÀ

.. Attacco fisico

l'Octomammuth causa danni fisici ad un personaggio.

=====

ODINO

=====			Odin	===
Liv >> 53	N° 246		TIPO	
HP >> 20.001	-----+---		--	
MP >> 1.250	Forza 116			
-----+-----	Difesa 5		ASPETTO	
Esp >> 18.000	Magia 95		Cavaliere divino grigio	
Gil >> 0	D-Magica 38			

ELEMENTI	STATUS	
A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • debole	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[CB.aT] Castello di Baron - Torre est, sotterraneo 2 (Boss)

## ABILITÀ

### 1. Zantetsuken

Odino si lancia in avanti con il suo cavallo. La tecnica causa elevatissimi danni fisici non elementali a tutti i personaggi.

### .. Attacco fisico

Odino causa danni fisici ad un personaggio.

Per affrontare Odino bisogna aver sconfitto Cagnazzo e bisogna aver visitato il Reame degli eidolon, presso il Sottosuolo.

## ODINO LUNARE

```
===== Lunar Odin =====
Liv >> 99                N° 252                TIPO
HP >> 95.000            ----+----            --
MP >> 5.937              Forza    191
-----+-----          Difesa    2                ASPETTO
Esp >> 65.000            Magia    95                Cavaliere divino nero
Gil >> 65.000            D-Magica 48
```

## ELEMENTI

## STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • debole	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

## COSA SI PUÒ OTTENERE

100% • Grimorio OL

## COSA SI PUÒ RUBARE

--

## DOVE SI TROVA

[RL.cF] Rovine lunari - Prova di Cecil /Q (Boss)

## ABILITÀ

### 1. Haste

Odino lunare genera un quadrante di orologio che ruota rapidamente in senso antiorario. La tecnica dona lo Status Haste, che fa caricare più velocemente la barra del turno del bersaglio, il quale attaccherà con maggiore frequenza rispetto agli altri partecipanti al combattimento.

### 2. Sancta

Odino lunare genera una pioggia di luci celesti. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Sacro ad un personaggio.

### 3. Zantetsuken

Odino lunare si lancia in avanti con il suo cavallo. La tecnica causa elevatissimi danni fisici non elementali a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

Odino lunare causa danni fisici ad un personaggio.

=====

OGOPOGO

=====

===== Ogopogo =====

Liv >> 62	N° 236	TIPO
HP >> 50.000	----+---	--
MP >> 3.125	Forza 150	
-----+-----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >> 61.000	Magia 127	Serpente marino viola
Gil >> 0	D-Magica 40	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

--

--

DOVE SI TROVA

[SL.aT] Sottosuolo lunare - S8 (Boss)

ABILITÀ

1. Diluvio

l'Ogopogo scaglia un'onda gigantesca. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi, pari al 25% dei loro HP massimi.

2. Raffica gelida

l'Ogopogo genera un muro di fiamme blu. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Ghiaccio a tutti i personaggi. Il nemico usa questa abilità ogni volta che viene colpito da un attacco magico oppure da un'Evocazione.

3. Turbine

l'Ogopogo genera un vortice d'aria celeste. La tecnica infligge lo Status Critico, lasciando al bersaglio una quantità di HP inferiore al 25% del suo valore massimo. Il nemico usa questa abilità ogni volta che viene colpito da un attacco magico di Elemento Fulmine.

.. Attacco fisico

l'Ogopogo causa danni fisici ad un personaggio.

=====

ORCO

=====

===== Ogre =====

Liv >> 20	N° 062	TIPO
-----------	--------	------



HP	>>	865	----		Gigante
MP	>>	54		Forza	60
----	+	----		Difesa	2
Esp	>>	800		Magia	0
Gil	>>	240		D-Magica	12

ELEMENTI		STATUS			
A-Lancio	• --	Ade	• --	Paralisi	• --
Fulmine	• --	Berserk	• --	Pietra	• --
Fuoco	• --	Cecità	• --	Pietrific.	• --
Ghiaccio	• --	Confusione	• --	Rana	• immune
Oscurità	• --	Levitazione	• --	Sonno	• --
Sacro	• debole	Maiale	• immune	Veleno	• --
----	+	----		----	
Curativo	• --	Mini	• --	Scan	• --
Dr & Asp	• --	Mutismo	• --	Tornado	• --

COSA SI PUÒ OTTENERE		COSA SI PUÒ RUBARE
32 / 64	• Vino di Bacco	Vino di Bacco
20 / 64	• Bandana	
11 / 64	• Bracciale d'assalto	
1 / 64	• Guanti del gigante	

#### DOVE SI TROVA

[CM.aA]	Caverna magnetica - S1	
[CM.aB]	Caverna magnetica - S2 /A	
[CM.aC]	Caverna magnetica - S2 /B	
[CM.aD]	Caverna magnetica - S3 /A	{Si}
[CM.aF]	Caverna magnetica - S3 /C	{Si}
[CM.aG]	Caverna magnetica - S3 /D	{Si}
[CM.aH]	Caverna magnetica - S4 /A	{Si}
[RL.cL]	Rovine lunari ----- Sentiero di Rosa /D	

#### ABILITÀ

.. Attacco fisico  
 l'Orco causa danni fisici ad un personaggio.

#### ORCO FOLLE

===== Mad Ogre =====				
Liv	>>	32	N° 105	TIPO
HP	>>	2.000	----	Gigante, Mago
MP	>>	125		
----	+	----		
Esp	>>	2.359		ASPETTO
Gil	>>	270		Orco blu

ELEMENTI		STATUS			
A-Lancio	• --	Ade	• --	Paralisi	• --
Fulmine	• --	Berserk	• --	Pietra	• --
Fuoco	• --	Cecità	• --	Pietrific.	• --
Ghiaccio	• --	Confusione	• --	Rana	• immune
Oscurità	• --	Levitazione	• --	Sonno	• --
Sacro	• --	Maiale	• immune	Veleno	• --

-----+-----	Maledizione • --	-----+-----	
Curativo • --	Mini • --	Scan • --	
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --	

COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Vino di Bacco  
 20 / 64 • Bandana  
 11 / 64 • Bracciale d'assalto  
 1 / 64 • Guanti del gigante

COSA SI PUÒ RUBARE

Vino di Bacco

DOVE SI TROVA

[CE.aI] Castello di Eblan - Passaggio sotterraneo	{Fz}
[TB.aS] Torre di Babil ---- S1	{Ev} (2°)
[TB.aT] Torre di Babil ---- S2	{Fz} (2°)
[TB.aU] Torre di Babil ---- S3 /A	(2°)
[TB.aZ] Torre di Babil ---- S4	{Ev} (2°)

ABILITÀ

.. Attacco fisico  
 l'Orco folle causa danni fisici ad un personaggio.

=====  
 PAPILLOMBRA

=====  
 ===== Gloomwing =====

Liv >> 41	N° 084	TIPO
HP >> 1.580	-----+-----	--
MP >> 98	Forza 100	
-----+-----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >> 2.837	Magia 0	Farfalla marrone
Gil >> 510	D-Magica 254	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • debole	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • attivo	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Etere  
 20 / 64 • Polvere astrale  
 11 / 64 • Cortina lunare  
 1 / 64 • Frecce di Artemide

COSA SI PUÒ RUBARE

Etere

DOVE SI TROVA

Sottosuolo: Area a sud ovest della Grotta delle silfidi

ABILITÀ

1. Miasma

il Papillombra fa cadere una serie di sfere porpora. La tecnica causa lo Status Cecità ad un personaggio.

.. Attacco fisico

il Papillombra causa danni fisici ad un personaggio.

PIPISTRELLO

==== Cave Bat ====

Liv >> 20	N° 061	TIPO
HP >> 334	---+---	--
MP >> 20	Forza 42	
-----+-----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 598	Magia 0	Pipistrello marrone
Gil >> 151	D-Magica 12	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • debole	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • assorbe	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • attivo	Sonno • --
Sacro • debole	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

32 / 64 • Pozione  
32 / 64 • Granpozione

Pozione

DOVE SI TROVA

[CM.aA] Caverna magnetica - S1  
[CM.aB] Caverna magnetica - S2 /A  
[CM.aC] Caverna magnetica - S2 /B  
[CM.aD] Caverna magnetica - S3 /A  
[CM.aF] Caverna magnetica - S3 /C  
[CM.aG] Caverna magnetica - S3 /D  
[CM.aH] Caverna magnetica - S4 /A  
[GE.aA] Grotte di Eblan --- S1  
[GE.aF] Grotte di Eblan --- Sentiero per la Torre di Babil /A  
[GE.aG] Grotte di Eblan --- Sentiero per la Torre di Babil /B  
[RL.cL] Rovine lunari ----- Sentiero di Rosa /D

ABILITÀ

1. Banchetto macabro

il Pipistrello assorbe sfere viola dal bersaglio. La tecnica causa lievi danni fisici ed infligge lo Status Perdita ad un personaggio.

.. Attacco fisico

il Pipistrello causa danni fisici ad un personaggio.

PIRANHA

=====  
===== Killer Fish =====

```

Liv >> 7          N° 018          TIPO
HP >> 65         ---+---          --
MP >> 4          Forza          11
-----+-----
                   Difesa          1          ASPETTO
Esp >> 119       Magia          0          Pesce arancione
Gil >> 30        D-Magica       7
    
```

ELEMENTI

STATUS

```

A-Lancio • --      Ade • --      Paralisi • --
Fulmine • debole  Berserk • --   Pietra • --
Fuoco • --        Cecità • --    Pietrific. • --
Ghiaccio • --     Confusione • -- Rana • --
Oscurità • --     Levitazione • -- Sonno • --
Sacro • --        Maiale • --    Veleno • --
-----+-----
Curativo • --    Mini • --     Scan • --
Dr & Asp • --     Mutismo • --   Tornado • --
    
```

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

63 / 64 • Pozione  
1 / 64 • Granpozione

Pozione

DOVE SI TROVA

```

[AA.aA] Antico acquedotto -- S4
[CS.aA] Canale sotterraneo - Sud
[CS.aC] Canale sotterraneo - S2 /A
[CS.aE] Canale sotterraneo - S3
[CS.aF] Canale sotterraneo - S2 /C
[CS.aG] Canale sotterraneo - Nord
[LS.aB] Lago sotterraneo --- S2
[LS.aC] Lago sotterraneo --- S1
[RL.aN] Rovine lunari ----- Sentiero di Edward /D
[RL.cQ] Rovine lunari ----- Sentiero di Edge /C
    
```

ABILITÀ

.. Attacco fisico  
il Piranha causa danni fisici ad un personaggio.

=====  
===== PORCOSPINO =====

=====  
===== Sword Rat =====

```

Liv >> 4          N° 005          TIPO
HP >> 30         ---+---          --
MP >> 1          Forza          21
-----+-----
                   Difesa          0          ASPETTO
Esp >> 66       Magia          0          Riccio viola
Gil >> 13       D-Magica       11
    
```

ELEMENTI

STATUS

```

A-Lancio • --      Ade • --      Paralisi • --
Fulmine • --      Berserk • --   Pietra • --
Fuoco • --        Cecità • --    Pietrific. • --
    
```

Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE  
64 / 64 • Ago dorato

COSA SI PUÒ RUBARE  
Ago dorato

DOVE SI TROVA

[GN.aA] Grotta delle nebbie - Caverna {Si}  
 [RL.eH] Rovine lunari ----- Sentiero di Palom & Porom /E  
 Mondo: Arcipelago di Adamant {Si}  
 Mondo: Area tra Baron e la Grotta delle nebbie  
 Mondo: Area tra il Lago sotterraneo ed il Castello di Damcyan  
 Mondo: Area tra il Monte Hobs ed il Castello di Fabul {Si}  
 Mondo: Area tra la Tana del formileone ed il Monte Hobs  
 Mondo: Terre di Mysidia

ABILITÀ

1. Aculei

il Porcospino scaglia una serie di dardi. La tecnica causa danni fisici ad un personaggio e produce la stessa quantità di danni anche se quest'ultimo possiede lo Status Protect.

.. Attacco fisico

il Porcospino causa danni fisici ad un personaggio.

=====

PORTA TRAPPOLA

===== Trap Door =====

Liv >> 58	N° 129	TIPO
HP >> 5.000	---+---	--
MP >> 312	Forza 88	
-----+-----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 30.000	Magia 0	Porta grigia
Gil >> 4.500	D-Magica 38	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • immune	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE  
--

COSA SI PUÒ RUBARE  
--

DOVE SI TROVA

- [GS.aB] Grotta sigillata - S1 /A
- [GS.aD] Grotta sigillata - S1 /C
- [GS.aG] Grotta sigillata - S2 /A
- [GS.aQ] Grotta sigillata - S3 /A
- [GS.aS] Grotta sigillata - S3 /C
- [GS.bA] Grotta sigillata - S5

ABILITÀ

1. Altra dimensione

la Porta trappola genera una fiamma azzurra. La tecnica causa lo Status Ade che elimina un personaggio istantaneamente.

2. Obiettivo

la Porta trappola inquadra il bersaglio con un mirino. La tecnica non causa danni tuttavia indica il personaggio che a breve verrà colpito dall'Altra dimensione.

.. Attacco fisico

la Porta trappola causa danni fisici ad un personaggio.

Dopo aver eliminato la Porta trappola, potrà capitare che da essa fuoriesca un mostro che può essere una Cerebrochimera oppure un Drago giallo. In questo caso al termine del combattimento si riceveranno solamente i punti esperienza ed i Gil relativi a quest'ultimo nemico comparso mentre quelli della Porta trappola non verranno calcolati.

=====

PRINCIPE GOBLIN

===== Goblin Prince =====

Liv >> 1	N° 163	TIPO
HP >> 8.929	---+---	--
MP >> 558	Forza 132	
-----+-----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 22.000	Magia 0	Bandito blu
Gil >> 12.000	D-Magica 1	

ELEMENTI	STATUS	
A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • debole	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

- 52 / 64 • Pozione-X
- 11 / 64 • Clessidra dorata
- 1 / 64 • Goblin

COSA SI PUÒ RUBARE

- Pozione-X

DOVE SI TROVA

- [RL.aC] Rovine lunari - Sentiero di Yang /A

```

[RL.aD] Rovine lunari - Sentiero di Yang /B
[RL.aE] Rovine lunari - Sentiero di Yang /C {Si}
[RL.aF] Rovine lunari - Sentiero di Yang /D
[RL.aG] Rovine lunari - Sentiero di Yang /E
[RL.aI] Rovine lunari - Sentiero di Edward /A
[RL.aO] Rovine lunari - Sentiero di Edward /E {Si}
[RL.aV] Rovine lunari - Sentiero di Rydia /A
[RL.bF] Rovine lunari - Sentiero di Cecil /B
[RL.cH] Rovine lunari - Sentiero di Rosa /B
[RL.cI] Rovine lunari - Sentiero di Rosa /C {Si}
[RL.cL] Rovine lunari - Sentiero di Rosa /D
[RL.cV] Rovine lunari - Prova di Edge /A
[RL.cZ] Rovine lunari - Prova di Edge /B
[RL.dA] Rovine lunari - Prova di Edge /C
[RL.dC] Rovine lunari - Prova di Edge /E
[RL.dT] Rovine lunari - Sentiero di Cid /C
[RL.eH] Rovine lunari - Sentiero di Palom & Porom /E

```

#### ABILITÀ

.. Attacco fisico

il Principe Goblin attacca due volte in rapida successione, causando danni fisici ad uno oppure a due personaggi.

#### PRINCIPE SAHAGIN

===== Sahagin Prince =====

```

Liv >> 1          N° 166          TIPO
HP >> 12.902      ---+---          Bestia
MP >> 806         Forza 160
-----+-----   Difesa 4          ASPETTO
Esp >> 40.000     Magia 20          Uomo lucertola giallo
Gil >> 28.000     D-Magica 26

```

#### ELEMENTI

#### STATUS

```

A-Lancio • --      Ade • --          Paralisi • --
Fulmine • debole   Berserk • --       Pietra • --
Fuoco • --         Cecità • --        Pietrific. • --
Ghiaccio • forte   Confusione • --    Rana • --
Oscurità • --      Levitazione • --   Sonno • --
Sacro • --         Maiale • --        Veleno • --
-----+-----   Maledizione • --   -----+-----
Curativo • --     Mini • --          Scan • --
Dr & Asp • --      Mutismo • --       Tornado • --

```

#### COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Pozione-X  
20 / 64 • Cottage  
11 / 64 • Bestiario  
1 / 64 • Brigantina

#### COSA SI PUÒ RUBARE

Pozione-X

#### DOVE SI TROVA

```

[RL.aN] Rovine lunari - Sentiero di Edward /D
[RL.aV] Rovine lunari - Sentiero di Rydia /A
[RL.cO] Rovine lunari - Sentiero di Edge /A
[RL.cQ] Rovine lunari - Sentiero di Edge /C {Si}

```

ABILITÀ

1. Thundaga

il Principe Sahagin genera sei fulmini rotanti attorno al bersaglio.  
La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fulmine ad un personaggio.

.. Attacco fisico

il Principe Sahagin causa danni fisici ad un personaggio.

=====  
PROCARIOTA

=====  
Prokaryote ===

Liv >> 61	N° 133	TIPO
HP >> 2.600	---+---	--
MP >> 162	Forza 120	
-----+-----	Difesa 5	ASPETTO
Esp >> 7.999	Magia 0	Cellula rossa
Gil >> 1.850	D-Magica 54	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • immune	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

32 / 64 • Polvere astrale  
31 / 64 • Cortina lunare  
1 / 64 • Cortina lunare

32 / 64 • Polvere astrale

DOVE SI TROVA

[RL.aL] Rovine lunari - Sentiero di Edward /B  
[TL.aA] Tunnel lunare - Ovest {Fz}  
[TL.aB] Tunnel lunare - Est  
Luna : Superficie lunare

ABILITÀ

.. Attacco fisico 1

il Procariota causa danni fisici ad un personaggio.

.. Attacco fisico 2

il Procariota causa danni fisici ad un personaggio e può infliggergli anche lo Status Veleno.

=====  
PROTOFASE

=====  
Proto Deathmask ===



Liv >> 99	N° 182	TIPO
HP >> 31.415	----+---	Macchina
MP >> 1.963	Forza 169	
----+-----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 62.000	Magia 23	Testa robotica grigia
Gil >> 62.000	D-Magica 24	

ELEMENTI	STATUS	
A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • immune	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

#### COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Cortina luminosa  
 20 / 64 • Pozione-X  
 11 / 64 • Cortina lunare  
 1 / 64 • Maschera vitrea

#### COSA SI PUÒ RUBARE

Cortina luminosa

#### DOVE SI TROVA

[RL.fc] Rovine lunari - Sentiero finale /B

#### ABILITÀ

##### 1. Ade

il Protofase genera una fiamma blu lanciata da un grande scheletro ammantato di bianco. La tecnica infligge lo Status Ade, che elimina un personaggio istantaneamente.

##### 2. Bio

il Protofase colpisce il bersaglio con una pioggia acida verde. La tecnica causa danni magici non elementali ed infligge Status Perdita, che fa perdere costantemente HP ad un personaggio con il passare del tempo.

##### 3. Flare

il Protofase genera quattro fiamme che poi esplodono. La tecnica causa gravi danni magici non elementali ad un personaggio.

##### 4. Guarigione

il Protofase genera su di sé una serie di scintille. La tecnica ripristina 3.141 HP del nemico. Il Protofase utilizza la Guarigione solo dopo aver subito una quantità notevole di danni.

##### 5. Sancta

il Protofase genera una pioggia di luci celesti. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Sacro ad un personaggio.

##### 6. Reflex

il Protofase genera un rombo seguito da scintille celesti. La tecnica dona lo Status Reflex, che respinge automaticamente alcuni attacchi magici lanciati contro il nemico.

=====

PUPAZZO MORTALE

=====

===== Death Puppet =====

Liv >> 99	N° 190	TIPO
HP >> 60.702	---+---	--
MP >> 3.793	Forza 185	
----	Difesa 6	ASPETTO
Esp >> 64.000	Magia 57	Bambola gigante grigia
Gil >> 63.000	D-Magica 62	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

100% • Pozione

--

DOVE SI TROVA

[RL.fB] Rovine lunari - Sentiero finale /A

ABILITÀ

1. Bagliore

il Pupazzo mortale scaglia un raggio luminoso porpora. La tecnica causa lo Status Confusione, il quale obbliga il personaggio ad attaccare gli alleati oppure a curare i mostri.

2. Bio

il Pupazzo mortale colpisce il bersaglio con una pioggia acida verde. La tecnica causa danni magici non elementali ed infligge Status Perdita, che fa perdere costantemente HP al personaggio con il passare del tempo.

3. Laser di sbarramento

il Pupazzo mortale scaglia una raffica di luce rossa. La tecnica causa ad un personaggio danni magici non elementali pari a 1/10 dei suoi HP massimi. Il nemico utilizza questa tecnica ogni volta che viene colpito da un qualsiasi attacco magico.

4. Paralisi

il Pupazzo mortale genera tre anelli di luce dorata, che si stringono attorno al bersaglio. La tecnica infligge lo Status Paralisi ad un personaggio.

.. Attacco fisico

il Pupazzo mortale causa danni fisici ad un personaggio.

.. Attacco fisico doppio

il Pupazzo mortale attacca due volte in rapida successione, causando danni fisici ad uno oppure a due personaggi.

=====

PUPAZZO RANCOROSO

===== Grudge Puppet =====

Liv >> 99	N° 189	TIPO
HP >> 18.929	----+----	--
MP >> 1.183	Forza 160	
----+----	Difesa 5	ASPETTO
Esp >> 32.000	Magia 32	Bambola grigia
Gil >> 20.000	D-Magica 45	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

64 / 64 • Esca

COSA SI PUÒ RUBARE

Esca

DOVE SI TROVA

[RL.fB] Rovine lunari - Sentiero finale /A

ABILITÀ

1. Berserk

il Pupazzo rancoroso genera una colonna di luce dorata. La tecnica causa lo Status Berserk, che aumenta del 50% la potenza offensiva del personaggio, il quale però poi colpisce in automatico un nemico a caso, eseguendo solo il semplice attacco fisico.

2. Protect

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

.. Attacco fisico

il Pupazzo rancoroso causa danni fisici ad un personaggio.

=====

PYROS

===== Bomb =====

Liv >> 14	N° 029	TIPO
HP >> 55	----+----	--
MP >> 3	Forza 19	
----+----	Difesa 2	ASPETTO
Esp >> 361	Magia 0	Fiamma rossa
Gil >> 76	D-Magica 15	

ELEMENTI	STATUS		
A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --	
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --	
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --	
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune	
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --	
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune	
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----	
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --	
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --	

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[MH.aA] Monte Hobs ---- Versante ovest {Si}  
 [MH.aB] Monte Hobs ---- Belvedere  
 [MH.aC] Monte Hobs ---- Cima (Boss)  
 [MH.aD] Monte Hobs ---- Versante est {Si}  
 [RL.bF] Rovine lunari - Sentiero di Cecil /B  
 [RL.cI] Rovine lunari - Sentiero di Rosa /C  
 Mondo: Arcipelago di Adamant  
 Mondo: Area tra il Monte Hobs ed il Castello di Fabul

ABILITÀ

1. Autodistruzione

il Pyros accumula energia rossa per poi detonare e colpire il bersaglio con l'esplosione. La tecnica causa ad un personaggio danni fisici pari alla quantità attuale di HP del Pyros, il quale perde la vita.

.. Attacco fisico

il Pyros causa danni fisici ad un personaggio.

=====

PYROS GRIGIO

===== Gray Bomb =====

Liv >> 14	N° 031	TIPO
HP >> 111	---+---	--
MP >> 6	Forza 36	
-----+-----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >> 445	Magia 0	Fiamma blu
Gil >> 105	D-Magica 25	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --	
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --	
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --	
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune	
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --	
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune	
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----	
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --	
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --	

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

--

--

DOVE SI TROVA

[MH.aA] Monte Hobs ---- Versante ovest {Si}  
 [MH.aB] Monte Hobs ---- Belvedere  
 [MH.aC] Monte Hobs ---- Cima (Boss)  
 [MH.aD] Monte Hobs ---- Versante est {Si}  
 [RL.bF] Rovine lunari - Sentiero di Cecil /B  
 [RL.cI] Rovine lunari - Sentiero di Rosa /C  
 Mondo: Arcipelago di Adamant  
 Mondo: Area tra il Monte Hobs ed il Castello di Fabul

ABILITÀ

1. Autodistruzione

il Pyros grigio accumula energia rossa per poi detonare e colpire il bersaglio con l'esplosione. La tecnica causa ad un personaggio danni fisici pari alla quantità attuale di HP del Pyros grigio, il quale perde la vita.

.. Attacco fisico

il Pyros grigio causa danni fisici ad un personaggio.

=====

PYROS NERO

===== Dark Grenade =====

Liv >> 39	N° 136	TIPO
HP >> 1.820	---+---	--
MP >> 113	Forza 108	
----+----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >> 2.644	Magia 0	Fiamma nera
Gil >> 630	D-Magica 37	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • debole	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

32 / 64 • Esplosivo  
 20 / 64 • Vento antartico  
 11 / 64 • Anima di Pyros  
 1 / 64 • Pyros

Esplosivo

DOVE SI TROVA

[RL.aL] Rovine lunari - Sentiero di Edward /B  
 [RL.dR] Rovine lunari - Sentiero di Cid /A  
 [TL.aA] Tunnel lunare - Ovest

[TL.aB] Tunnel lunare - Est

Luna : Superficie lunare

#### ABILITÀ

##### 1. Autodistruzione

il Pyros nero accumula energia rossa per poi detonare e colpire il bersaglio con l'esplosione. La tecnica causa ad un personaggio danni fisici pari alla quantità attuale di HP del Pyros nero, il quale perde la vita.

##### 2. Reazione a catena

se colpito da un attacco di Elemento Fulmine, il Pyros nero detona, eliminando se stesso e tutti i nemici presenti sullo schermo.

##### .. Attacco fisico

il Pyros nero causa danni fisici ad un personaggio.

=====

#### PYROS NUCLEARE

===== Melt Bomb =====

Liv >> 99	N° 271	TIPO
HP >> 9.999	---+---	--
MP >> 624	Forza 254	
----	Difesa 0	ASPETTO
Esp >> 0	Magia 254	Fiamma grigia
Gil >> 0	D-Magica 254	

#### ELEMENTI

#### STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • assorbe	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • immune	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • --

#### COSA SI PUÒ OTTENERE

64 / 64 • --

#### COSA SI PUÒ RUBARE

--

#### DOVE SI TROVA

[RL.dR] Rovine lunari - Sentiero di Cid /A

#### ABILITÀ

##### 1. Autodistruzione

il Pyros nucleare accumula energia rossa per poi detonare e colpire il bersaglio con l'esplosione. La tecnica causa gravissimi danni fisici ad un personaggio.

##### .. Attacco fisico

il Pyros nucleare causa danni fisici ad un personaggio.

=====

PYROS VIOLA

```
===== Balloon =====
Liv >> 33          N° 094          TIPO
HP >> 697         ---+---         --
MP >> 43          Forza          72
-----+-----
Difesa          4          ASPETTO
Esp >> 2.459      Magia          0          Fiamma viola
Gil >> 315        D-Magica      19
```

ELEMENTI

```
A-Lancio • debole
Fulmine • --
Fuoco • --
Ghiaccio • --
Oscurità • --
Sacro • --
-----+-----
Curativo • --
Dr & Asp • --

STATUS
Ade • --
Berserk • --
Cecità • --
Confusione • --
Levitazione • attivo
Maiale • immune
Maledizione • --
Mini • immune
Mutismo • --

Paralisi • --
Pietra • --
Pietrific. • --
Rana • immune
Sonno • --
Veleno • immune
-----+-----
Scan • --
Tornado • --
```

COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Esplosivo  
 20 / 64 • Vento antartico  
 11 / 64 • Anima di Pyros  
 1 / 64 • Pyros

COSA SI PUÒ RUBARE

Esplosivo

DOVE SI TROVA

[RL.dR] Rovine lunari -- Sentiero di Cid /A  
 [TB.aS] Torre di Babil - S1 (2°)  
 [TB.aT] Torre di Babil - S2 (2°)  
 [TB.aU] Torre di Babil - S3 /A (2°)  
 [TB.aZ] Torre di Babil - S4 (2°)  
 [TB.bA] Torre di Babil - S5 (2°)  
 [TL.aA] Tunnel lunare -- Ovest  
 Luna : Superficie lunare

ABILITÀ

1. Autodistruzione

il Pyros viola accumula energia rossa per poi detonare e colpire il bersaglio con l'esplosione. La tecnica causa ad un personaggio danni fisici pari alla quantità attuale di HP del Pyros viola, il quale perde la vita.

.. Attacco fisico

il Pyros viola causa danni fisici ad un personaggio.

===== RAGAZZINA =====

```
===== Girl =====
Liv >> 1          N° 272          TIPO
HP >> 60.000     ---+---         --
MP >> 3.750      Forza          18
-----+-----
Difesa          0          ASPETTO
Esp >> 0          Magia          0          Rydia (bambina)
Gil >> 0          D-Magica      0
```

ELEMENTI	STATUS		
A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune	
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune	
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune	
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune	
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune	
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune	
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----	
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune	
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune	

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[MS.aA] Mist - Città

ABILITÀ

1. Evocazione

la Ragazzina evoca sul campo di battaglia, il quale utilizza subito la sua tecnica Terremoto.

Questi dati si riferiscono a Rydia, durante lo battaglia contro Cecil e Kain presso il villaggio di Mist.

```

=====
RAMUH
===== Ramuh =====
Liv >> 99          N° 245          TIPO
HP >> 60.000      ----+----      --
MP >> 3.750       Forza 170
-----+-----   Difesa 5        ASPETTO
Esp >> 50.000     Magia 41        Saggio grigio
Gil >> 45.000     D-Magica 54

```

ELEMENTI	STATUS		
A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune	
Fulmine • forte	Berserk • immune	Pietra • immune	
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune	
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune	
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune	
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune	
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----	
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune	
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune	

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[RL.bD] Rovine lunari - Prova di Rydia (Boss)



## ABILITÀ

### 1. Folgore

Ramuh genera sei fulmini rotanti attorno al bersaglio. La tecnica causa ad un personaggio danni magici di Elemento Fulmine pari a 1/10 dei suoi HP massimi.

### 2. Tempesta

Ramuh scaglia una pioggia di fulmini. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fulmine a tutti i personaggi.

### 3. Thundara

Ramuh scaglia una serie di fulmini. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fulmine ad un personaggio.

### .. Attacco fisico

Ramuh causa danni fisici ad un personaggio.

## RAMUH LUNARE

=====  
===== Lunar Ramuh =====

Liv >>	99	N° 257	TIPO
HP >>	90.000	---+---	--
MP >>	5.625	Forza 178	
----	----	Difesa 2	ASPETTO
Esp >>	65.000	Magia 44	Saggio viola
Gil >>	65.000	D-Magica 48	

## ELEMENTI

## STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • assorbe	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

## COSA SI PUÒ OTTENERE

100% • Grimorio RL

## COSA SI PUÒ RUBARE

--

## DOVE SI TROVA

[RL.eC] Rovine lunari - Prova di Cid (Boss)

## ABILITÀ

### 1. Folgore

Ramuh lunare genera sei fulmini rotanti attorno al bersaglio. La tecnica causa ad un personaggio danni magici di Elemento Fulmine pari a 1/10 dei suoi HP massimi. Il nemico usa questa abilità ogni volta che subisce un attacco magico.

### 2. Tempesta

Ramuh lunare scaglia una pioggia di fulmini. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fulmine a tutti i personaggi.

### 3. Thundaga

Ramuh lunare genera sei fulmini rotanti attorno al bersaglio. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fulmine ad un personaggio.  
Il nemico usa questa Magia nera ogni volta che subisce un attacco fisico.

#### .. Attacco fisico

Ramuh lunare causa danni fisici ad un personaggio.

### =====

#### RANA DI PALUDE

```
===== Bog Toad =====
Liv >> 43          N° 111          TIPO
HP >> 600         -+-----          Bestia, Mago
MP >> 37          Forza      19
-----+-----   Difesa      5          ASPETTO
Esp >> 1.841      Magia      47          Rana viola
Gil >> 335        D-Magica   37
```

#### ELEMENTI

#### STATUS

```
A-Lancio • --      Ade • --      Paralisi • --
Fulmine • --      Berserk • --   Pietra • --
Fuoco • --        Cecità • --    Pietrific. • --
Ghiaccio • debole Confusione • -- Rana • immune
Oscurità • --     Levitazione • -- Sonno • --
Sacro • --        Maiale • immune Veleno • --
-----+-----   Maledizione • -- -----+-----
Curativo • --    Mini • immune  Scan • --
Dr & Asp • --     Mutismo • --   Tornado • --
```

#### COSA SI PUÒ OTTENERE

64 / 64 • Bacio di dama

#### COSA SI PUÒ RUBARE

Bacio di dama

#### DOVE SI TROVA

```
[GF.aA] Grotta delle silfidi - S1
[GF.aB] Grotta delle silfidi - S2          {Fz}
[GF.aC] Grotta delle silfidi - S3
[GF.aD] Grotta delle silfidi - Deposito delle silfidi
[RL.eL] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /B
[RL.eM] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /C
[RL.eP] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /F
[RL.eQ] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /G
[RL.eR] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /H
[RL.eS] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /I
[RL.eU] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /M
[RL.eZ] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /O
[RL.fA] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /P
```

#### ABILITÀ

##### 1. Rana

la Rana di palude colpisce il bersaglio con un gas verde. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale impedisce al personaggio di utilizzare i suoi comandi speciali e gli fa subire il doppio dei danni.

#### .. Attacco fisico

la Rana di palude causa danni fisici ad un personaggio.

Una volta eliminata la Strega della palude, le rimanenti Rane di palude non compiranno più alcuna azione.

=====

RANA DI PLATINO

===== Platinum Toad =====

Liv >>	99	N° 188	TIPO
HP >>	11.111	----+---	Bestia
MP >>	694	Forza 150	
----	+	Difesa 60	ASPETTO
Esp >>	65.000	Magia 123	Rana grigia
Gil >>	65.000	D-Magica 254	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • immune	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+	Maledizione • immune	-----+
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE  
100% • Megalisir

COSA SI PUÒ RUBARE  
--

DOVE SI TROVA

[RL.bE] Rovine lunari - Sentiero di Cecil /A

ABILITÀ

1. Protect

la Rana di platino viene avvolta da onde concentriche viola, seguite da un alveare celeste. La tecnica dona lo Status Protect, che innalza temporaneamente il parametro Difesa del nemico di 5 unità, diminuendo così i danni fisici subiti. Il nemico usa questa Magia bianca ogni volta che subisce un attacco fisico.

2. Rana

la Rana di platino colpisce il bersaglio con un gas verde. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale impedisce a tutti i personaggi di utilizzare i loro comandi speciali e fa subire loro il doppio dei danni.

3. Reflex

la Rana di platino genera un rombo seguito da scintille celesti. La tecnica dona lo Status Reflex, che respinge automaticamente alcuni attacchi magici lanciati contro il nemico. La Rana di platino usa questa Magia bianca ogni volta che subisce un attacco magico.

4. Ritirata

la Rana di platino fugge dalla battaglia.

.. Attacco fisico

la Rana di platino causa danni fisici ad un personaggio.

=====

RANA DORATA

===== Golden Toad =====

Liv >> 99	N° 146	TIPO
HP >> 7.777	---+---	Bestia
MP >> 486	Forza 136	
----	Difesa 254	ASPETTO
Esp >> 65.000	Magia 112	Rana gialla
Gil >> 65.000	D-Magica 254	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • assorbe	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • assorbe	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • assorbe	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • assorbe	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • assorbe	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

32 / 64 • Clessidra dorata  
20 / 64 • Mela d'oro  
12 / 64 • Megalisir

Clessidra dorata

DOVE SI TROVA

[CO.aF] Caverna delle ordalie - S5	{Si}
[CO.aG] Caverna delle ordalie - S6	{Si}
[CO.aH] Caverna delle ordalie - S7	{Si}
[RL.aF] Rovine lunari ----- Sentiero di Yang /D	
[RL.aV] Rovine lunari ----- Sentiero di Rydia /A	{Si}
[RL.CO] Rovine lunari ----- Sentiero di Edge /A	{Si}
[RL.dD] Rovine lunari ----- Sentiero di Kain /A	{Si}
[RL.dS] Rovine lunari ----- Sentiero di Cid /B	{Si}
[RL.eF] Rovine lunari ----- Sentiero di Palom & Porom /C	

ABILITÀ

1. Rana

la Rana dorata colpisce il bersaglio con un gas verde. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale impedisce a tutti i personaggi di utilizzare i loro comandi speciali e fa subire loro il doppio dei danni.

2. Ritirata

la Rana dorata fugge dalla battaglia.

.. Attacco fisico

la Rana dorata causa danni fisici ad un personaggio.

=====

RANA GIGANTE

===== Gigantoad =====

Liv >> 6	N° 012	TIPO
HP >> 47	----+----	Bestia
MP >> 2	Forza 11	
----+----	Difesa 2	ASPETTO
Esp >> 89	Magia 0	Rospo giallo
Gil >> 24	D-Magica 6	

ELEMENTI	STATUS	
A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • debole	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

64 / 64 • Bacio di dama

COSA SI PUÒ RUBARE

Bacio di dama

DOVE SI TROVA

[CS.aA] Canale sotterraneo - Sud  
 [CS.aC] Canale sotterraneo - S2 /A  
 [CS.aE] Canale sotterraneo - S3  
 [CS.aF] Canale sotterraneo - S2 /C  
 [CS.aG] Canale sotterraneo - Nord  
 [RL.aN] Rovine lunari ----- Sentiero di Edward /D  
 [RL.cQ] Rovine lunari ----- Sentiero di Edge /C  
 [RL.eL] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /B  
 [RL.eM] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /C  
 [RL.eP] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /F  
 [RL.eQ] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /G  
 [RL.eR] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /H  
 [RL.eS] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /I  
 [RL.eU] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /M  
 [RL.eZ] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /O  
 [RL.fA] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /P

ABILITÀ

1. Rana

la Rana gigante colpisce il bersaglio con un gas verde. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale impedisce al personaggio di utilizzare i suoi comandi speciali e gli fa subire il doppio dei danni.

.. Attacco fisico

la Rana gigante causa danni fisici ad un personaggio.

=====

RANA TIGRE

===== Toadgre =====

Liv >> 7	N° 015	TIPO
HP >> 59	----+----	Bestia
MP >> 3	Forza 11	
----+----	Difesa 1	ASPETTO

Esp >> 127                    Magia            0                    Rospo blu  
Gil >> 34                     D-Magica        7

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • debole	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

64 / 64 • Bacio di dama

COSA SI PUÒ RUBARE

Bacio di dama

DOVE SI TROVA

[CS.aG] Canale sotterraneo - Nord  
[LS.aB] Lago sotterraneo --- S2  
[LS.aC] Lago sotterraneo --- S1  
[RL.aN] Rovine lunari ----- Sentiero di Edward /D  
[RL.cQ] Rovine lunari ----- Sentiero di Edge /C  
[RL.eL] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /B  
[RL.eM] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /C  
[RL.eP] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /F  
[RL.eQ] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /G  
[RL.eR] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /H  
[RL.eS] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /I  
[RL.eU] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /M  
[RL.eZ] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /O  
[RL.fA] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /P

ABILITÀ

1. Rana

la Rana tigre colpisce il bersaglio con un gas verde. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale impedisce al personaggio di utilizzare i suoi comandi speciali e gli fa subire il doppio dei danni.

.. Attacco fisico

la Rana tigre causa danni fisici ad un personaggio.

=====

RE BEHEMOTH

===== King Behemoth =====

Liv >> 99	N° 180	TIPO
HP >> 29.834	----+---	--
MP >> 1.864	Forza 190	
-----+-----	Difesa 5	ASPETTO
Esp >> 64.000	Magia 10	Toro giallo
Gil >> 63.500	D-Magica 254	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
---------------	--------------	-------------------

Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • immune	Sonno • immune
Sacro • forte	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Bracciale d'assalto  
 20 / 64 • Divisa d'assalto  
 11 / 64 • Vendicatore  
 1 / 64 • Zanne di tigre

COSA SI PUÒ RUBARE

Bracciale d'assalto

DOVE SI TROVA

[RL.fC] Rovine lunari - Sentiero finale /B  
 [RL.fD] Rovine lunari - Sentiero finale /C

ABILITÀ

1. Maelstrom

il Re Behemoth genera una serie di vortici d'aria viola. La tecnica causa lo Status Critico, lasciando a tutti i personaggi una quantità di HP inferiore al 25% del loro valore massimo.

.. Attacco fisico

il Re Behemoth causa danni fisici ad un personaggio.

=====  
 RE DI EBLAN  
 ===== King of Eblan =====

Liv >> 15	N° 217	TIPO
HP >> 60.000	---+---	--
MP >> 3.750	Forza 116	
-----+-----	Difesa 0	ASPETTO
Esp >> 0	Magia 0	Demone alato viola
Gil >> 0	D-Magica 0	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

ABILITÀ

1. Fira

il Re di Eblan genera una colonna di fuoco. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

.. Attacco fisico

il Re di Eblan causa danni fisici ad un personaggio.

=====

RE PYROS

===== Bomb King =====

Liv >> 85	N° 167	TIPO
HP >> 11.100	---+---	--
MP >> 693	Forza 154	
-----+-----	Difesa 2	ASPETTO
Esp >> 40.000	Magia 27	Fiamma verde
Gil >> 32.000	D-Magica 34	

ELEMENTI	STATUS	
A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • assorbe	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE	COSA SI PUÒ RUBARE
32 / 64 • Esplosivo	Esplosivo
20 / 64 • Scheggia di Pyros	
11 / 64 • Anima di Pyros	
1 / 64 • Pyros	

DOVE SI TROVA

[RL.aL] Rovine lunari - Sentiero di Edward /B	{Si}
[RL.aN] Rovine lunari - Sentiero di Edward /D	
[RL.aV] Rovine lunari - Sentiero di Rydia /A	
[RL.bF] Rovine lunari - Sentiero di Cecil /B	
[RL.cG] Rovine lunari - Sentiero di Rosa /A	
[RL.cH] Rovine lunari - Sentiero di Rosa /B	
[RL.cI] Rovine lunari - Sentiero di Rosa /C	
[RL.cL] Rovine lunari - Sentiero di Rosa /D	
[RL.cM] Rovine lunari - Sentiero di Rosa /E	{Si}
[RL.cO] Rovine lunari - Sentiero di Edge /A	
[RL.cP] Rovine lunari - Sentiero di Edge /B	
[RL.cR] Rovine lunari - Sentiero di Edge /D	
[RL.cS] Rovine lunari - Sentiero di Edge /E	
[RL.cT] Rovine lunari - Sentiero di Edge /F	
[RL.cU] Rovine lunari - Sentiero di Edge /G	
[RL.cV] Rovine lunari - Prova di Edge /A	
[RL.cZ] Rovine lunari - Prova di Edge /B	



[RL.dA] Rovine lunari - Prova di Edge /C  
 [RL.dC] Rovine lunari - Prova di Edge /E  
 [RL.dR] Rovine lunari - Sentiero di Cid /A  
 [RL.dT] Rovine lunari - Sentiero di Cid /C {Si}  
 [RL.eF] Rovine lunari - Sentiero di Palom & Porom /C  
 [RL.eH] Rovine lunari - Sentiero di Palom & Porom /E

ABILITÀ

1. Fiammata

il Re Pyros genera una fiammata. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

2. Firaga

il Re Pyros scaglia una sfera infuocata che provoca una grande esplosione. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

.. Attacco fisico

il Re Pyros causa danni fisici ad un personaggio.

=====

REGINA COEURL

===== Coeurl Regina =====

Liv >> 90	N° 169	TIPO
HP >> 15.935	---+---	--
MP >> 995	Forza 154	
-----+-----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >> 42.000	Magia 36	Leopardo marrone
Gil >> 33.000	D-Magica 51	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

32 / 64 • Corno rigenerante  
 20 / 64 • Baffo di coeurl  
 11 / 64 • Artigli felini  
 1 / 64 • Veste felina

Corno rigenerante

DOVE SI TROVA

[RL.aN] Rovine lunari - Sentiero di Edward /D {Si}  
 [RL.cG] Rovine lunari - Sentiero di Rosa /A {Si}  
 [RL.cH] Rovine lunari - Sentiero di Rosa /B  
 [RL.cI] Rovine lunari - Sentiero di Rosa /C {Si}  
 [RL.cL] Rovine lunari - Sentiero di Rosa /D {Si}  
 [RL.cO] Rovine lunari - Sentiero di Edge /A  
 [RL.cP] Rovine lunari - Sentiero di Edge /B  
 [RL.cR] Rovine lunari - Sentiero di Edge /D

```

[RL.cS] Rovine lunari - Sentiero di Edge /E
[RL.cT] Rovine lunari - Sentiero di Edge /F
[RL.cU] Rovine lunari - Sentiero di Edge /G
[RL.cV] Rovine lunari - Prova di Edge /A {Si}
[RL.cZ] Rovine lunari - Prova di Edge /B {Si}
[RL.dA] Rovine lunari - Prova di Edge /C {Si}
[RL.dC] Rovine lunari - Prova di Edge /E {Si}
[RL.dD] Rovine lunari - Sentiero di Kain /A
[RL.dF] Rovine lunari - Sentiero di Kain /C
[RL.eF] Rovine lunari - Sentiero di Palom & Porom /C
[RL.eG] Rovine lunari - Sentiero di Palom & Porom /D
[RL.eH] Rovine lunari - Sentiero di Palom & Porom /E
[RL.fc] Rovine lunari - Sentiero finale /B

```

#### ABILITÀ

##### 1. Blaster

la Regina Coeurl genera tre anelli di luce viola, che si stringono attorno al bersaglio. La tecnica infligge lo Status Ade oppure lo Status Paralisi ad un personaggio.

##### 2. Thundaga

la Regina Coeurl genera sei fulmini rotanti attorno al bersaglio. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fulmine ad un personaggio.

##### .. Attacco fisico

la Regina Coeurl causa danni fisici ad un personaggio.

#### REGINA DI EBLAN

===== Queen of Eblan =====

```

Liv >> 15          N° 218          TIPO
HP >> 60.000      ---+---          --
MP >> 3.750       Forza      30
-----+-----   Difesa      0          ASPETTO
Esp >> 0          Magia      0          Spirito alato arancione
Gil >> 0          D-Magica   0

```

#### ELEMENTI

#### STATUS

```

A-Lancio • --      Ade          • immune      Paralisi    • immune
Fulmine  • --      Berserk     • immune      Pietra     • immune
Fuoco    • --      Cecità     • immune      Pietrific. • immune
Ghiaccio • --      Confusione • immune      Rana       • immune
Oscurità • --      Levitazione • --          Sonno      • immune
Sacro    • --      Maiale     • immune      Veleno     • immune
-----+-----   Maledizione • immune      -----+-----
Curativo • --      Mini       • immune      Scan       • immune
Dr & Asp  • --      Mutismo    • immune      Tornado    • immune

```

#### COSA SI PUÒ OTTENERE

--

#### COSA SI PUÒ RUBARE

--

#### DOVE SI TROVA

[TB.bA] Torre di Babil - S5 (Boss, 2° visita)

ABILITÀ

1. Fire

la Regina di Eblan genera una fiammata. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

.. Attacco fisico

la Regina di Eblan causa danni fisici ad un personaggio.

=====

REGINA LAMIA

===== Lamia Queen =====

Liv >> 85	N° 165	TIPO
HP >> 10.330	---+---	Bestia
MP >> 645	Forza 144	
----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 35.000	Magia 35	Donna serpente arancione
Gil >> 25.000	D-Magica 32	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

32 / 64 • Megaetere  
 20 / 64 • Bacio di Lilith  
 11 / 64 • Verga di Lilith  
 1 / 64 • Frecce di Perseo

Megaetere

DOVE SI TROVA

[RL.aF] Rovine lunari - Sentiero di Yang /D {Si}  
 [RL.aI] Rovine lunari - Sentiero di Edward /A  
 [RL.aL] Rovine lunari - Sentiero di Edward /B  
 [RL.aO] Rovine lunari - Sentiero di Edward /E {Si}  
 [RL.aV] Rovine lunari - Sentiero di Rydia /A  
 [RL.bF] Rovine lunari - Sentiero di Cecil /B  
 [RL.cG] Rovine lunari - Sentiero di Rosa /A  
 [RL.cH] Rovine lunari - Sentiero di Rosa /B {Si}  
 [RL.cI] Rovine lunari - Sentiero di Rosa /C  
 [RL.cL] Rovine lunari - Sentiero di Rosa /D  
 [RL.cM] Rovine lunari - Sentiero di Rosa /E  
 [RL.cP] Rovine lunari - Sentiero di Edge /B  
 [RL.cQ] Rovine lunari - Sentiero di Edge /C  
 [RL.cV] Rovine lunari - Prova di Edge /A  
 [RL.cZ] Rovine lunari - Prova di Edge /B  
 [RL.dA] Rovine lunari - Prova di Edge /C  
 [RL.dC] Rovine lunari - Prova di Edge /E  
 [RL.dT] Rovine lunari - Sentiero di Cid /C

ABILITÀ

1. Costrizione

la Regina Lamia genera tre anelli di luce dorata, che si stringono attorno al bersaglio. La tecnica infligge lo Status Paralisi, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

2. Seduzione

la Regina Lamia scaglia un cuore contro il bersaglio. La tecnica provoca lo Status Confusione, il quale obbliga un personaggio ad attaccare i suoi stessi alleati oppure a curare i nemici.

.. Attacco fisico

la Regina Lamia causa danni fisici ad un personaggio.

```

=====
      RICCIO
===== Gatlinghog =====
Liv  >>  14          N° 036          TIPO
HP   >>  115        ---+---          --
MP   >>   7          Forza      28
-----+-----
Esp  >>  335        Difesa     2          ASPETTO
Gil  >>  53          Magia      0          Riccio arancione
D-Magica  8

```

```

ELEMENTI          STATUS
A-Lancio  •  --      Ade           •  --      Paralisi     •  --
Fulmine   •  --      Berserk       •  --      Pietra       •  --
Fuoco     •  --      Cecità        •  --      Pietrific.   •  --
Ghiaccio  •  --      Confusione    •  --      Rana         •  immune
Oscurità  •  --      Levitazione   •  --      Sonno        •  --
Sacro     •  --      Maiale        •  --      Veleno       •  --
-----+-----
Curativo •  --      Mini           •  immune   Scan         •  --
Dr & Asp  •  --      Mutismo        •  --      Tornado      •  --

```

COSA SI PUÒ OTTENERE  
64 / 64 • Ago dorato

COSA SI PUÒ RUBARE  
Ago dorato

DOVE SI TROVA

Mondo: Arcipelago di Adamant {Si}  
Mondo: Area tra il Monte Hobs ed il Castello di Fabul {Si}  
Mondo: Terre di Mysidia

ABILITÀ

1. Aculei

il Riccio scaglia una serie di dardi. La tecnica causa danni fisici ad un personaggio e produce la stessa quantità di danni anche se quest'ultimo possiede lo Status Protect.

.. Attacco fisico

il Riccio causa danni fisici ad un personaggio.

=====

RICERCATORE

```
===== Searcher =====
Liv >> 37          N° 141          TIPO
HP >> 5.500       ---+---        Macchina
MP >> 343         Forza 138
-----+-----   Difesa 4        ASPETTO
Esp >> 15.004     Magia 0         Drone rosso
Gil >> 900        D-Magica 52
```

ELEMENTI

```
A-Lancio • --
Fulmine • --
Fuoco • --
Ghiaccio • --
Oscurità • --
Sacro • --
-----+-----
Curativo • --
Dr & Asp • --
```

STATUS

```
Ade • immune
Berserk • immune
Cecità • immune
Confusione • immune
Levitazione • immune
Maiale • immune
Maledizione • immune
Mini • immune
Mutismo • immune
```

```
Paralisi • immune
Pietra • immune
Pietrific. • immune
Rana • immune
Sonno • immune
Veleno • immune
-----+-----
Scan • immune
Tornado • immune
```

COSA SI PUÒ OTTENERE

64 / 64 • Sirena

COSA SI PUÒ RUBARE

Sirena

DOVE SI TROVA

```
[GB.aA] Gigante di Babil - Bocca del Gigante
[GB.aB] Gigante di Babil - Collo del Gigante
[GB.aC] Gigante di Babil - Torace del Gigante
[GB.aD] Gigante di Babil - Stomaco del Gigante
[GB.aE] Gigante di Babil - Passaggio interno
[GB.aF] Gigante di Babil - Scale interne
[RL.aI] Rovine lunari ---- Sentiero di Edward /A
[RL.eG] Rovine lunari ---- Sentiero di Palom & Porom /D
```

ABILITÀ

1. Allarme

il Ricercatore evoca un mostro sul campo di battaglia. A seconda della sala in cui ci si trova, il nemico può evocare un Centaurotek, un Costrutto corazzato, un Drago meccanico oppure un Soldato meccanico. Solo dopo che questo mostro viene eliminato, il Ricercatore può evocarne un altro esemplare.

2. Raggio

il Ricercatore scaglia un proiettile di energia. La tecnica causa ad un personaggio danni magici non elementali pari a 1/10 dei suoi HP massimi. Il nemico usa questa abilità solo quando subisce danni mentre è ancora presente sullo schermo un suo alleato.

.. Attacco fisico

il Ricercatore causa danni fisici ad un personaggio.

Quando si affronta il Ricercatore presso le Rovine lunari, il suo Allarme non farà comparire alcun mostro.

=====
RITORNANTE

```

===== Revenant =====
Liv >> 17          N° 043          TIPO
HP   >> 250        ----+----          Non-morto
MP   >> 15          Forza          36
-----+-----
Esp >> 575         Magia          0          ASPETTO
Gil >> 186         D-Magica      12          Zombie rosa

```

```

ELEMENTI          STATUS
A-Lancio • --      Ade • immune      Paralisi • immune
Fulmine • --      Berserk • immune   Pietra • --
Fuoco • debole    Cecità • immune    Pietrific. • immune
Ghiaccio • --     Confusione • immune Rana • immune
Oscurità • forte  Levitazione • immune Sonno • immune
Sacro • debole    Maiale • immune    Veleno • immune
-----+-----
Curativo • debole Mini • immune       Scan • immune
Dr & Asp • assorbe Mutismo • immune     Tornado • --

```

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[MO.aB] Monte Ordalia - Sentiero

[MO.aC] Monte Ordalia - Incrocio

[MO.aD] Monte Ordalia - Cima

[RL.eF] Rovine lunari - Sentiero di Palom & Porom /C

ABILITÀ

.. Attacco fisico

il Ritornante causa danni fisici ad un personaggio.

```

===== Rukh =====

```

```

ROC
===== Rukh =====
Liv >> 27          N° 076          TIPO
HP   >> 500        ----+----          --
MP   >> 31          Forza          66
-----+-----
Esp >> 1.404       Magia          0          ASPETTO
Gil >> 150         D-Magica      18          Grosso volatile verde

```

```

ELEMENTI          STATUS
A-Lancio • debole  Ade • --          Paralisi • --
Fulmine • --      Berserk • --       Pietra • --
Fuoco • --        Cecità • --        Pietrific. • --
Ghiaccio • --     Confusione • --     Rana • immune
Oscurità • --     Levitazione • --    Sonno • --
Sacro • --        Maiale • immune    Veleno • --
-----+-----
Curativo • --     Mini • immune       Scan • --
Dr & Asp • --     Mutismo • --        Tornado • --

```

COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Basco piumato  
 20 / 64 • Granpozione  
 11 / 64 • Cottage  
 1 / 64 • Mela d'argento

COSA SI PUÒ RUBARE

Basco piumato

DOVE SI TROVA

Mondo: Isola di Agart  
 Mondo: Isola di Eblan

ABILITÀ

.. Attacco fisico doppio  
 il Roc attacca due volte in rapida successione, causando danni fisici ad uno oppure a due personaggi.

ROC MINORE

===== Fledgling Rukh =====

Liv >> 23	N° 074	TIPO
HP >> 50	---+---	--
MP >> 3	Forza 60	
----+----	Difesa 2	ASPETTO
Esp >> 1.004	Magia 0	Rapace porpora
Gil >> 81	D-Magica 9	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • debole	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Coda di fenice  
 31 / 64 • Ago dorato  
 1 / 64 • Cockatrice

COSA SI PUÒ RUBARE

Coda di fenice

DOVE SI TROVA

Mondo: Isola di Agart  
 Mondo: Isola di Eblan

ABILITÀ

1. Becco  
 il Roc minore colpisce un bersaglio. La tecnica causa lo Status Pietra, in grado di rendere completamente inattivo un personaggio.

.. Attacco fisico  
 il Roc minore causa danni fisici ad un personaggio.

=====

RUBICANTE

===== Rubicante =====

Liv >> 50	N° 223	TIPO
HP >> 34.000	---+---	--
MP >> 2.125	Forza 80	
----+----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 18.000	Magia 16	Stregone rosso
Gil >> 7.000	D-Magica 37	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • assorbe	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • immune	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

--

--

DOVE SI TROVA

[TB.bA] Torre di Babil - S5 (Boss, 2° visita)

ABILITÀ

1. Fira

Rubicante genera una serie di colonne di fuoco. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi. Il boss usa questa Magia nera ogni volta che viene colpito da un attacco fisico.

2. Inferno

Rubicante genera un turbine infuocato. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

3. Raise

Rubicante evoca una serie di angioletti. La tecnica riporta in vita tutti i personaggi, ripristinando loro una piccola quantità di HP. Il boss usa questa Magia bianca ogni volta che, mentre è avvolto nel mantello, viene colpito da un qualsiasi attacco magico di Elemento Fuoco.

.. Attacco fisico

Rubicante causa danni fisici ad un personaggio.

=====

SABBIATRICE

===== Dust Mousse =====

Liv >> 80	N° 175	TIPO
HP >> 10.882	---+---	Gelatina, Non-morto
MP >> 680	Forza 155	
----+----	Difesa 254	ASPETTO
Esp >> 42.000	Magia 0	Gelatina marrone



ELEMENTI

A-Lancio • --  
 Fulmine • --  
 Fuoco • --  
 Ghiaccio • --  
 Oscurità • assorbe  
 Sacro • debole  
 -----+-----  
 Curativo • debole  
 Dr & Asp • assorbe

STATUS

Ade • --  
 Berserk • --  
 Cecità • --  
 Confusione • immune  
 Levitazione • --  
 Maiale • --  
 Maledizione • --  
 Mini • --  
 Mutismo • --

Paralisi • --  
 Pietra • --  
 Pietrific. • --  
 Rana • immune  
 Sonno • --  
 Veleno • --  
 -----+-----  
 Scan • --  
 Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Megaetere  
 20 / 64 • Elisir  
 11 / 64 • Fuma shuriken  
 1 / 64 • Goccia magica

COSA SI PUÒ RUBARE

Megaetere

DOVE SI TROVA

[RL.dG] Rovine lunari - Sentiero di Kain /D {Si}

ABILITÀ

.. Attacco fisico  
 la Sabbiatrice causa danni fisici ad un personaggio.

=====

SAGGIA OSCURA

===== Dark Sage =====

Liv >> 71                      N° 148                      TIPO  
 HP >> 5.100                    ----+----                      Mago  
 MP >> 318                      Forza                      80  
 -----+-----                      Difesa                      5                      ASPETTO  
 Esp >> 17.003                      Magia                      47                      Maga blu  
 Gil >> 2.400                      D-Magica                      41

ELEMENTI

A-Lancio • --  
 Fulmine • --  
 Fuoco • --  
 Ghiaccio • --  
 Oscurità • --  
 Sacro • --  
 -----+-----  
 Curativo • --  
 Dr & Asp • --

STATUS

Ade • --  
 Berserk • --  
 Cecità • --  
 Confusione • --  
 Levitazione • --  
 Maiale • --  
 Maledizione • --  
 Mini • --  
 Mutismo • --

Paralisi • --  
 Pietra • --  
 Pietrific. • --  
 Rana • immune  
 Sonno • --  
 Veleno • --  
 -----+-----  
 Scan • --  
 Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Bacio di dama  
 20 / 64 • Megaetere  
 11 / 64 • Goccia magica  
 1 / 64 • Fiocco

COSA SI PUÒ RUBARE

Bacio di dama

DOVE SI TROVA

- [AP.aA] Antro del Progenitore - S1
- [AP.aB] Antro del Progenitore - S2
- [AP.aC] Antro del Progenitore - S3
- [RL.eD] Rovine lunari ----- Sentiero di Palom & Porom /A
- [SL.aA] Sottosuolo lunare ----- S1
- [SL.aB] Sottosuolo lunare ----- S2 {Fz} {Si}
- [SL.aC] Sottosuolo lunare ----- S3
- [SL.aD] Sottosuolo lunare ----- S4 /A {Si}
- [SL.aE] Sottosuolo lunare ----- S4 /B
- [SL.aG] Sottosuolo lunare ----- S5 /A {Fz}
- [SL.aN] Sottosuolo lunare ----- S6 /A
- [SL.aO] Sottosuolo lunare ----- S6 /B {Fz}

ABILITÀ

1. Aspir

la Saggia oscura assorbe una serie di sfere blu. La tecnica sottrae MP ad un personaggio e li dona al nemico.

2. Blizzara

la Saggia oscura scaglia sei dardi di ghiaccio. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Ghiaccio ad un personaggio.

3. Drain

la Saggia oscura assorbe una serie di sfere viola. La tecnica sottrae HP ad un personaggio e li dona al nemico.

4. Fira

la Saggia oscura genera una serie di colonne di fuoco. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

5. Medusa

la Saggia oscura scaglia una serie di rocce. La tecnica causa lo Status Pietra, che elimina il personaggio istantaneamente.

6. Thundara

la Saggia oscura scaglia una serie di fulmini. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fulmine ad un personaggio.

7. Tornado

la Saggia oscura genera un vortice d'aria. La tecnica infligge lo Status Critico, lasciando al bersaglio una quantità di HP inferiore al 25% del suo valore massimo.

.. Attacco fisico

la Saggia oscura causa danni fisici ad un personaggio.

=====

SAHAGIN 1

===== Sahagin 1 =====

Liv >> 8	N° 016	TIPO
HP >> 64	---+---	Bestia
MP >> 4	Forza 18	
----+----	Difesa 2	ASPETTO
Esp >> 136	Magia 0	Uomo lucertola celeste
Gil >> 38	D-Magica 7	

ELEMENTI	STATUS		
A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --	
Fulmine • debole	Berserk • --	Pietra • --	
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --	
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --	
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --	
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --	
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----	
Curativo • --	Mini • --	Scan • --	
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --	

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[CS.aE] Canale sotterraneo - S3	{Si}
[CS.aF] Canale sotterraneo - S2 /C	{Si}
[CS.aG] Canale sotterraneo - Nord	{Si}
[CF.aB] Castello di Fabul -- 1° piano	
[CF.aF] Castello di Fabul -- Sala del trono	
[LS.aB] Lago sotterraneo --- S2	
[LS.aC] Lago sotterraneo --- S1	
[RL.cQ] Rovine lunari ----- Sentiero di Edge /C	

ABILITÀ

.. Attacco fisico

il Sahagin 1 causa danni fisici ad un personaggio.

=====

SAHAGIN 2

===== Sahagin 2 =====			
Liv >> 5	N° 017	TIPO	
HP >> 45.672	---+---	--	
MP >> 2.854	Forza 18		
-----+-----	Difesa 3	ASPETTO	
Esp >> 800	Magia 0	Uomo lucertola celeste	
Gil >> 100	D-Magica 0		

ELEMENTI	STATUS		
A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --	
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --	
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --	
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --	
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --	
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --	
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----	
Curativo • --	Mini • --	Scan • immune	
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --	

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[OK.aA] Oasi di Kaipo - Città

ABILITÀ

.. Attacco fisico  
il Sahagin 2 causa danni fisici ad Edward.

Questi dati si riferiscono all'esemplare affrontato da Edward presso l'Oasi di Kaipo, dopo aver recuperato la Perla del deserto.

SAHAGIN DEL DESERTO

==== Desert Sahagin ===

Liv >> 5	N° 007	TIPO
HP >> 20	---+---	Bestia
MP >> 1	Forza 20	
-----+-----	Difesa 0	ASPETTO
Esp >> 70	Magia 0	Uomo lucertola viola
Gil >> 17	D-Magica 4	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • debole	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

32 / 64 • Antidoto  
20 / 64 • Erba dell'eco  
11 / 64 • Croce  
1 / 64 • Tenda

Antidoto

DOVE SI TROVA

Mondo: Area tra il Canale sotterraneo ed il Lago sotterraneo  
Mondo: Area tra il Lago sotterraneo ed il Castello di Damcyan  
Mondo: Area tra la Grotta delle nebbie e Mist  
Mondo: Area tra l'Oasi di Kaipo ed il Canale sotterraneo  
Mondo: Grande foresta di Troia

ABILITÀ

.. Attacco fisico  
il Sahagin del deserto causa danni fisici ad un personaggio.

SANDY

==== Sandy ===

Liv >> 16	N° 204	TIPO
HP >> 2.591	---+---	Mago

MP	>>	161	Forza	30	
----	+	----	Difesa	1	ASPETTO
Esp	>>	2.500	Magia	11	Strega alta
Gil	>>	3.000	D-Magica	11	

#### ELEMENTI

A-Lancio • --  
 Fulmine • --  
 Fuoco • --  
 Ghiaccio • --  
 Oscurità • --  
 Sacro • --  
 -----+-----  
 Curativo • --  
 Dr & Asp • --

#### STATUS

Ade • immune  
 Berserk • immune  
 Cecità • immune  
 Confusione • immune  
 Levitazione • --  
 Maiale • immune  
 Maledizione • immune  
 Mini • immune  
 Mutismo • immune

Paralisi • immune  
 Pietra • immune  
 Pietrific. • immune  
 Rana • immune  
 Sonno • immune  
 Veleno • immune  
 -----+-----  
 Scan • --  
 Tornado • immune

#### COSA SI PUÒ OTTENERE

--

#### COSA SI PUÒ RUBARE

--

#### DOVE SI TROVA

[TZ.aE] Torre di Zot - 5° piano /A (Boss)

#### ABILITÀ

##### 1. Berserk

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

##### 2. Confusione

Sandy genera tre volatili gialli che ruotano attorno al bersaglio, seguiti dalla comparsa di un grosso punto interrogativo. La tecnica provoca lo Status Confusione, il quale obbliga un personaggio ad attaccare i suoi stessi alleati oppure a curare i nemici.

##### 3. Cura

Sandy viene avvolta da scintille verdi e da una spirale di luci celesti. La tecnica ripristina una moderata quantità di HP del boss e delle sue alleate.

##### 4. Reflex

Sandy genera un rombo seguito da scintille celesti. La tecnica dona lo Status Reflex, che respinge automaticamente alcuni attacchi magici lanciati contro il nemico.

##### 5. Slow

Sandy genera un quadrante di orologio che ruota lentamente in senso antiorario. La tecnica infligge lo Status Slow, che fa caricare più lentamente la barra del turno del personaggio, il quale attaccherà con minore frequenza rispetto agli altri partecipanti al combattimento.

##### .. Attacco fisico

Sandy causa danni fisici ad un personaggio.

=====

SCARMIGLIONE 1

===== Scarmiglione 1 =====

```

Liv >> 15          N° 219          TIPO
HP >> 3.500       ---+---          --
MP >> 218         Forza      19
-----+-----
Esp >> 3.200      Magia      15          ASPETTO
Gil >> 2.000      D-Magica   0          Spettro marrone
    
```

ELEMENTI

STATUS

```

A-Lancio • --      Ade • immune      Paralisi • immune
Fulmine • --      Berserk • immune   Pietra • immune
Fuoco • --        Cecità • immune    Pietrific. • immune
Ghiaccio • --     Confusione • immune Rana • immune
Oscurità • --     Levitazione • --    Sonno • immune
Sacro • --        Maiale • immune    Veleno • immune
-----+-----
Curativo • --    Maledizione • immune
Dr & Asp • --     Mini • immune      Scan • --
Mutismo • immune  Tornado • immune
    
```

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

--

--

DOVE SI TROVA

[MO.aD] Monte Ordalia - Cima (Boss)

ABILITÀ

1. Thunder

Scarmiglione 1 scaglia un fulmine. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Fulmine ad un personaggio. Questa Magia nera viene utilizzata anche quando il boss subisce danni.

.. Attacco fisico

Scarmiglione 1 causa danni fisici ad un personaggio.

SCARMIGLIONE 2

===== Scarmiglione 2 =====

```

Liv >> 15          N° 220          TIPO
HP >> 3.523       ---+---          Non-morto
MP >> 220         Forza      46
-----+-----
Esp >> 3.600      Magia      31          ASPETTO
Gil >> 2.500      D-Magica   22          Cadavere marrone
    
```

ELEMENTI

STATUS

```

A-Lancio • debole  Ade • immune      Paralisi • immune
Fulmine • --      Berserk • immune   Pietra • immune
Fuoco • debole    Cecità • immune    Pietrific. • immune
Ghiaccio • assorbe Confusione • immune Rana • immune
Oscurità • --     Levitazione • --    Sonno • immune
Sacro • debole    Maiale • immune    Veleno • immune
-----+-----
Curativo • debole Maledizione • immune
Mini • immune     Scan • --
    
```

Dr & Asp • assorbe                      Mutismo                      • immune                      Tornado                      • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

--

--

DOVE SI TROVA

[MO.aD] Monte Ordalia - Cima      (Boss)

ABILITÀ

1. Elegia malefica

Scarmiglione 2 genera una serie di note musicali, assieme ad un quadrante di orologio che ruota lentamente in senso antiorario. La tecnica infligge a tutti i personaggi lo Status Slow, che fa caricare più lentamente la rispettiva barra del turno, diminuendo la frequenza dei loro attacchi. Il boss esegue l'Elegia malefica ogni volta che subisce un attacco di Elemento Fuoco.

.. Attacco fisico

Scarmiglione 2 causa danni fisici ad un personaggio e può infliggergli anche lo Status Veleno.

=====

SCHELETRO

===== Skeleton =====

Liv >> 10	N° 032	TIPO
HP >> 135	---+---	Non-morto
MP >> 8	Forza 26	
-----+-----	Difesa 2	ASPETTO
Esp >> 238	Magia 0	Scheletro verde
Gil >> 126	D-Magica 8	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • immune
Fuoco • debole	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • forte	Levitazione • immune	Sonno • immune
Sacro • debole	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • debole	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • assorbe	Mutismo • immune	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

--

--

DOVE SI TROVA

[MH.aA] Monte Hobs ---- Versante ovest  
[MH.aB] Monte Hobs ---- Belvedere                      {Si}  
[MH.aC] Monte Hobs ---- Cima                              {Si}  
[MH.aD] Monte Hobs ---- Versante est  
[MO.aA] Monte Ordalia - Entrata  
[MO.aB] Monte Ordalia - Sentiero  
[RL.bF] Rovine lunari - Sentiero di Cecil /B

ABILITÀ

1. Thunder

lo Scheletro scaglia un fulmine. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Fulmine ad un personaggio.

.. Attacco fisico

lo Scheletro causa danni fisici ad un personaggio.

=====

SCHELETROSSO

===== Bloodbones =====

Liv >> 13	N° 035	TIPO
HP >> 210	---+---	Non-morto
MP >> 13	Forza 34	
-----+-----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 315	Magia 0	Scheletro rosso
Gil >> 169	D-Magica 12	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • debole	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • forte	Levitazione • immune	Sonno • immune
Sacro • debole	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • debole	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • assorbe	Mutismo • immune	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

--

--

DOVE SI TROVA

[GE.aG] Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /B	
[MH.aB] Monte Hobs ----- Belvedere	{Si}
[MH.aC] Monte Hobs ----- Cima	{Si}
[MH.aD] Monte Hobs ----- Versante est	
[MO.aA] Monte Ordalia --- Entrata	{Si}
[MO.aB] Monte Ordalia --- Sentiero	{Si}
[MO.aC] Monte Ordalia --- Incrocio	
[MO.aD] Monte Ordalia --- Cima	
[RL.bF] Rovine lunari --- Sentiero di Cecil /B	
[RL.cI] Rovine lunari --- Sentiero di Rosa /C	

ABILITÀ

1. Thunder

lo Scheletrosso scaglia un fulmine. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Fulmine ad un personaggio.

.. Attacco fisico

lo Scheletrosso causa danni fisici ad un personaggio.



=====

SCIPPAGIL

=====

===== Gil Snapper =====

Liv >> 85	N° 181	TIPO
HP >> 30.710	---+---	Bestia
MP >> 1.919	Forza 175	
----+----	Difesa 6	ASPETTO
Esp >> 63.000	Magia 101	Tartaruga verde
Gil >> 62.500	D-Magica 254	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • debole	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

32 / 64 • Pozione-X  
 20 / 64 • Bestiario  
 11 / 64 • Cortina lunare  
 1 / 64 • Maximillian

Pozione-X

DOVE SI TROVA

[RL.fc] Rovine lunari - Sentiero finale /B {Si}  
 [RL.fd] Rovine lunari - Sentiero finale /C {Si}

ABILITÀ

1. Protect

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

.. Attacco fisico

lo Scippagil causa danni fisici ad un personaggio.

=====

SCOLOPENDRA

=====

===== Tunneler =====

Liv >> 36	N° 081	TIPO
HP >> 655	---+---	--
MP >> 40	Forza 76	
----+----	Difesa 5	ASPETTO
Esp >> 2.714	Magia 3	Scolopendra viola
Gil >> 342	D-Magica 29	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
---------------	----------	---------------

Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

52 / 64 • Aracnotela  
11 / 64 • Tamburo di Gaia  
1 / 64 • Sirena

COSA SI PUÒ RUBARE

Aracnotela

DOVE SI TROVA

[GF.aA] Grotta delle silfidi - S1  
[GF.aC] Grotta delle silfidi - S3  
[GF.aD] Grotta delle silfidi - Deposito delle silfidi {Fz}  
Sottosuolo: Territori sotterranei {Si}

ABILITÀ

1. Costrizione

la Scolopendra genera tre anelli di luce dorata, che si stringono attorno al bersaglio. La tecnica infligge lo Status Paralisi, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

2. Terremoto

la Scolopendra genera un'onda sismica. La tecnica causa lievi danni magici non elementali a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

la Scolopendra causa danni fisici ad un personaggio.

=====

SFERA DI ATTACCO

===== Attack Node =====

Liv >> 79	N° 226	TIPO
HP >> 3.000	---+---	--
MP >> 187	Forza 116	
-----+-----	Difesa 5	ASPETTO
Esp >> 0	Magia 47	Sfera lucida viola
Gil >> 0	D-Magica 11	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • attivo	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[GB.aG] Gigante di Babil - Centro di controllo del Gigante (Boss)

ABILITÀ

1. Laser di sbarramento

la Sfera di attacco scaglia una raffica di luce verde. La tecnica causa a tutti i personaggi danni magici non elementali pari a 1/10 dei loro HP massimi.

=====
SFERA DI DIFESA

===== Defense Node =====

Liv >> 48 N° 225 TIPO
HP >> 3.000 ---+--- --
MP >> 187 Forza 116
----+----- Difesa 5 ASPETTO
Esp >> 0 Magia 47 Sfera lucida viola
Gil >> 0 D-Magica 11

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • -- Ade • immune Paralisi • immune
Fulmine • -- Berserk • immune Pietra • immune
Fuoco • -- Cecità • immune Pietrific. • immune
Ghiaccio • -- Confusione • immune Rana • immune
Oscurità • -- Levitazione • attivo Sonno • immune
Sacro • -- Maiale • immune Veleno • immune
-----+----- Maledizione • immune
Curativo • -- Mini • immune Scan • --
Dr & Asp • -- Mutismo • immune Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[GB.aG] Gigante di Babil - Centro di controllo del Gigante (Boss)

ABILITÀ

1. Guarigione

la Sfera di difesa genera una serie di scintille dorate. La tecnica ripristina 3.000 HP alla CPU.

=====
SHIVA

===== Shiva =====

Liv >> 99 N° 243 TIPO
HP >> 64.000 ---+--- --
MP >> 4.000 Forza 172
----+----- Difesa 5 ASPETTO
Esp >> 50.000 Magia 50 Donna celeste

ELEMENTI	STATUS		
A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune	
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune	
Fuoco • debole	Cecità • immune	Pietrific. • immune	
Ghiaccio • forte	Confusione • immune	Rana • immune	
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune	
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune	
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----	
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune	
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune	

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[RL.bD] Rovine lunari - Prova di Rydia (Boss)

ABILITÀ

1. Blizzara

Shiva scaglia sei dardi di ghiaccio. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Ghiaccio ad un personaggio.

2. Bufera gelida

Shiva genera una tempesta di neve. La tecnica causa danni magici di Elemento Ghiaccio a tutti i personaggi e si basa sugli HP attuali di Shiva: più ne possiede, maggiore è il danno inflitto.

.. Attacco fisico

Shiva causa danni fisici ad un personaggio.

=====

SHIVA LUNARE

===== Lunar Shiva =====

Liv >> 99	N° 258	TIPO
HP >> 100.000	---+---	--
MP >> 6.250	Forza 173	
-----+-----	Difesa 2	ASPETTO
Esp >> 65.000	Magia 36	Donna viola
Gil >> 65.000	D-Magica 55	

ELEMENTI	STATUS		
A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune	
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune	
Fuoco • debole	Cecità • immune	Pietrific. • immune	
Ghiaccio • assorbe	Confusione • immune	Rana • immune	
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune	
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune	
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----	
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune	
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune	

COSA SI PUÒ OTTENERE  
100% • Grimorio SL

COSA SI PUÒ RUBARE  
--

DOVE SI TROVA

[RL.aU] Rovine lunari - Prova di Edward /F (Boss)

ABILITÀ

1. Blizzaga

Shiva lunare genera alcuni grossi cristalli di ghiaccio. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Ghiaccio ad un personaggio. Il nemico usa questa Magia nera su sè stesso, ogni volta che viene colpito da un attacco magico qualsiasi: in questo caso la tecnica ripristinerà gli HP di Shiva lunare.

2. Bufera gelida

Shiva lunare genera una tempesta di neve. La tecnica causa danni magici di Elemento Ghiaccio a tutti i personaggi e si basa sugli HP attuali di Shiva lunare: più ne possiede, maggiore è il danno inflitto.

3. Raffica gelida

Shiva lunare genera un muro di fiamme blu. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Ghiaccio a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

Shiva lunare causa danni fisici ad un personaggio.

=====

SIGNORA DELLE GELATINE

===== Flan Master =====

Liv >> 79	N° 230	TIPO
HP >> 35.000	---+---	Mago
MP >> 2.187	Forza 130	
-----+-----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >> 32.000	Magia 34	Vecchio mago giallo
Gil >> 0	D-Magica 38	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE  
--

COSA SI PUÒ RUBARE  
--

DOVE SI TROVA

[CO.aI] Caverna delle ordalie - S8 (Boss di Palom)

## ABILITÀ

### 1. Drain

la Signora delle gelatine assorbe una serie di sfere viola. La tecnica sottrae HP ad un personaggio e li dona al nemico.

### 2. Flare

la Signora delle gelatine genera quattro fiamme che poi esplodono. La tecnica causa gravi danni magici non elementali ad un personaggio.

### 3. Reflex

la Signora delle gelatine viene avvolta da un rombo e da scintille celesti. La tecnica dona lo Status Reflex, che respinge automaticamente alcuni attacchi magici lanciati contro il nemico.

### 4. Rigenerazione

la Signora delle gelatine rigenera le due Gelatine nere e le due Mousse Bianche. Il boss utilizza questa tecnica solo quando tutti e quattro gli alleati sono stati eliminati.

### 5. Thundaga

la Signora delle gelatine genera sei fulmini rotanti attorno al bersaglio. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fulmine a tutti i personaggi.

### .. Attacco fisico

la Signora delle gelatine causa danni fisici ad un personaggio.

## SKULDIER

```
===== Skuldier =====
Liv >> 31          N° 110          TIPO
HP >> 740         -+--+   Non-morto
MP >> 46          Forza      74
-----+-----  Difesa      3          ASPETTO
Esp >> 1.577      Magia      0          Scheletro blu
Gil >> 116        D-Magica   18
```

## ELEMENTI

## STATUS

```
A-Lancio • --      Ade          • immune      Paralisi    • immune
Fulmine   • --      Berserk     • immune      Pietra     • immune
Fuoco     • debole    Cecità      • immune      Pietrific. • immune
Ghiaccio  • --      Confusione • immune      Rana       • immune
Oscurità  • forte    Levitazione• immune      Sonno      • immune
Sacro     • debole    Maiale     • immune      Veleno     • immune
-----+-----  Maledizione• immune      -----+-----
Curativo • debole    Mini        • immune      Scan       • immune
Dr & Asp  • assorbe  Mutismo    • immune      Tornado    • immune
```

## COSA SI PUÒ OTTENERE

--

## COSA SI PUÒ RUBARE

--

## DOVE SI TROVA

```
[CE.aE] Castello di Eblan - Torre ovest, 1° piano      {Fz}
[GE.aA] Grotte di Eblan --- S1
[GE.aF] Grotte di Eblan --- Sentiero per la Torre di Babil /A
[GE.aG] Grotte di Eblan --- Sentiero per la Torre di Babil /B
```

ABILITÀ

1. Thundara

lo Skuldier scaglia una serie di fulmini. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fulmine ad un personaggio.

.. Attacco fisico 1

lo Skuldier causa danni fisici ad un personaggio.

.. Attacco fisico 2

lo Skuldier infligge ad un personaggio lo Status Maledizione, il quale dimezza temporaneamente il valore dei suoi parametri Attacco, Difesa e Difesa Magica.

=====
SOFFIO DI ZEMUS

===== Zemus's Breath =====

Table with 4 columns: Stat (Liv, HP, MP, Esp, Gil), Value, Attribute (N°, Forza, Difesa, Magia, D-Magica), and Type (TIPO, ASPETTO). Values include 98, 40.000, 2.500, 60.000, 50.000, 161, 154, 0, 99, 254, and Fantasma arancione.

ELEMENTI

STATUS

Table listing elements (A-Lancio, Fulmine, Fuoco, Ghiaccio, Oscurità, Sacro, Curativo, Dr & Asp) and statuses (Ade, Berserk, Cecità, Confusione, Levitazione, Maiale, Maledizione, Mini, Mutismo, Paralisi, Pietra, Pietrific., Rana, Sonno, Veleno, Scan, Tornado) with immune status indicators.

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

--

--

DOVE SI TROVA

[SL.aZ] Sottosuolo lunare - S11 {Si}

ABILITÀ

1. Risucchia mente

il Soffio di Zemus genera tre anelli di luce viola, che si stringono attorno al bersaglio. La tecnica infligge lo Status Paralisi e lo Status Perdita ad un personaggio.

2. Scan

il Soffio di Zemus genera un mirino. La tecnica mostra sullo schermo gli HP attuali, gli HP massimi e le eventuali debolezze elementali del personaggio.

.. Attacco fisico

il Soffio di Zemus causa danni fisici ad un personaggio.

=====

SOGNATORE MALEDETTO

===== Evil Dreamer =====

Liv >>	39	N° 113	TIPO
HP >>	2.800	---+---	--
MP >>	175	Forza 100	
----		Difesa 3	ASPETTO
Esp >>	3.141	Magia 11	Spirito viola
Gil >>	362	D-Magica 23	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • immune
Fuoco • assorbe	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

63 / 64 • Pozione  
1 / 64 • Anello maledetto

COSA SI PUÒ RUBARE

Pozione

DOVE SI TROVA

[CO.aD] Caverna delle ordalie - S3  
[CO.aE] Caverna delle ordalie - S4  
[CO.aF] Caverna delle ordalie - S5  
[CO.aH] Caverna delle ordalie - S7  
[GF.aA] Grotta delle silfidi -- S1  
[GF.aB] Grotta delle silfidi -- S2 {Si}  
[GF.aC] Grotta delle silfidi -- S3  
[GF.aD] Grotta delle silfidi -- Deposito delle silfidi {Fz} {Si}  
[RL.cH] Rovine lunari ----- Sentiero di Rosa /B

ABILITÀ

1. Fira

il Sognatore maledetto genera una serie di colonne di fuoco. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

2. Morfeo

il Sognatore maledetto genera una serie di sfere viola, che fanno comparire la scritta 'Zzz'. La tecnica infligge lo Status Sonno, il quale impedisce per diversi secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

.. Attacco fisico

il Sognatore maledetto causa danni fisici ad un personaggio.

=====

SOLDATESSA

===== Soldieress =====



Liv >> 26	N° 069	TIPO
HP >> 425	---+---	--
MP >> 26	Forza 60	
----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 1.050	Magia 0	Amazzone rossa
Gil >> 200	D-Magica 15	

ELEMENTI	STATUS	
A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE	COSA SI PUÒ RUBARE
32 / 64 • Tenda	Tenda
32 / 64 • Cottage	

DOVE SI TROVA

[RL.cG] Rovine lunari - Sentiero di Rosa /A

[TZ.aD] Torre di Zot -- 4° piano

[TZ.aE] Torre di Zot -- 5° piano /A

ABILITÀ

.. Attacco fisico

la Soldatessa causa danni fisici ad un personaggio.

=====

SOLDATO CENTAURO

===== Centaur Knight =====

Liv >> 21	N° 067	TIPO
HP >> 380	---+---	--
MP >> 23	Forza 58	
----	Difesa 2	ASPETTO
Esp >> 860	Magia 0	Centauro grigio
Gil >> 172	D-Magica 18	

ELEMENTI	STATUS	
A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE	COSA SI PUÒ RUBARE
----------------------	--------------------

DOVE SI TROVA

- [TZ.aA] Torre di Zot - 1° piano
- [TZ.aB] Torre di Zot - 2° piano
- [TZ.aC] Torre di Zot - 3° piano
- [TZ.aD] Torre di Zot - 4° piano
- [TZ.aE] Torre di Zot - 5° piano /A

ABILITÀ

- .. Attacco fisico  
il Soldato centauro causa danni fisici ad un personaggio.

=====

SOLDATO DI BARON

===== Baron Soldier =====

Liv >> 9	N° 022	TIPO
HP >> 27	---+---	--
MP >> 1	Forza 20	
-----+-----	Difesa 0	ASPETTO
Esp >> 157	Magia 0	Soldato arancione
Gil >> 54	D-Magica 4	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

--

--

DOVE SI TROVA

- [OK.aD] Oasi di Kaipo - Locanda

ABILITÀ

1. All'attacco!  
il Generale ordina a tutti i Soldati di Baron di attaccare. La tecnica causa danni fisici a Cecil.
- .. Suicidio  
il Soldato di Baron si colpisce da solo, eliminandosi.

=====

SOLDATO MECCANICO

===== Clockwork Soldier =====

Liv >> 60	N° 140	TIPO
HP >> 4.900	----+---	Macchina
MP >> 306	Forza 118	
----+-----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 7.999	Magia 0	Robot giallo
Gil >> 985	D-Magica 40	

ELEMENTI	STATUS	
A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • immune	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE	COSA SI PUÒ RUBARE
32 / 64 • Frecce fulminanti	Frecce fulminanti
20 / 64 • Furia di Zeus	
11 / 64 • Furia celeste	
1 / 64 • Zanna blu	

#### DOVE SI TROVA

[GB.aA] Gigante di Babil - Bocca del Gigante {Ev}  
 [GB.aB] Gigante di Babil - Collo del Gigante {Ev}  
 [GB.aC] Gigante di Babil - Torace del Gigante  
 [GB.aD] Gigante di Babil - Stomaco del Gigante  
 [GB.aE] Gigante di Babil - Passaggio interno  
 [GB.aF] Gigante di Babil - Scale interne  
 [RL.aI] Rovine lunari ---- Sentiero di Edward /A  
 [RL.cM] Rovine lunari ---- Sentiero di Rosa /E  
 [RL.eG] Rovine lunari ---- Sentiero di Palom & Porom /D

#### ABILITÀ

.. Attacco fisico  
 il Soldato meccanico causa danni fisici ad un personaggio.

Se colpito da un attacco di Elemento Fulmine, il Soldato meccanico inizierà ad attaccare i suoi alleati anzichè i personaggi, come se si trovasse in Status Confusione.

```
=====
SPETTRO
===== Apparition =====
```

Liv >> 78	N° 187	TIPO
HP >> 23.511	----+---	Ghoul
MP >> 1.469	Forza 158	
----+-----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >> 0	Magia 33	Spirito blu
Gil >> 0	D-Magica 44	

ELEMENTI	STATUS
----------	--------

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • immune	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

#### COSA SI PUÒ OTTENERE

64 / 64 • Coda di fenice

#### COSA SI PUÒ RUBARE

Coda di fenice

#### DOVE SI TROVA

[RL.aP] Rovine lunari - Prova di Edward /A

[RL.aQ] Rovine lunari - Prova di Edward /B

[RL.aR] Rovine lunari - Prova di Edward /C

[RL.aS] Rovine lunari - Prova di Edward /D

[RL.aT] Rovine lunari - Prova di Edward /E

#### ABILITÀ

##### 1. Banchetto macabro

lo Spettro assorbe sfere viola dal bersaglio. La tecnica causa lievi danni fisici ed infligge lo Status Perdita ad un personaggio.

##### 2. Maledizione

lo Spettro scaglia una serie di sfere verdi. La tecnica infligge a tutti i personaggi lo Status Maledizione, il quale dimezza temporaneamente il valore dei loro parametri Attacco, Difesa e Difesa Magica.

##### .. Attacco fisico

lo Spettro causa danni fisici ad un personaggio.

Per sconfiggere questo nemico bisogna prima eliminarlo normalmente e, una volta che si è rigenerato, usare su di lui il comando Canzone di Edward. Non è obbligatorio che il bardo equipaggi necessariamente l'Arpa del requiem per farlo: l'importante è che lui utilizzi un'Arpa qualsiasi. Nel caso in cui non si usi l'abilità di Edward, lo Spettro continuerà a rigenerarsi all'infinito.

#### =====

#### SPETTROCHIMERA

===== Chimera Geist =====

Liv >> 99	N° 177	TIPO
HP >> 24.415	---+---	--
MP >> 1.525	Forza 164	
-----+-----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >> 58.000	Magia 24	Chimera rossa
Gil >> 57.000	D-Magica 55	

#### ELEMENTI

#### STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • assorbe	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • assorbe	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • assorbe	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune

Sacro	•	--	Maiale	•	immune	Veleno	•	--
-----+-----			Maledizione	•	--	-----+-----		
Curativo	•	--	Mini	•	immune	Scan	•	--
Dr & Asp	•	--	Mutismo	•	--	Tornado	•	--

COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Zanna rossa  
 20 / 64 • Zanna bianca  
 11 / 64 • Zanna blu  
 1 / 64 • Anello maledetto

COSA SI PUÒ RUBARE

Zanna rossa

DOVE SI TROVA

[RL.dS] Rovine lunari - Sentiero di Cid /B  
 [RL.eD] Rovine lunari - Sentiero di Palom & Porom /A  
 [RL.eE] Rovine lunari - Sentiero di Palom & Porom /B  
 [RL.fC] Rovine lunari - Sentiero finale /B

ABILITÀ

1. Raffica gelida

la Spettrochimera genera un muro di fiamme blu. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Ghiaccio a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico doppio

la Spettrochimera attacca due volte in rapida successione, causando danni fisici ad uno oppure a due personaggi.

=====

SPINE DIABOLICHE

===== Needlehog =====

Liv	>>	20	N°	056	TIPO
HP	>>	398	---+---		--
MP	>>	24	Forza	40	
-----+-----			Difesa	3	ASPETTO
Esp	>>	700	Magia	0	Riccio azzurro
Gil	>>	220	D-Magica	12	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio	•	--	Ade	•	--	Paralisi	•	--
Fulmine	•	--	Berserk	•	--	Pietra	•	--
Fuoco	•	--	Cecità	•	--	Pietrific.	•	--
Ghiaccio	•	--	Confusione	•	--	Rana	•	immune
Oscurità	•	--	Levitazione	•	--	Sonno	•	--
Sacro	•	--	Maiale	•	--	Veleno	•	--
-----+-----			Maledizione	•	--	-----+-----		
Curativo	•	--	Mini	•	immune	Scan	•	--
Dr & Asp	•	--	Mutismo	•	--	Tornado	•	--

COSA SI PUÒ OTTENERE

64 / 64 • Ago dorato

COSA SI PUÒ RUBARE

Ago dorato

DOVE SI TROVA

[CM.aA] Caverna magnetica - S1  
 [RL.eL] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /B

[RL.eM] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /C  
 [RL.eP] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /F  
 [RL.eQ] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /G  
 [RL.eR] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /H  
 [RL.eS] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /I  
 [RL.eU] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /M  
 [RL.eZ] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /O  
 [RL.fA] Rovine lunari ----- Prova di Palom & Porom /P  
 Mondo: Grande foresta di Troia {Si}  
 Mondo: Isola di Mithril {Si}  
 Mondo: Isola magnetica {Si}

ABILITÀ

1. Aculei

le Spine diaboliche scagliano una serie di dardi. La tecnica causa danni fisici ad un personaggio e produce la stessa quantità di danni anche se quest'ultimo possiede lo Status Protect.

.. Attacco fisico

le Spine diaboliche causano danni fisici ad un personaggio.

```
=====
      SPIONE
===== Optic Blaster =====
Liv  >> 40          N° 142          TIPO
HP   >> 9.500      ----+----          Macchina
MP   >> 593        Forza      128
-----+-----
Esp  >> 8.703      Difesa      5          ASPETTO
Gil  >> 338        Magia      0          Drone viola
D-Magica 47
```

ELEMENTI	STATUS
A-Lancio • --	Ade • immune Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • immune Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune -----+-----
Curativo • --	Mini • immune Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE                      COSA SI PUÒ RUBARE  
 64 / 64 • Sirena                              Sirena

DOVE SI TROVA

[GB.aE] Gigante di Babil - Passaggio interno {Fz}  
 [RL.aI] Rovine lunari ---- Sentiero di Edward /A {Si}  
 [RL.eG] Rovine lunari ---- Sentiero di Palom & Porom /D {Si}

ABILITÀ

1. Elettromagnetismo

lo Spione genera sei fulmini rotanti attorno al bersaglio. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Stop, il quale impedisce per diversi

secondi ad un personaggio di svolgere qualsiasi azione.

## 2. Esplosione nucleare

lo Spione si circonda con una fiammata per poi detonare e colpire il bersaglio con l'esplosione. La tecnica causa ad un personaggio danni fisici pari alla quantità attuale di HP dello spione, il quale perde la vita.

## 2. Obiettivo

lo Spione inquadra il bersaglio con un mirino. La tecnica non causa danni tuttavia indica il personaggio che a breve subirà l'Elettromagnetismo.

## .. Attacco fisico

lo Spione causa danni fisici ad un personaggio.

## SPIRITO

```
===== Spirit =====
Liv >> 10          N° 030          TIPO
HP >> 86          ---+---          Ghoul
MP >> 5           Forza 24
-----+-----   Difesa 1          ASPETTO
Esp >> 278        Magia 6           Spirito grigio
Gil >> 122        D-Magica 9
```

## ELEMENTI

## STATUS

```
A-Lancio • --      Ade • immune      Paralisi • immune
Fulmine • --      Berserk • --      Pietra • immune
Fuoco • assorbe   Cecità • immune   Pietrific. • immune
Ghiaccio • --    Confusione • --   Rana • --
Oscurità • --    Levitazione • --  Sonno • immune
Sacro • debole   Maiale • --      Veleno • immune
-----+-----   Maledizione • --  -----+-----
Curativo • --   Mini • --        Scan • --
Dr & Asp • --    Mutismo • --     Tornado • --
```

## COSA SI PUÒ OTTENERE

63 / 64 • Pozione  
1 / 64 • Anello maledetto

## COSA SI PUÒ RUBARE

Pozione

## DOVE SI TROVA

```
[MH.aA] Monte Hobs ---- Versante ovest
[MH.aB] Monte Hobs ---- Belvedere      {Si}
[MH.aC] Monte Hobs ---- Cima           {Si}
[MH.aD] Monte Hobs ---- Versante est
[MO.aA] Monte Ordalia - Entrata
[MO.aB] Monte Ordalia - Sentiero
[RL.bF] Rovine lunari - Sentiero di Cecil /B
[RL.cI] Rovine lunari - Sentiero di Rosa /C
```

## ABILITÀ

### 1. Fire

lo Spirito genera una fiammata. La tecnica causa lievi danni magici di Elemento Fuoco ad un personaggio.

## .. Attacco fisico

lo Spirito causa danni fisici ad un personaggio.

=====

STAMPO DEMONIACO

===== Devil's Castanet =====

Liv >> 25	N° 051	TIPO
HP >> 380	---+---	--
MP >> 23	Forza 42	
----	Difesa 2	ASPETTO
Esp >> 1.030	Magia 0	Conchiglia celeste
Gil >> 262	D-Magica 19	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • debole	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

32 / 64 • Razione dietetica  
20 / 64 • Cornucopia  
11 / 64 • Bacio di dama  
1 / 64 • Panacea

Razione dietetica

DOVE SI TROVA

[AA.aA] Antico acquedotto - S4  
[AA.aB] Antico acquedotto - S3  
[RL.cO] Rovine lunari ----- Sentiero di Edge /A

ABILITÀ

.. Attacco fisico  
lo Stampo demoniaco causa danni fisici ad un personaggio.

=====

STRATO AVIS

===== Strato Avis =====

Liv >> 99	N° 173	TIPO
HP >> 24.458	---+---	--
MP >> 1.528	Forza 184	
----	Difesa 2	ASPETTO
Esp >> 55.000	Magia 13	Grosso volatile rosso
Gil >> 50.000	D-Magica 55	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • debole	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune



Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Coda di fenice  
 20 / 64 • Cottage  
 11 / 64 • Mela d'argento  
 1 / 64 • Veste chocobo

COSA SI PUÒ RUBARE

Coda di fenice

DOVE SI TROVA

[RL.dF] Rovine lunari - Sentiero di Kain /C {Si}  
 [RL.dS] Rovine lunari - Sentiero di Cid /B  
 [RL.dT] Rovine lunari - Sentiero di Cid /C {Si}  
 [RL.eD] Rovine lunari - Sentiero di Palom & Porom /A  
 [RL.eE] Rovine lunari - Sentiero di Palom & Porom /B  
 [RL.eF] Rovine lunari - Sentiero di Palom & Porom /C  
 [RL.eG] Rovine lunari - Sentiero di Palom & Porom /D  
 [RL.eH] Rovine lunari - Sentiero di Palom & Porom /E

ABILITÀ

1. Tornado

lo Strato Avis genera un vortice d'aria. La tecnica infligge lo Status Critico, lasciando al bersaglio una quantità di HP inferiore al 25% del suo valore massimo.

.. Attacco fisico

lo Strato Avis causa danni fisici ad un personaggio.

.. Attacco fisico doppio

lo Strato Avis attacca due volte in rapida successione, causando danni fisici ad uno oppure a due personaggi.

=====

STREGA DELLA PALUDE

===== Bog Witch =====

Liv >> 40	N° 112	TIPO
HP >> 2.960	----+---	Mago
MP >> 185	Forza 98	
-----+-----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >> 3.441	Magia 223	Maga viola
Gil >> 598	D-Magica 0	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Bacio di dama  
 20 / 64 • Megaetere  
 11 / 64 • Goccia magica  
 1 / 64 • Fiocco

COSA SI PUÒ RUBARE

Bacio di dama

DOVE SI TROVA

[GF.aA] Grotta delle silfidi - S1  
 [GF.aB] Grotta delle silfidi - S2 {Fz}  
 [GF.aC] Grotta delle silfidi - S3  
 [GF.aD] Grotta delle silfidi - Deposito delle silfidi

ABILITÀ

1. Cantate, mie care...

la Strega della palude ordina a tutte le Rane di palude di utilizzare la magia nera Rana. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale impedisce al personaggio di utilizzare i suoi comandi speciali e gli fa subire il doppio dei danni.

2. Rana

la Strega della palude colpisce il bersaglio con un gas verde. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale impedisce al personaggio di utilizzare i suoi comandi speciali e gli fa subire il doppio dei danni.

.. Attacco fisico

la Strega della palude causa danni fisici ad un personaggio.

Una volta rimasta sola, la Strega della palude attiverà prima lo Status Rana su sè stessa, poi proverà ad infliggerlo ai personaggi.

=====

STREGONA

===== Sorcerer =====

Liv >> 34	N° 098	TIPO
HP >> 1.000	---+---	Mago
MP >> 62	Forza 82	
----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >> 2.359	Magia 50	Vecchio mago verde
Gil >> 272	D-Magica 22	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Caducèo

COSA SI PUÒ RUBARE

Caducèo

- 20 / 64 • Bracciale runico
- 11 / 64 • Ramo runico
- 1 / 64 • Grimorio

DOVE SI TROVA

- [TB.aO] Torre di Babil - S8 ovest (2°)
- [TB.aP] Torre di Babil - S7 /A ovest (2°)
- [TB.aR] Torre di Babil - S6 ovest (2°)
- [TB.aS] Torre di Babil - S1 (2°)
- [TB.aT] Torre di Babil - S2 (2°)
- [TB.aU] Torre di Babil - S3 /A (2°)
- [TB.aZ] Torre di Babil - S4 (2°)
- [TB.bA] Torre di Babil - S5 (2°)

ABILITÀ

1. Evocazione

la Stregona evoca un mostro sul campo di battaglia. A seconda della stanza in cui ci si trova, il nemico può evocare un Cavaliere fantasma, un Coeurl, un Drago verde, un Golem di mithril, una Matriarca lamia oppure un Orco folle. Solo dopo che questo mostro viene eliminato, la Stregona può evocarne altro esemplare.

.. Attacco fisico

la Stregona causa danni fisici ad un personaggio.

=====

SUCCUBE

===== Succubus =====

Liv >> 20	N° 058		TIPO
HP >> 270	---+---		Non-morto
MP >> 16	Forza	38	
----	Difesa	2	ASPETTO
Esp >> 810	Magia	21	Vampira viola
Gil >> 195	D-Magica	15	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • --
Fulmine • assorbe	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • debole	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • debole	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • debole	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • assorbe	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

- 52 / 64 • Zanna vampirica
- 12 / 64 • Bacio di Lilith

COSA SI PUÒ RUBARE

- Zanna vampirica

DOVE SI TROVA

- [CM.aD] Caverna magnetica - S3 /A
- [CM.aF] Caverna magnetica - S3 /C
- [CM.aG] Caverna magnetica - S3 /D

[CM.aH] Caverna magnetica - S4 /A  
[RL.cL] Rovine lunari ----- Sentiero di Rosa /D

ABILITÀ

1. Banchetto macabro

la Succube assorbe sfere viola dal bersaglio. La tecnica causa lievi danni fisici ed infligge lo Status Perdita ad un personaggio.

.. Attacco fisico

la Succube causa danni fisici ad un personaggio.

=====

TARANTOLA

===== Alraune =====

Liv >> 42	N° 137	TIPO
HP >> 2.315	---+---	--
MP >> 144	Forza 110	
----+-----	Difesa 5	ASPETTO
Esp >> 2.744	Magia 5	Donna ragno verde
Gil >> 598	D-Magica 37	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • debole	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

52 / 64 • Aracnotela  
11 / 64 • Tamburo di Gaia  
1 / 64 • Sirena

Aracnotela

DOVE SI TROVA

[RL.aL] Rovine lunari - Sentiero di Edward /B  
Sottosuolo: Area a sud ovest della Grotta delle silfidi

ABILITÀ

1. Terremoto

la Tarantola genera un'onda sismica. La tecnica causa lievi danni magici non elementali a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

la Tarantola causa danni fisici ad un personaggio.

=====

TARTARUGA INFERNALE

===== Fell Turtle =====

Liv >> 25	N° 073	TIPO
-----------	--------	------

HP	>>	700	----		Bestia
MP	>>	43		Forza	72
				Difesa	4
-----+-----					ASPETTO
Esp	>>	920		Magia	0
Gil	>>	224		D-Magica	14

ELEMENTI		STATUS			
A-Lancio	• --	Ade	• --	Paralisi	• --
Fulmine	• --	Berserk	• --	Pietra	• --
Fuoco	• assorbe	Cecità	• --	Pietrific.	• --
Ghiaccio	• debole	Confusione	• --	Rana	• --
Oscurità	• --	Levitazione	• --	Sonno	• --
Sacro	• --	Maiale	• immune	Veleno	• --
-----+-----					-----+-----
Curativo	• --	Mini	• immune	Scan	• --
Dr & Asp	• --	Mutismo	• --	Tornado	• --

COSA SI PUÒ OTTENERE		COSA SI PUÒ RUBARE
32 / 64 • Scudo di mithril		Scudo di mithril
20 / 64 • Martello di mithril		
11 / 64 • Granpozione		
1 / 64 • Pozione-X		

#### DOVE SI TROVA

[RL.cG] Rovine lunari - Sentiero di Rosa /A  
[TZ.aA] Torre di Zot -- 1° piano  
[TZ.aB] Torre di Zot -- 2° piano

#### ABILITÀ

.. Attacco fisico  
la Tartaruga infernale causa danni fisici ad un personaggio.

#### TARTARUGA MAGMA

=====					
TARTARUGA MAGMA					
===== Magma Tortoise =====					
Liv	>>	28	N° 080	TIPO	
HP	>>	435	----	Bestia	
MP	>>	27		Forza	70
				Difesa	3
-----+-----					ASPETTO
Esp	>>	1.666		Magia	0
Gil	>>	234		D-Magica	17

ELEMENTI		STATUS			
A-Lancio	• --	Ade	• --	Paralisi	• --
Fulmine	• --	Berserk	• --	Pietra	• --
Fuoco	• --	Cecità	• --	Pietrific.	• --
Ghiaccio	• debole	Confusione	• --	Rana	• --
Oscurità	• --	Levitazione	• --	Sonno	• --
Sacro	• --	Maiale	• immune	Veleno	• --
-----+-----					-----+-----
Curativo	• --	Mini	• immune	Scan	• --
Dr & Asp	• --	Mutismo	• --	Tornado	• --

COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Scudo di mithril  
 20 / 64 • Martello di mithril  
 11 / 64 • Granpozione  
 1 / 64 • Pozione-X

COSA SI PUÒ RUBARE

Scudo di mithril

DOVE SI TROVA

[TB.aA] Torre di Babil - S13 (1°)  
 [TB.aC] Torre di Babil - S12 /B (1°)  
 [TB.aE] Torre di Babil - S11 (1°)  
 [TB.aF] Torre di Babil - S10 /A (1°)  
 [TB.aH] Torre di Babil - S10 /C (1°)  
 Sottosuolo: Grande continente di Babil

ABILITÀ

.. Attacco fisico  
 la Tartaruga magma dorata causa danni fisici ad un personaggio.

=====

TETSUYA TAKAHASHI

===== Tetsuya Takahashi =====

Liv >> 1	N° 273	TIPO
HP >> 65.000	---+---	--
MP >> 4.062	Forza 254	
-----+-----	Difesa 255	ASPETTO
Esp >> 5	Magia 0	Bambola viola
Gil >> 0	D-Magica 254	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

100% • Coda di fenice

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[UP.aA] Ufficio dei programmatori - Ingresso

ABILITÀ

.. Attacco fisico  
 Tetsuya Takahashi causa danni fisici ad un personaggio.

Il nemico subisce 1 HP di danno da qualsiasi attacco dei personaggi.  
 Per sconfiggerlo è necessario prima infliggergli lo Status Rana e poi passare all'offensiva.

=====

TIRANNOSAURO

===== Tyrannosaurus =====

Liv >> 79	N° 231	TIPO
HP >> 60.000	----+----	Bestia
MP >> 3.750	Forza 148	
----+----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 32.000	Magia 34	Drago scheletrico nero
Gil >> 0	D-Magica 54	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

--

--

DOVE SI TROVA

[CO.aI] Caverna delle ordalie - S8 (Boss di Porom)

ABILITÀ

1. Bufera gelida

il Tirannosauro genera una tempesta di neve. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Ghiaccio a tutti i personaggi. Il nemico usa questa abilità ogni volta che viene colpito da un attacco magico di Elemento Ghiaccio.

2. Fiammata

il Tirannosauro genera una fiammata. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi. Il nemico usa questa abilità ogni volta che viene colpito da un attacco magico di Elemento Fuoco.

3. Tempesta

il Tirannosauro scaglia una pioggia di fulmini. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fulmine a tutti i personaggi. Il nemico usa questa abilità ogni volta che viene colpito da un attacco magico di Elemento Fulmine.

4. Terremoto

il Tirannosauro genera un'onda sismica. La tecnica causa lievi danni magici non elementali a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

il Tirannosauro causa danni fisici ad un personaggio.

=====

TITANO

```

=====
Liv >> 99          N° 244          TIPO
HP   >> 75.000    ---+---          --
MP   >> 4.687     Forza      180
-----+-----
Esp  >> 50.000    Magia      28          ASPETTO
Gil  >> 45.000    D-Magica   48          Gigante rosso

```

```

ELEMENTI          STATUS
A-Lancio • --      Ade          • immune      Paralisi     • immune
Fulmine  • --      Berserk      • immune      Pietra       • immune
Fuoco    • --      Cecità       • immune      Pietrific.   • immune
Ghiaccio • --      Confusione   • immune      Rana         • immune
Oscurità • --      Levitazione  • --          Sonno        • immune
Sacro    • --      Maiale       • immune      Veleno       • immune
-----+-----
Curativo • --      Mini         • immune      Scan         • immune
Dr & Asp • --      Mutismo      • immune      Tornado      • immune

```

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[RL.bD] Rovine lunari - Prova di Rydia (Boss)

ABILITÀ

1. Quake

Titano genera un'onda sismica. La tecnica causa notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.

2. Terremoto

Titano genera un'onda sismica. La tecnica causa moderati danni magici non elementali a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

Titano causa danni fisici ad un personaggio.

=====

TITANO LUNARE

===== Lunar Titan ===

```

=====
Liv >> 99          N° 254          TIPO
HP   >> 120.000    ---+---          --
MP   >> 7.500     Forza      196
-----+-----
Esp  >> 65.000    Magia      35          ASPETTO
Gil  >> 65.000    D-Magica   37          Gigante blu

```

```

ELEMENTI          STATUS
A-Lancio • --      Ade          • immune      Paralisi     • immune
Fulmine  • --      Berserk      • immune      Pietra       • immune
Fuoco    • --      Cecità       • immune      Pietrific.   • immune
Ghiaccio • --      Confusione   • immune      Rana         • immune
Oscurità • --      Levitazione  • --          Sonno        • immune
Sacro    • --      Maiale       • immune      Veleno       • immune

```



-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE  
100% • Grimorio TL

COSA SI PUÒ RUBARE  
--

DOVE SI TROVA  
[RL.aH] Rovine lunari - Prova di Yang (Boss)

ABILITÀ

1. Compressione

Titano lunare genera un'esplosione. La tecnica causa lo Status Ade, che elimina un personaggio istantaneamente.

2. Sguardo pietrificante

Titano lunare scaglia una serie di rocce. La tecnica causa lo Status Pietrificazione, in grado di provocare con il passare del tempo lo Status Pietra ad un personaggio.

3. Terremoto

Titano lunare genera un'onda sismica. La tecnica causa moderati danni magici non elementali a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

Titano lunare causa danni fisici ad un personaggio.

=====

TREANT

===== Treant =====

Liv >> 19	N° 054	TIPO
HP >> 335	----+----	--
MP >> 20	Forza 52	
-----+-----	Difesa 1	ASPETTO
Esp >> 687	Magia 2	Albero grigio
Gil >> 148	D-Magica 15	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • debole	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE  
32 / 64 • Razione dietetica  
20 / 64 • Cornucopia  
11 / 64 • Bacio di dama  
1 / 64 • Panacea

COSA SI PUÒ RUBARE  
Razione dietetica

DOVE SI TROVA

Mondo: Grande foresta di Troia

Mondo: Isola di Mithril

Mondo: Isola magnetica

ABILITÀ

.. Attacco fisico

il Treant causa danni fisici ad un personaggio.

=====

TREANT ANTICO

===== Elder Treant =====

Liv >> 48	N° 114	TIPO
HP >> 3.900	---+---	Mago
MP >> 243	Forza 104	
-----+-----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 5.041	Magia 74	Albero porpora
Gil >> 525	D-Magica 38	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • debole	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • Razione dietetica  
20 / 64 • Cornucopia  
11 / 64 • Bacio di dama  
1 / 64 • Panacea

COSA SI PUÒ RUBARE

Razione dietetica

DOVE SI TROVA

[CO.aF] Caverna delle ordalie - S5  
[CO.aG] Caverna delle ordalie - S6  
[CO.aH] Caverna delle ordalie - S7  
[GF.aA] Grotta delle silfidi -- S1  
[GF.aB] Grotta delle silfidi -- S2  
[GF.aC] Grotta delle silfidi -- S3  
[GF.aD] Grotta delle silfidi -- Deposito delle silfidi {Fz}  
[RL.ch] Rovine lunari ----- Sentiero di Rosa /B

ABILITÀ

1. Berserk

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

.. Attacco fisico

il Treant antico causa danni fisici ad un personaggio.

=====

TRUPPA D'ÉLITE

===== Elite Trooper =====

Liv >> 85	N° 168	TIPO
HP >> 10.633	----+----	--
MP >> 664	Forza 151	
-----+-----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >> 38.000	Magia 38	Amazzone grigia
Gil >> 28.000	D-Magica 44	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • --	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

32 / 64 • Pozione-X  
20 / 64 • Fuma shuriken  
11 / 64 • Busto di Minerva  
1 / 64 • Mela d'oro

Pozione-X

DOVE SI TROVA

[RL.aV] Rovine lunari - Sentiero di Rydia /A  
[RL.bF] Rovine lunari - Sentiero di Cecil /B  
[RL.cG] Rovine lunari - Sentiero di Rosa /A  
[RL.cH] Rovine lunari - Sentiero di Rosa /B {Si}  
[RL.cI] Rovine lunari - Sentiero di Rosa /C  
[RL.cL] Rovine lunari - Sentiero di Rosa /D  
[RL.cM] Rovine lunari - Sentiero di Rosa /E  
[RL.cO] Rovine lunari - Sentiero di Edge /A  
[RL.cP] Rovine lunari - Sentiero di Edge /B  
[RL.cR] Rovine lunari - Sentiero di Edge /D {Si}  
[RL.cS] Rovine lunari - Sentiero di Edge /E  
[RL.cT] Rovine lunari - Sentiero di Edge /F  
[RL.cU] Rovine lunari - Sentiero di Edge /G  
[RL.cV] Rovine lunari - Prova di Edge /A  
[RL.cZ] Rovine lunari - Prova di Edge /B  
[RL.dA] Rovine lunari - Prova di Edge /C  
[RL.dC] Rovine lunari - Prova di Edge /E  
[RL.dD] Rovine lunari - Sentiero di Kain /A  
[RL.dT] Rovine lunari - Sentiero di Cid /C  
[RL.eF] Rovine lunari - Sentiero di Palom & Porom /C

ABILITÀ

1. Protect

la Truppa d'élite viene avvolta da onde concentriche viola, seguite da un

alveare celeste. La tecnica dona lo Status Protect, che innalza temporaneamente il parametro Difesa del nemico di 5 unità, diminuendo così i danni fisici subiti.

## 2. Stretta

la Truppa d'élite scaglia una serie di rocce. La tecnica ripristina tutti gli HP del personaggio ma gli infligge anche lo Status Pietra, che lo elimina istantaneamente.

### .. Attacco fisico

la Truppa d'élite causa danni fisici ad un personaggio.

Durante la Prova di Edge, al termine dello scontro la Truppa d'élite rilascerà sempre una Chiave (Rovine).

```
=====
VAMPIRA
===== Vampiress =====
Liv >> 41          N° 126          TIPO
HP >> 2.375       ---+---          Mago, Non-morto
MP >> 148         Forza      88
-----+-----   Difesa      4          ASPETTO
Esp >> 3.582      Magia      31          Vampira porpora
Gil >> 188        D-Magica   24
```

```
ELEMENTI          STATUS
A-Lancio • --     Ade          • --     Paralisi    • --
Fulmine  • --     Berserk     • --     Pietra      • --
Fuoco    • debole  Cecità      • --     Pietrific.  • --
Ghiaccio • --     Confusione  • --     Rana        • --
Oscurità • --     Levitazione • --     Sonno       • --
Sacro    • debole  Maiale     • --     Veleno      • --
-----+-----   Maledizione • --     -----+-----
Curativo • debole Mini         • --     Scan        • --
Dr & Asp  • assorbe Mutismo     • --     Tornado     • --
```

### COSA SI PUÒ OTTENERE

52 / 64 • Zanna vampirica  
12 / 64 • Bacio di Lilith

### COSA SI PUÒ RUBARE

Zanna vampirica

### DOVE SI TROVA

```
[CO.aB] Caverna delle ordalie - S1 /B
[CO.aC] Caverna delle ordalie - S2
[CO.aD] Caverna delle ordalie - S3
[CO.aE] Caverna delle ordalie - S4
[CO.aF] Caverna delle ordalie - S5
[GS.aB] Grotta sigillata ----- S1 /A
[GS.aC] Grotta sigillata ----- S1 /B
[GS.aD] Grotta sigillata ----- S1 /C
[GS.aG] Grotta sigillata ----- S2 /A
[GS.aI] Grotta sigillata ----- S2 /C          {Si}
[GS.aL] Grotta sigillata ----- S2 /D          {Si}
[GS.aO] Grotta sigillata ----- S2 /G          {Si}
[GS.aP] Grotta sigillata ----- S2 /H          {Si}
[GS.aQ] Grotta sigillata ----- S3 /A
[GS.aS] Grotta sigillata ----- S3 /C          {Si}
```

[GS.aU] Grotta sigillata ----- S3 /E  
 [RL.cS] Rovine lunari ----- Sentiero di Edge /E  
 [RL.cT] Rovine lunari ----- Sentiero di Edge /F  
 [RL.cU] Rovine lunari ----- Sentiero di Edge /G

ABILITÀ

1. Bagliore

la Vampira scaglia un raggio luminoso porpora. La tecnica causa lo Status Confusione, il quale obbliga il personaggio ad attaccare gli alleati oppure a curare i mostri.

2. Banchetto macabro

la Vampira assorbe sfere viola dal bersaglio. La tecnica causa lievi danni fisici ed infligge lo Status Perdita ad un personaggio.

3. Thundara

la Vampira scaglia una serie di fulmini. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fulmine ad un personaggio.

.. Attacco fisico

la Vampira causa danni fisici ad un personaggio.

=====  
 VERME  
 ===== Hornworm =====

Liv >> 43	N° 132	TIPO
HP >> 1.855	---+---	--
MP >> 115	Forza 100	
----+-----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >> 3.437	Magia 0	Lombrico blu
Gil >> 538	D-Magica 24	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

32 / 64 • Pozione  
 32 / 64 • Granpozione

Pozione

DOVE SI TROVA

[RL.aL] Rovine lunari - Sentiero di Edward /B  
 Sottosuolo: Area a sud ovest della Grotta delle silfidi

ABILITÀ

1. Aspir

il Verme assorbe una serie di sfere blu. La tecnica sottrae MP ad un

personaggio e li dona al nemico.

2. Drain

il Verme assorbe una serie di sfere viola. La tecnica sottrae HP ad un personaggio e li dona al nemico.

3. Slow

il Verme genera un quadrante di orologio che ruota lentamente in senso antiorario. La tecnica infligge lo Status Slow, che fa caricare più lentamente la barra del turno del personaggio, il quale attaccherà con minore frequenza rispetto agli altri partecipanti al combattimento.

.. Attacco fisico

il Verme causa danni fisici ad un personaggio.

=====

VERME DELL'ABISSO

===== Abyss Worm =====

Liv >> 37	N° 134	TIPO
HP >> 7.000	---+---	--
MP >> 437	Forza 128	
-----+-----	Difesa 4	ASPETTO
Esp >> 6.303	Magia 15	Verme rosso
Gil >> 310	D-Magica 54	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • debole	Cecità • immune	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

32 / 64 • Vento artico  
32 / 64 • Etere

Vento artico

DOVE SI TROVA

[RL.aL] Rovine lunari - Sentiero di Edward /B  
[TL.aA] Tunnel lunare - Ovest {Si}  
[TL.aB] Tunnel lunare - Est {Si}  
Luna : Superficie lunare {Si}

ABILITÀ

1. Banchetto macabro

il Verme dell'abisso assorbe sfere viola dal bersaglio. La tecnica causa lievi danni fisici ed infligge lo Status Perdita ad un personaggio.

2. Ritirata

il Verme dell'abisso fugge dalla battaglia.

.. Attacco fisico

il Verme dell'abisso causa danni fisici ad un personaggio.

=====

VERME DELL'ACQUA

===== Flood Worm =====

Liv >> 18	N° 052	TIPO
HP >> 638	---+---	--
MP >> 39	Forza 42	
----	Difesa 0	ASPETTO
Esp >> 690	Magia 0	Verme grigio
Gil >> 219	D-Magica 22	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • debole	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

32 / 64 • Pozione  
20 / 64 • Granpozione  
11 / 64 • Panacea  
1 / 64 • Mela d'argento

Pozione

DOVE SI TROVA

[AA.aA] Antico acquedotto - S4 {Si}  
[AA.aB] Antico acquedotto - S3 {Si}  
[AA.aC] Antico acquedotto - S2 {Si}  
[AA.aD] Antico acquedotto - S1 /A {Si}  
[RL.cO] Rovine lunari ----- Sentiero di Edge /A

ABILITÀ

1. Tsunami

il Verme dell'acqua scaglia un'onda gigantesca. La tecnica causa danni magici di Elemento Ghiaccio a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

il Verme dell'acqua causa danni fisici ad un personaggio.

=====

VERME DELLE SABBIE

===== Sand Worm =====

Liv >> 6	N° 010	TIPO
HP >> 75	---+---	--
MP >> 4	Forza 16	
----	Difesa 2	ASPETTO
Esp >> 82	Magia 10	Verme giallo
Gil >> 22	D-Magica 7	

ELEMENTI	STATUS		
A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --	
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --	
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • --	
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --	
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • immune	
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --	
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----	
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --	
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --	

COSA SI PUÒ OTTENERE

- 32 / 64 • Pozione
- 20 / 64 • Granpozione
- 11 / 64 • Panacea
- 1 / 64 • Mela d'argento

COSA SI PUÒ RUBARE

- Pozione

DOVE SI TROVA

[TF.aB] Tana del formileone - S2 /A	{Si}
[TF.aE] Tana del formileone - Nido del formileone	{Si}
Mondo: Area tra il Canale sotterraneo ed il Lago sotterraneo	{Si}
Mondo: Area tra il Lago sotterraneo ed il Castello di Damcyan	{Si}
Mondo: Area tra la Grotta delle nebbie e Mist	{Si}
Mondo: Area tra la Tana del formileone ed il Monte Hobs	{Si}
Mondo: Area tra l'Oasi di Kaipo ed il Canale sotterraneo	{Si}

ABILITÀ

1. Aeromoto

il Verme delle sabbie genera una serie di tornadi. La tecnica causa lievi danni magici non elementali a tutti i personaggi.

.. Attacco fisico

il Verme delle sabbie causa danni fisici ad un personaggio.

=====

VIRUS LUNARE

===== Lunar Virus =====

Liv >> 48	N° 130	TIPO
HP >> 980	----+----	--
MP >> 61	Forza 102	
-----+-----	Difesa 5	ASPETTO
Esp >> 3.237	Magia 0	Meduse porpora
Gil >> 1.100	D-Magica 43	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --	
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --	
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --	
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune	
Oscurità • --	Levitazione • --	Sonno • --	
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --	
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----	
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --	
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --	



COSA SI PUÒ OTTENERE

- 32 / 64 • Etere
- 20 / 64 • Polvere astrale
- 11 / 64 • Cortina lunare
- 1 / 64 • Frecce di Artemide

COSA SI PUÒ RUBARE

Etere

DOVE SI TROVA

[RL.aL] Rovine lunari - Sentiero di Edward /B  
Luna : Superficie lunare

ABILITÀ

1. Resurrezione

il Virus lunare ripristina completamente i propri HP.

2. Ritirata

il Virus lunare fugge dalla battaglia.

.. Attacco fisico

il Virus lunare causa danni fisici ad un personaggio.

=====

WRAITH

===== Ghoul =====

Liv >> 16	N° 042	TIPO
HP >> 222	---+---	Non-morto
MP >> 13	Forza 32	
-----+-----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 505	Magia 0	Zombie grigio
Gil >> 179	D-Magica 11	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • debole	Cecità • immune	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • forte	Levitazione • --	Sonno • immune
Sacro • debole	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • debole	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • assorbe	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[MO.aB] Monte Ordalia - Sentiero  
[MO.aC] Monte Ordalia - Incrocio  
[MO.aD] Monte Ordalia - Cima  
[RL.eF] Rovine lunari - Sentiero di Palom & Porom /C

ABILITÀ

.. Attacco fisico  
il Wraith causa danni fisici ad un personaggio.

=====

ZEMUS

===== Zemus =====

Liv >> 63	N° 238	TIPO
HP >> 65.500	---+---	--
MP >> 4.093	Forza 116	
-----+-----	Difesa 0	ASPETTO
Esp >> 0	Magia 0	Spirito malvagio viola
Gil >> 0	D-Magica 0	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • immune	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

--

--

DOVE SI TROVA

[SL.bA] Sottosuolo lunare - S12

ABILITÀ

(nessuna)

Questi dati si riferiscono a Zemus, durante la battaglia contro Fusoya e Golbez presso il Sottosuolo lunare.

=====

ZEROMUS 1

===== Zeromus 1 =====

Liv >> 96	N° 239	TIPO
HP >> 65.498	---+---	--
MP >> 4.093	Forza 116	
-----+-----	Difesa 0	ASPETTO
Esp >> 0	Magia 41	Entità azzurra
Gil >> 0	D-Magica 0	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • assorbe	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • assorbe	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • assorbe	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • immune	Sonno • immune
Sacro • assorbe	Maiale • immune	Veleno • immune

-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----	
Curativo • --	Mini • immune	Scan	• immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado	• immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

32 / 64 • --  
 20 / 64 • --  
 11 / 64 • --  
 1 / 64 • --

COSA SI PUÒ RUBARE

Materioscura

DOVE SI TROVA

[SL.bA] Sottosuolo lunare - S12 (Boss)

ABILITÀ

1. Meteor

Zeromus scaglia una pioggia di meteore. La tecnica causa gravi danni magici non elementali a tutti i personaggi.

=====

ZEROMUS 2

===== Zeromus 2 =====

Liv >> 96	N° 240	TIPO
HP >> 65.498	----+----	--
MP >> 4.093	Forza 174	
-----+-----	Difesa 3	ASPETTO
Esp >> 0	Magia 39	Entità demoniaca
Gil >> 0	D-Magica 38	

ELEMENTI

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • immune	Pietra • immune
Fuoco • --	Cecità • immune	Pietrific. • immune
Ghiaccio • --	Confusione • immune	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • immune	Sonno • immune
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • immune	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • immune
Dr & Asp • --	Mutismo • immune	Tornado • immune

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

[SL.bA] Sottosuolo lunare - S12 (Boss)

ABILITÀ

1. Big Bang

Zeromus genera un'enorme esplosione che copre tutto lo schermo. La tecnica infligge notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.

2. Bio

Zeromus colpisce il bersaglio con una pioggia acida verde. La tecnica causa

danni magici non elementali ed infligge Status Perdita, che fa perdere costantemente HP a tutti i personaggi con il passare del tempo.

3. Buco nero

Zeromus genera un grosso vortice oscuro. La tecnica rimuove tutti gli status positivi e negativi attualmente presenti.

4. Flare

Zeromus genera quattro fiamme che poi esplodono. La tecnica causa gravi danni magici non elementali ad un personaggio.

5. Meteor

Zeromus scaglia una pioggia di meteore. La tecnica causa gravi danni magici non elementali a tutti i personaggi.

```
=====
ZEROMUS EG
===== Zeromus EG =====
Liv >> 99          N° 259          TIPO
HP >> 200.000     ---+---          --
MP >> 12.500      Forza    225
-----+-----   Difesa    3          ASPETTO
Esp >> 0          Magia    45          Guerriero crostaceo
Gil >> 0          D-Magica 202
```

```
ELEMENTI          STATUS
A-Lancio • --     Ade          • immune     Paralisi    • immune
Fulmine  • --     Berserk      • immune     Pietra      • immune
Fuoco    • --     Cecità       • immune     Pietrific.  • immune
Ghiaccio • --     Confusione  • immune     Rana        • immune
Oscurità • --     Levitazione • --         Sonno       • immune
Sacro    • --     Maiale      • immune     Veleno      • immune
-----+-----   Maledizione • --         -----+-----
Curativo • --     Mini         • immune     Scan        • immune
Dr & Asp • --     Mutismo     • immune     Tornado     • immune
```

COSA SI PUÒ OTTENERE  
--

COSA SI PUÒ RUBARE  
--

DOVE SI TROVA

[RL.fF] Rovine lunari - Prova finale (Boss)

ABILITÀ

1. Aeromoto

Zeromus EG genera una serie di tornadi. La tecnica causa moderati danni magici non elementali a tutti i personaggi.

2. Aspir

Zeromus EG assorbe una serie di sfere blu. La tecnica sottrae MP ad un personaggio e li dona al nemico.

3. Big Bang

Zeromus EG genera un'enorme esplosione che copre tutto lo schermo. La tecnica infligge notevoli danni magici non elementali a tutti i personaggi.

4. Blizzara  
Zeromus EG scaglia sei dardi di ghiaccio. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Ghiaccio a tutti i personaggi.
5. Buco nero  
Zeromus EG genera un grosso vortice oscuro. La tecnica rimuove tutti gli status positivi e negativi attualmente presenti.
6. Diluvio  
Zeromus EG scaglia un'onda gigantesca. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi, pari al 25% dei loro HP massimi.
7. Drain  
Zeromus EG assorbe una serie di sfere viola. La tecnica sottrae HP ad un personaggio e li dona al nemico.
8. Fiammata  
Zeromus EG genera una fiammata. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.
9. Fira  
Zeromus EG genera una serie di colonne di fuoco. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.
10. Flare  
Zeromus EG genera quattro fiamme che poi esplodono. La tecnica causa gravi danni magici non elementali ad un personaggio.
11. Maledizione  
Zeromus EG scaglia una sfera verde. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Maledizione, il quale dimezza temporaneamente il valore dei suoi parametri Attacco, Difesa e Difesa Magica.
12. Mini  
Zeromus EG scaglia alcune scintille dorate ed un gas giallo molto fitto. La tecnica infligge o rimuove lo Status Mini, il quale impedisce al personaggio di utilizzare i suoi comandi speciali e gli fa subire il doppio dei danni.
13. Rana  
Zeromus EG colpisce il bersaglio con un gas verde. La tecnica infligge lo Status Rana, il quale impedisce a tutti i personaggi di utilizzare i loro comandi speciali e fa subire loro il doppio dei danni.
14. Reflex  
Zeromus EG viene avvolto da un rombo e da scintille celesti. La tecnica dona lo Status Reflex, che respinge automaticamente alcuni attacchi magici lanciati contro il nemico. Il boss utilizza questa abilità dopo che è stato colpito per la prima volta da un qualsiasi attacco magico.
15. Sanguisuga  
Zeromus EG assorbe una serie di fasci luminosi ondulanti celesti. La tecnica ripristina un terzo degli HP del nemico.
16. Terremoto  
Zeromus EG genera un'onda sismica. La tecnica causa moderati danni magici non elementali a tutti i personaggi.
17. Tempesta

Zeromus EG scaglia una pioggia di fulmini. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fulmine a tutti i personaggi.

18. Thundara

Zeromus EG scaglia una serie di fulmini. La tecnica causa moderati danni magici di Elemento Fulmine a tutti i personaggi.

19. Turbine

Zeromus EG genera un vortice d'aria celeste. La tecnica infligge lo Status Critico, lasciando al bersaglio una quantità di HP inferiore al 25% del suo valore massimo.

.. Attacco fisico

Zeromus EG causa danni fisici ad un personaggio.

.. Attacco fisico doppio

Zeromus EG attacca due volte in rapida successione, causando danni fisici ad uno oppure a due personaggi.

.. Attacco fisico triplo

Zeromus EG attacca tre volte in rapida successione, causando danni fisici ad uno oppure a più personaggi.

.. Attacco fisico quintuplo

Zeromus EG attacca cinque volte in rapida successione, causando danni fisici ad uno oppure a più personaggi.

=====

ZOMBIE

===== Zombie =====

Liv >> 6	N° 013	TIPO
HP >> 52	---+---	Non-morto
MP >> 3	Forza 13	
----	Difesa 2	ASPETTO
Esp >> 112	Magia 0	Zombie viola
Gil >> 31	D-Magica 9	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • --	Ade • immune	Paralisi • immune
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • debole	Cecità • immune	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • forte	Levitazione • --	Sonno • --
Sacro • debole	Maiale • immune	Veleno • immune
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • debole	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • assorbe	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

--

--

DOVE SI TROVA

[CS.aA] Canale sotterraneo - Sud	{Si}
[CS.aC] Canale sotterraneo - S2 /A	{Si}
[CS.aE] Canale sotterraneo - S3	
[CS.aF] Canale sotterraneo - S2 /C	

[CS.aG] Canale sotterraneo - Nord  
 [LS.aB] Lago sotterraneo --- S2  
 [LC.aC] Lago sotterraneo --- S1  
 [MO.aB] Monte Ordalia ----- Sentiero  
 [MO.aC] Monte Ordalia ----- Incrocio  
 [MO.aD] Monte Ordalia ----- Cima  
 [RL.aN] Rovine lunari ----- Sentiero di Edward /D  
 [RL.cQ] Rovine lunari ----- Sentiero di Edge /C

ABILITÀ

.. Attacco fisico  
 lo Zombie causa danni fisici ad un personaggio.

=====

ZU 1

===== Zu 1 =====

Liv >> 15	N° 039	TIPO
HP >> 941	---+---	--
MP >> 58	Forza 32	
----+----	Difesa 0	ASPETTO
Esp >> 432	Magia 0	Grosso volatile viola
Gil >> 489	D-Magica 0	

ELEMENTI

STATUS

A-Lancio • debole	Ade • --	Paralisi • --
Fulmine • --	Berserk • --	Pietra • --
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • immune
Oscurità • --	Levitazione • attivo	Sonno • --
Sacro • --	Maiale • immune	Veleno • --
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----
Curativo • --	Mini • immune	Scan • --
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --

COSA SI PUÒ OTTENERE

COSA SI PUÒ RUBARE

32 / 64 • Basco piumato  
 20 / 64 • Granpozione  
 11 / 64 • Cottage  
 1 / 64 • Mela d'argento

Basco piumato

DOVE SI TROVA

Mondo: Terre di Mysidia {Si}

ABILITÀ

.. Attacco fisico doppio  
 lo Zu 1 attacca due volte in rapida successione, causando danni fisici ad uno oppure a due personaggi.

=====

ZU 2

===== Zu 2 =====

Liv >> 1	N° 040	TIPO
HP >> 1	---+---	--

MP >> 0	Forza	19	
-----+-----	Difesa	0	ASPETTO
Esp >> 0	Magia	0	Grosso volatile viola
Gil >> 0	D-Magica	0	

ELEMENTI	STATUS		
A-Lancio • --	Ade • --	Paralisi • --	
Fulmine • debole	Berserk • --	Pietra • --	
Fuoco • --	Cecità • --	Pietrific. • --	
Ghiaccio • --	Confusione • --	Rana • --	
Oscurità • --	Levitazione • attivo	Sonno • --	
Sacro • --	Maiale • --	Veleno • --	
-----+-----	Maledizione • --	-----+-----	
Curativo • --	Mini • --	Scan • --	
Dr & Asp • --	Mutismo • --	Tornado • --	

COSA SI PUÒ OTTENERE

--

COSA SI PUÒ RUBARE

--

DOVE SI TROVA

Prologo

ABILITÀ

(nessuna)

Questi dati fanno riferimento all'esemplare sconfitto da Cecil durante il prologo.

.....

+-----+

| ARCIDEMONE ELEMENTALE |

+-----+

Questo nemico, che si affronta presso il [GB.aF] Gigante di Babil - Scale interne, è un caso a parte. Anche se le creature da affrontare sono quattro, in realtà il gioco li considera come due coppie distinte di mostri: Scarmiglione & Rubicante, Cagnazzo & Barbariccia. Infliggendo uno status negativo al primo elemento della coppia, il secondo lo erediterà in automatico non appena scenderà sul campo di battaglia. Per quanto riguarda i loro dati:

Esp >> 62.500

Gil >> 10.000

SCARMIGLIONE (20.000 HP; debole al Fuoco ed al Curativo)

1. Maledizione

Scarmiglione scaglia una sfera verde. La tecnica infligge ad un personaggio lo Status Maledizione, il quale dimezza temporaneamente il valore dei suoi parametri Attacco, Difesa e Difesa Magica.

.. Attacco fisico

Scarmiglione causa danni fisici ad un personaggio.

RUBICANTE (40.000 HP; debole al Ghiaccio)



1. Fira  
Rubicante genera una serie di colonne di fuoco. La tecnica provoca moderati danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.
2. Firaga  
Rubicante scaglia una sfera infuocata che provoca una grande esplosione. La tecnica causa notevoli danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.
3. Inferno  
Rubicante genera una serie di turbini infuocati. La tecnica infligge notevoli danni magici di Elemento Fuoco a tutti i personaggi.

CAGNAZZO (20.000 HP; debole al Fulmine)

1. Diluvio  
Cagnazzo scaglia un'onda gigantesca. La tecnica causa danni magici non elementali a tutti i personaggi, pari al 25% dei loro HP massimi.
- .. Attacco fisico  
Cagnazzo causa danni fisici ad un personaggio.

BARBARICCIA (30.000 HP; debole al Sacro)

1. Maelstrom  
Barbariccia genera una serie di vortici d'aria viola. La tecnica infligge lo Status Critico, lasciando a tutti i personaggi una quantità di HP inferiore al 25% del loro valore massimo. Il nemico usa questa abilità ogni volta che viene colpito da un attacco magico di Elemento Sacro.
2. Tocco indurente  
Barbariccia scaglia una serie di rocce. La tecnica causa lo Status Pietrificazione, in grado di provocare con il passare del tempo lo Status Pietra ad un personaggio.
- .. Attacco fisico  
Barbariccia causa danni fisici ad un personaggio.

.....

```
+-----+
|  ELENCO BESTIARIO  |                                     [@08BS]
+-----+
```

L'elenco completo del Bestiario, visualizzabile attraverso il Menù Principale, è il seguente:

[i mostri dal 260 in poi non sono presenti nel Bestiario ma si possono incontrare ugualmente durante l'avventura; la 'B' indica che il nemico è un boss]

- |                          |                          |
|--------------------------|--------------------------|
| 001. Goblin              | 139. Centaurotek         |
| 002. Aquila              | 140. Soldato meccanico   |
| 003. Occhio volante 1    | 141. Ricercatore         |
| 004. Occhio volante 2    | 142. Spione              |
| 005. Porcospino          | 143. Costrutto corazzato |
| 006. Larva               | 144. Drago meccanico     |
| 007. Sahagin del deserto | 145. Grande Malboro      |
| 008. Falena ocellata     | 146. Rana dorata         |

009. Centipede		147. Guardia selenita	
010. Verme delle sabbie		148. Saggia oscura	
011. Mousse rossa		149. Drago d'argento	
012. Rana gigante		150. Drago d'oro	
013. Zombie		151. Drago d'ossa	
014. Conchiglia zannuta		152. Dinozombie	
015. Rana tigre		153. Goblin assassino	
016. Sahagin 1		154. Demone corazzato	
017. Sahagin 2	[B]	155. Drago blu	
018. Piranha		156. Drago rosso	
019. Maghetto		157. Ahriman	
020. Ameba		158. Behemoth	
021. Alligatore		159. Maschera mortale	
022. Soldato di Baron		160. Malizia di Zemus	
023. Generale		161. Soffio di Zemus	
024. Domovoi		162. Gelatina principessa	
025. Mousse gialla		163. Principe Goblin	
026. Basilisco		164. Echidna	
027. Leshy		165. Regina Lamia	
028. Adamanthart		166. Principe Sahagin	
029. Pyros		167. Re Pyros	
030. Spirito		168. Truppa d'élite	
031. Pyros grigio		169. Regina Coeurl	
032. Scheletro		170. Drago di cristallo	
033. Cockatrice		171. Drago demoniaco	
034. Gargoyle		172. Cavaliere del caos	
035. Scheletrosso		173. Strato Avis	
036. Riccio		174. Gelatina dorata	
037. Marine di Baron		175. Sabbiatrice	
038. Capitano		176. Malboro infernale	
039. Zu 1		177. Spettrochimera	
040. Zu 2		178. Catoblepas	
041. Anima		179. Gigante di ferro	
042. Wraith		180. Re Behemoth	
043. Ritornante		181. Scippagil	
044. Lilith		182. Protofase	
045. Morto vivente	[B]	183. Aquila delle nebbie	
046. Magicarpa		184. Kraken delle nebbie	
047. Idra		185. Evocatrice delle nebbie	
048. Guardia di Baron		186. Metamorfa	
049. Elettropesce		187. Spettro	
050. Alligatore		188. Rana di platino	
051. Stampo demoniaco		189. Pupazzo rancoroso	
052. Verme dell'acqua		190. Pupazzo mortale	
053. Idra bicefala		191. Brachioraidos	
054. Treant		192. Monaco guerriero	
055. Cait Sith		193. Monaco esperto	
056. Spine diaboliche		194. Istruttore capo	
057. Fiore mortale		195. Bandito	
058. Succube		196. Octomammuth	[B]
059. Naga delle grotte		197. Formileone	[B]
060. Mindflayer		198. Mamma Pyros	[B]
061. Pipistrello		199. Baigan	[B]
062. Orco		200. Braccio destro	[B]
063. Bavarois violetto		201. Braccio sinistro	[B]
064. Marionetta		202. Elfo oscuro	[B]
065. Incantatrice		203. Drago nero	[B]
066. Cavaliere oscuro		204. Sandy	[B]
067. Soldato centauro		205. Cindy	[B]
068. Gremlin		206. Mindy	[B]

069. Soldatessa	207. Calca	[B]
070. Burattinaio	208. Brina	[B]
071. Lucertola del gelo	209. Calcabrina	[B]
072. Bestia glaciale	210. Golbez 1	[B]
073. Tartaruga infernale	211. Golbez 2	[B]
074. Roc minore	212. Drago oscuro	[B]
075. Fiore di sangue	213. Dottore	[B]
076. Roc	214. Barnabas	[B]
077. Mors	215. Dottor Lugae	[B]
078. Golem d'acciaio	216. Barnabas-Z	[B]
079. Armadillo	217. Re di Eblan	[B]
080. Tartaruga magma	218. Regina di Eblan	[B]
081. Scolopendra	219. Scarmiglione 1	[B]
082. Falena verde	220. Scarmiglione 2	[B]
083. Crisalide	221. Cagnazzo	[B]
084. Papillombra	222. Barbariccia	[B]
085. Gorgone	223. Rubicante	[B]
086. Misteruovo	224. Muro demoniaco	[B]
087. Carapacere	225. Sfera di difesa	[B]
088. Mousse bianca	226. Sfera di attacco	[B]
089. Naga	227. CPU	[B]
090. Bambola diabolica	228. Drago tempestoso	[B]
091. Medusa	229. Ascaride	[B]
092. Cavaliere ardente	230. Signora delle gelatine	[B]
093. Coeurl	231. Tirannosauro	[B]
094. Pyros viola	232. Macchina fatale	[B]
095. Chimera	233. Lunasauro	[B]
096. Lucertola nera	234. Occhio pestilenziale	[B]
097. Capitano goblin	235. Drago bianco	[B]
098. Stregona	236. Ogopogo	[B]
099. Cavaliere fantasma	237. Bahamut oscuro	[B]
100. Matriarca lamia	238. Zemus	[B]
101. Lamia	239. Zeromus 1	[B]
102. Ninfa tempestosa	240. Zeromus 2	[B]
103. Molosso ardente	241. Drago di nebbia	[B]
104. Occhio di sicurezza	242. Ifrit	[B]
105. Orco folle	243. Shiva	[B]
106. Drago verde	244. Titano	[B]
107. Golem di pietra	245. Ramuh	[B]
108. Golem di mithril	246. Odino	[B]
109. Nottola	247. Leviathan	[B]
110. Skuldier	248. Bahamut	[B]
111. Rana di palude	249. Asura	[B]
112. Strega della palude	250. Bahamut lunare	[B]
113. Sognatore maledetto	251. Leviathan lunare	[B]
114. Treant antico	252. Odino lunare	[B]
115. Malboro	253. Asura lunare	[B]
116. Belfagor	254. Titano lunare	[B]
117. Occhio sanguinario	255. Drago lunare	[B]
118. Cavaliere decaduto	256. Ifrit lunare	[B]
119. Mini Satana	257. Ramuh lunare	[B]
120. Evocatrice	258. Shiva lunare	[B]
121. Aracne	259. Zeromus EG	[B]
122. Elettrodrago		
123. Nottola vampiro		
124. Marilith minore	260. Akihiko Matsui	
125. Naga reale	261. Bardo	
126. Vampira	262. Cavaliere nero	
127. Drago giallo	263. Dragone	
128. Cerebrochimera	264. Hiromi Nakada	

- |                        |                        |
|------------------------|------------------------|
| 129. Porta trappola    | 265. Hiroyuki Ito      |
| 130. Virus lunare      | 266. Kain oscuro       |
| 131. Eucariota         | 267. Katsuhisa Higuchi |
| 132. Verme             | 268. Kazuhiko Aoki     |
| 133. Procariota        | 269. Kiyoshi Yoshii    |
| 134. Verme dell'abisso | 270. Monaco            |
| 135. Gelatina nera     | 271. Pyros nucleare    |
| 136. Pyros nero        | 272. Ragazzina         |
| 137. Tarantola         | 273. Tetsuya Takahashi |
| 138. Cannone laser     |                        |

.....

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

[@08LM]

Le seguenti tabelle elencano i mostri che subiscono effetti particolari dagli attacchi elementali. Viene indicato anche il numero dei mostri e tra parentesi la percentuale rispetto all'intero bestiario.

=====

ARMI DA LANCIO

=====

DEBOLE            28 mostri (10,26%)

- |                     |                      |
|---------------------|----------------------|
| Ahriman             | Occhio pestilenziale |
| Akihiko Matsui      | Occhio sanguinario   |
| Aquila              | Occhio volante 1     |
| Aquila delle nebbie | Papillombra          |
| Aracne              | Pipistrello          |
| Belfagor            | Pyros nero           |
| Cockatrice          | Pyros viola          |
| Drago di cristallo  | Roc                  |
| Elettrodrago        | Roc minore           |
| Elettropesce        | Scarmiglione 2       |
| Falena ocellata     | Strato Avis          |
| Falena verde        | Tarantola            |
| Gargoyle            | Zu 1                 |
| Nottola             |                      |
| Nottola vampiro     |                      |

ASSORBE            nessuno

FORTE            1 mostro (0,37%)

- |                  |  |
|------------------|--|
| Gigante di ferro |  |
|------------------|--|

=====

FULMINE

=====

DEBOLE            19 mostri (9,96%)

- |                    |                  |
|--------------------|------------------|
| Akihiko Matsui     | Odino            |
| Ameba              | Odino lunare     |
| Conchiglia zannuta | Piranha          |
| Goblin assassino   | Principe Goblin  |
| Idra               | Principe Sahagin |
| Leviathan          | Sahagin 1        |
| Leviathan lunare   | Stampo demoniaco |
| Magicarpa          | Verme dell'acqua |

Mousse gialla Zu 2  
Octomammuth

ASSORBE 17 mostri (6,23%)

Cerebrochimera	Nottola vampiro
Chimera	Pipistrello
Drago bianco	Pyros nucleare
Drago blu	Ramuh lunare
Drago giallo	Rana dorata
Elettrodrago	Spettrochimera
Elettropesce	Succube
Ninfa tempestosa	Zeromus 1
Nottola	

FORTE 1 mostro (0,37%)

Ramuh

=====

FUOCO

=====

DEBOLE 37 mostri (13,55%)

Akihiko Matsui	Mousse rossa
Bavarois violetto	Nottola
Bestia glaciale	Nottola vampiro
Cavaliere oscuro	Occhio volante 2
Dinozombie	Ritornante
Drago d'ossa	Scarmiglione 2
Fiore di sangue	Scheletro
Fiore mortale	Scheletrosso
Golbez 2	Shiva
Gremlin	Shiva lunare
Istruttore capo	Skuldier
Lilith	Succube
Lucertola del gelo	Treant
Lunasauro	Treant antico
Malboro infernale	Vampira
Marionetta	Verme dell'abisso
Monaco esperto	Wraith
Monaco guerriero	Zombie
Morto vivente	

ASSORBE 18 mostri (6,59%)

Anima	Molosso ardente
Cavaliere ardente	Rana dorata
Cerebrochimera	Re Pyros
Chimera	Rubicante
Drago bianco	Sognatore maledetto
Drago blu	Spettrochimera
Drago rosso	Spirito
Drago tempestoso	Tartaruga infernale
Ifrit lunare	Zeromus 1

FORTE 1 mostro (0,37%)

Ifrit

=====

GHIACCIO

=====

DEBOLE 24 mostri (8,79%)  
Adamanthart Ifrit  
Akihiko Matsui Ifrit lunare  
Alligatore Lucertola nera  
Alligigatore Molosso ardente  
Aracne Mousse bianca  
Cagnazzo Rana di palude  
Cavaliere ardente Rana gigante  
Drago rosso Rana tigre  
Drago tempestoso Sahagin del deserto  
Golem d'acciaio Scippagil  
Golem di pietra Tartaruga infernale  
Idra bicefala Tartaruga magma

ASSORBE 11 mostri (4,03%)  
Bestia glaciale Rana dorata  
Cerebrochimera Scarmiglione 2  
Chimera Shiva lunare  
Drago bianco Spettrochimera  
Drago blu Zeromus 1  
Lucertola del gelo

FORTE 2 mostri (0,73%)  
Principe Sahagin  
Shiva

=====

OSCURITÀ

=====

DEBOLE 2 mostri (0,73%)  
Mamma Pyros  
Octomammuth

ASSORBE 4 mostri (1,47%)  
Drago blu  
Rana dorata  
Sabbiatrice  
Zeromus 1

FORTE 11 mostri (4,03%)  
Cavaliere oscuro Scheletro  
Dinozombie Scheletrosso  
Drago d'ossa Skuldier  
Marine di Baron Wraith  
Morto vivente Zombie  
Ritornante

=====

SACRO

=====

DEBOLE 29 mostri (10,62%)  
Akihiko Matsui Ninfa tempestosa  
Anima Orco  
Belfagor Pipistrello  
Cait Sith Ritornante  
Cavaliere fantasma Sabbiatrice  
Cavaliere oscuro Scarmiglione 2  
Dinozombie Scheletro

Drago nero	Scheletrosso
Elfo oscuro	Skuldier
Gargoyle	Spirito
Golbez 1	Succube
Golbez 2	Vampira
Idra bicefala	Wraith
Morto vivente	Zombie
Naga delle grotte	

ASSORBE            6 mostri (2,20%)

Drago blu	Octomammuth
Drago di nebbia	Rana dorata
Drago lunare	Zeromus 1

FORTE            2 mostri (0,73%)

Marine di Baron  
Re Behemoth

=====

NESSUNA AFFINITÀ

=====

I seguenti mostri non assorbono, nè sono forti, nè risultano deboli ad alcun elemento:    141 mostri (51,65%)

Armadillo	Drago verde	Ogopogo
Ascaride	Dragone	Orco folle
Asura	Echidna	Porcospino
Asura lunare	Eucariota	Porta trappola
Bahamut	Evocatrice	Procariota
Bahamut lunare	Evocatrice delle nebbie	Protofase
Bahamut oscuro	Formileone	Pupazzo mortale
Baigan	Gelatina dorata	Pupazzo rancoroso
Bambola diabolica	Gelatina nera	Pyros
Bandito	Gelatina principessa	Pyros grigio
Barbariccia	Generale	Ragazzina
Bardo	Goblin	Rana di platino
Barnabas	Golem di mithril	Re di Eblan
Barnabas-Z	Gorgone	Regina Coeurl
Basilisco	Grande Malboro	Regina di Eblan
Behemoth	Guardia di Baron	Regina Lamia
Braccio destro	Guardiaselenita	Riccio
Braccio sinistro	Hiroshi Nakada	Ricercatore
Brachioraidos	Hiroyuki Ito	Saggia oscura
Brina	Incantatrice	Sahagin 2
Burattinaio	Kain oscuro	Sandy
Calca	Katsuhisa Higuchi	Scarmiglione 1
Calcabrina	Kazuhiko Aoki	Scolopendra
Cannone laser	Kiyoshi Yoshii	Sfera di attacco
Capitano	Kraken delle nebbie	Sfera di difesa
Capitano goblin	Lamia	Signora delle gelatine
Carapacere	Larva	Soffio di Zemus
Catoblepas	Leshy	Soldatessa
Cavaliere decaduto	Macchina fatale	Soldato centauro
Cavaliere del caos	Maghetto	Soldato di Baron
Cavaliere nero	Malboro	Soldato meccanico
Centaurrotek	Malizia di Zemus	Spettro
Centipede	Marilith minore	Spine diaboliche
Cindy	Maschera mortale	Spione
Coeurl	Matriarca lamia	Strega della palude

Costrutto corazzato	Medusa	Stregona
CPU	Metamorfa	Tetsuya Takahashi
Crisalide	Mindflayer	Tirannosauro
Demone corazzato	Mindy	Titano
Domovoi	Mini Satana	Titano lunare
Dottor Lugae	Misteruovo	Truppa d'élite
Dottore	Monaco	Verme
Drago d'argento	Mors	Verme delle sabbie
Drago demoniaco	Muro demoniaco	Virus lunare
Drago d'oro	Naga	Zemus
Drago meccanico	Naga reale	Zeromus 2
Drago oscuro	Occhio di sicurezza	Zeromus EG

==== TABELLA RIASSUNTIVA ====

A.L --> Armi da Lancio  
FUL --> Fulmine  
FUO --> Fuoco  
GHI --> Ghiaccio  
OSC --> Oscurità  
SAC --> Sacro

D ----> debole ---> il mostro subisce il doppio dei danni  
F ----> forte ----> il mostro subisce la metà dei danni  
A ----> assorbe --> il mostro recupera HP

'.' --> nessun effetto particolare, il danno inflitto dipende dalla tecnica eseguita, dai parametri del personaggio e da quelli del mostro

NOME	A.L	FUL	FUO	GHI	OSC	SAC
Adamanthart	.	.	.	D	.	.
Ahriman	D	.	.	.	.	.
Akihiko Matsui	D	D	D	D	.	D
Alligatore	.	.	.	D	.	.
Alligigatore	.	.	.	D	.	.
Ameba	.	D	.	.	.	.
Anima	.	.	A	.	.	D
Aquila	D	.	.	.	.	.
Aquila delle nebbie	D	.	.	.	.	.
Aracne	D	.	.	D	.	.
Armadillo	.	.	.	.	.	.
Ascaride	.	.	.	.	.	.
Asura	.	.	.	.	.	.
Asura lunare	.	.	.	.	.	.
Bahamut	.	.	.	.	.	.
Bahamut lunare	.	.	.	.	.	.
Bahamut oscuro	.	.	.	.	.	.
Baigan	.	.	.	.	.	.
Bambola diabolica	.	.	.	.	.	.
Bandito	.	.	.	.	.	.
Barbariccia	.	.	.	.	.	.
Bardo	.	.	.	.	.	.
Barnabas	.	.	.	.	.	.
Barnabas-Z	.	.	.	.	.	.
Basilisco	.	.	.	.	.	.
Bavarois violetto	.	.	D	.	.	.



Behemoth	.	.	.	.	.	.
Belfagor	D	.	.	.	.	D
Bestia glaciale	.	.	D	A	.	.
Braccio destro	.	.	.	.	.	.
Braccio sinistro	.	.	.	.	.	.
Brachioraidos	.	.	.	.	.	.
Brina	.	.	.	.	.	.
Burattinaio	.	.	.	.	.	.
Cagnazzo	.	.	.	D	.	.
Cait Sith	.	.	.	.	.	D
Calca	.	.	.	.	.	.
Calcabrina	.	.	.	.	.	.
Cannone laser	.	.	.	.	.	.
Capitano	.	.	.	.	.	.
Capitano goblin	.	.	.	.	.	.
Carapacere	.	.	.	.	.	.
Catoblepas	.	.	.	.	.	.
Cavaliere ardente	.	.	A	D	.	.
Cavaliere decaduto	.	.	.	.	.	.
Cavaliere del caos	.	.	.	.	.	.
Cavaliere fantasma	.	.	.	.	.	D
Cavaliere nero	.	.	.	.	.	.
Cavaliere oscuro	.	.	D	.	F	D
Centaurrotek	.	.	.	.	.	.
Centipede	.	.	.	.	.	.
Cerebrochimera	.	A	A	A	.	.
Chimera	.	A	A	A	.	.
Cindy	.	.	.	.	.	.
Cockatrice	D	.	.	.	.	.
Coeurl	.	.	.	.	.	.
Conchiglia zannuta	.	D	.	.	.	.
Costrutto corazzato	.	.	.	.	.	.
CPU	.	.	.	.	.	.
Crisalide	.	.	.	.	.	.
Demone corazzato	.	.	.	.	.	.
Dinozombie	.	.	D	.	F	D
Domovoi	.	.	.	.	.	.
Dottor Lugae	.	.	.	.	.	.
Dottore	.	.	.	.	.	.
Drago bianco	.	A	A	A	.	.
Drago blu	.	A	A	A	A	A
Drago d'argento	.	.	.	.	.	.
Drago demoniaco	.	.	.	.	.	.
Drago di cristallo	D	.	.	.	.	.
Drago di nebbia	.	.	.	.	.	A
Drago d'oro	.	.	.	.	.	.
Drago d'ossa	.	.	D	.	F	.
Drago giallo	.	A	.	.	.	.
Drago lunare	.	.	.	.	.	A
Drago meccanico	.	.	.	.	.	.
Drago nero	.	.	.	.	.	D
Drago oscuro	.	.	.	.	.	.
Drago rosso	.	.	A	D	.	.
Drago tempestoso	.	.	A	D	.	.
Drago verde	.	.	.	.	.	.
Dragone	.	.	.	.	.	.
Echidna	.	.	.	.	.	.
Elettrodrago	D	A	.	.	.	.
Elettropesce	D	A	.	.	.	.
Elfo oscuro	.	.	.	.	.	D

Eucariota	.	.	.	.	.	.
Evocatrice	.	.	.	.	.	.
Evocatrice delle nebbie	.	.	.	.	.	.
Falena ocellata	D	.	.	.	.	.
Falena verde	D	.	.	.	.	D
Fiore di sangue	.	.	D	.	.	.
Fiore mortale	.	.	D	.	.	.
Formileone	.	.	.	.	.	.
Gargoyle	D	.	.	.	.	D
Gelatina dorata	.	.	.	.	.	.
Gelatina nera	.	.	.	.	.	.
Gelatina principessa	.	.	.	.	.	.
Generale	.	.	.	.	.	.
Gigante di ferro	F	.	.	.	.	.
Goblin	.	.	.	.	.	.
Goblin assassino	.	D	.	.	.	.
Golbez 1	.	.	.	.	.	D
Golbez 2	.	.	D	.	.	D
Golem d'acciaio	.	.	.	D	.	.
Golem di mithril	.	.	.	.	.	.
Golem di pietra	.	.	.	D	.	.
Gorgone	.	.	.	.	.	.
Grande Malboro	.	.	.	.	.	.
Gremlin	.	.	D	.	.	.
Guardia di Baron	.	.	.	.	.	.
Guardia selenita	.	.	.	.	.	.
Hiromi Nakada	.	.	.	.	.	.
Hiroyuki Ito	.	.	.	.	.	.
Idra	.	D	.	.	.	.
Idra bicefala	.	.	.	D	.	D
Ifrit	.	.	F	D	.	.
Ifrit lunare	.	.	A	D	.	.
Incantatrice	.	.	.	.	.	.
Istruttore capo	.	.	D	.	.	.
Kain oscuro	.	.	.	.	.	.
Katsuhisa Higuchi	.	.	.	.	.	.
Kazuhiko Aoki	.	.	.	.	.	.
Kiyoshi Yoshii	.	.	.	.	.	.
Kraken delle nebbie	.	.	.	.	.	.
Lamia	.	.	.	.	.	.
Larva	.	.	.	.	.	.
Leshy	.	.	.	.	.	.
Leviathan	.	D	.	.	.	.
Leviathan lunare	.	D	.	.	.	.
Lilith	.	.	D	.	.	.
Lucertola del gelo	.	.	D	A	.	.
Lucertola nera	.	.	.	D	.	.
Lunasauro	.	.	D	.	.	.
Macchina fatale	.	.	.	.	.	.
Maghetto	.	.	.	.	.	.
Magicalcarpa	.	D	.	.	.	.
Malboro	.	.	.	.	.	.
Malboro infernale	.	.	D	.	.	.
Malizia di Zemus	.	.	.	.	.	.
Mamma Pyros	.	.	.	.	D	.
Marilith minore	.	.	.	.	.	.
Marine di Baron	.	.	.	.	F	F
Marionetta	.	.	D	.	.	.
Maschera mortale	.	.	.	.	.	.
Matriarca lamia	.	.	.	.	.	.

Medusa	.	.	.	.	.	.
Metamorfa	.	.	.	.	.	.
Mindflayer	.	.	.	.	.	.
Mindy	.	.	.	.	.	.
Mini Satana	.	.	.	.	.	.
Misteruovo	.	.	.	.	.	.
Molosso ardente	.	.	A	D	.	.
Monaco	.	.	.	.	.	.
Monaco esperto	.	.	D	.	.	.
Monaco guerriero	.	.	D	.	.	.
Mors	.	.	.	.	.	.
Morto vivente	.	.	D	.	F	D
Mousse bianca	.	.	.	D	.	.
Mousse gialla	.	D	.	.	.	.
Mousse rossa	.	.	D	.	.	.
Muro demoniaco	.	.	.	.	.	.
Naga	.	.	.	.	.	.
Naga delle grotte	.	.	.	.	.	D
Naga reale	.	.	.	.	.	.
Ninfa tempestosa	.	A	.	.	.	D
Nottola	D	A	D	.	.	.
Nottola vampiro	D	A	D	.	.	.
Occhio di sicurezza	.	.	.	.	.	.
Occhio pestilenziale	D	.	.	.	.	.
Occhio sanguinario	D	.	.	.	.	.
Occhio volante 1	D	.	.	.	.	.
Occhio volante 2	.	.	D	.	.	.
Octomammuth	.	D	.	.	D	A
Odino	.	D	.	.	.	.
Odino lunare	.	D	.	.	.	.
Ogopogo	.	.	.	.	.	.
Orco	.	.	.	.	.	D
Orco folle	.	.	.	.	.	.
Papillombra	D	.	.	.	.	.
Pipistrello	D	A	.	.	.	D
Piranha	.	D	.	.	.	.
Porcospino	.	.	.	.	.	.
Porta trappola	.	.	.	.	.	.
Principe Goblin	.	D	.	.	.	.
Principe Sahagin	.	D	.	F	.	.
Procariota	.	.	.	.	.	.
Protofase	.	.	.	.	.	.
Pupazzo mortale	.	.	.	.	.	.
Pupazzo rancoroso	.	.	.	.	.	.
Pyros	.	.	.	.	.	.
Pyros grigio	.	.	.	.	.	.
Pyros nero	D	.	.	.	.	.
Pyros nucleare	.	A	.	.	.	.
Pyros viola	D	.	.	.	.	.
Ragazzina	.	.	.	.	.	.
Ramuh	.	F	.	.	.	.
Ramuh lunare	.	A	.	.	.	.
Rana di palude	.	.	.	D	.	.
Rana di platino	.	.	.	.	.	.
Rana dorata	.	A	A	A	A	A
Rana gigante	.	.	.	D	.	.
Rana tigre	.	.	.	D	.	.
Re Behemoth	.	.	.	.	.	F
Re di Eblan	.	.	.	.	.	.
Re Pyros	.	.	A	.	.	.

Regina Coeurl	.	.	.	.	.	.
Regina di Eblan	.	.	.	.	.	.
Regina Lamia	.	.	.	.	.	.
Riccio	.	.	.	.	.	.
Ricercatore	.	.	.	.	.	.
Ritornante	.	.	D	.	F	D
Roc	D	.	.	.	.	.
Roc minore	D	.	.	.	.	.
Rubicante	.	.	A	.	.	.
Sabbiatrice	.	.	.	.	A	D
Saggia oscura	.	.	.	.	.	.
Sahagin 1	.	D	.	.	.	.
Sahagin 2	.	.	.	.	.	.
Sahagin del deserto	.	.	.	D	.	.
Sandy	.	.	.	.	.	.
Scarmiglione 1	.	.	.	.	.	.
Scarmiglione 2	D	.	D	A	.	D
Scheletro	.	.	D	.	F	D
Scheletrosso	.	.	D	.	F	D
Scippagil	.	.	.	D	.	.
Scolopendra	.	.	.	.	.	.
Sfera di attacco	.	.	.	.	.	.
Sfera di difesa	.	.	.	.	.	.
Shiva	.	.	D	F	.	.
Shiva lunare	.	.	D	A	.	.
Signora delle gelatine	.	.	.	.	.	.
Skuldier	.	.	D	.	F	D
Soffio di Zemus	.	.	.	.	.	.
Sognatore maledetto	.	.	A	.	.	.
Soldatessa	.	.	.	.	.	.
Soldato centauro	.	.	.	.	.	.
Soldato di Baron	.	.	.	.	.	.
Soldato meccanico	.	.	.	.	.	.
Spettro	.	.	.	.	.	.
Spettrochimera	.	A	A	A	.	.
Spine diaboliche	.	.	.	.	.	.
Spione	.	.	.	.	.	.
Spirito	.	.	A	.	.	D
Stampo demoniaco	.	D	.	.	.	.
Strato Avis	D	.	.	.	.	.
Strega della palude	.	.	.	.	.	.
Stregona	.	.	.	.	.	.
Succube	.	A	D	.	.	D
Tarantola	D	.	.	.	.	.
Tartaruga infernale	.	.	A	D	.	.
Tartaruga magma	.	.	.	D	.	.
Tetsuya Takahashi	.	.	.	.	.	.
Tirannosauro	.	.	.	.	.	.
Titano	.	.	.	.	.	.
Titano lunare	.	.	.	.	.	.
Treant	.	.	D	.	.	.
Treant antico	.	.	D	.	.	.
Truppa d'élite	.	.	.	.	.	.
Vampira	.	.	D	.	.	D
Verme	.	.	.	.	.	.
Verme dell'abisso	.	.	D	.	.	.
Verme dell'acqua	.	D	.	.	.	.
Verme delle sabbie	.	.	.	.	.	.
Virus lunare	.	.	.	.	.	.
Wraith	.	.	D	.	F	D

Zemus	.	.	.	.	.
Zeromus 1	.	A	A	A	A
Zeromus 2	.	.	.	.	.
Zeromus EG	.	.	.	.	.
Zombie	.	.	D	.	F
Zu 1	D	.	.	.	.
Zu 2	.	D	.	.	.

-----

A.L      FUL      FUO      GHI      OSC      SAC

.....

+-----+  
| TIPI DI MOSTRI |  
+-----+

[@08TP]

In Final Fantasy IV esistono alcune categorie di nemici che subiscono danni quattro volte superiori da alcune Armi o che causano danni quattro volte inferiori, nel caso in cui si equipaggino determinate Protezioni.

Le categorie sono:

- Bestia
- Drago
- Gelatina
- Ghoul
- Gigante
- Macchina
- Mago
- Non-morto

    BESTIA    

I nemici che appartengono a questa categoria sono:

- |                      |                       |
|----------------------|-----------------------|
| • Adamanthart        | • Principe Sahagin    |
| • Basilisco          | • Rana di palude      |
| • Catoblepas         | • Rana di platino     |
| • Echidna            | • Rana dorata         |
| • Gargoyle           | • Rana gigante        |
| • Idra               | • Rana tigre          |
| • Lamia              | • Regina Lamia        |
| • Lilith             | • Sahagin 1           |
| • Lucertola del gelo | • Sahagin del deserto |
| • Lucertola nera     | • Scippagil           |
| • Matriarca lamia    | • Tartaruga infernale |
| • Naga               | • Tartaruga magma     |
| • Naga delle grotte  | • Tirannosauro        |
| • Naga reale         |                       |

Le Armi che causano loro danni quattro volte superiori sono:

- + Liuto di Loki
- + Verga glaciale

Le Protezioni che ricevono danni quattro volte inferiori da loro sono:

- Scudo glaciale

    DRAGO    

I nemici che appartengono a questa categoria sono:

- Bahamut oscuro
- Brachioraidos
- Dinozombie
- Drago bianco
- Drago blu
- Drago d'argento
- Drago demoniaco
- Drago di cristallo
- Drago d'oro
- Drago d'ossa
- Drago giallo
- Drago meccanico
- Drago nero
- Drago oscuro
- Drago rosso
- Drago tempestoso
- Drago verde
- Elettrodrago
- Lunasauro

Le Armi che causano loro danni quattro volte superiori sono:

- + Arpa di Apollo
- + Artigli di drago
- + Baffo di drago
- + Frecce di Artemide
- + Lancia draconica
- + Liuto di Loki

Le Protezioni che ricevono danni quattro volte inferiori da loro sono:

- Anello di cristallo
- Elmo draconico
- Forcina dorata
- Guanti draconici
- Scudo draconico
- Veste draconica

### GELATINA

I nemici che appartengono a questa categoria sono:

- Bavarois violetto
- Gelatina dorata
- Gelatina nera
- Gelatina principessa
- Mousse bianca
- Mousse gialla
- Mousse rossa
- Sabbiatrice

Le Armi che causano loro danni quattro volte superiori sono:

- + Ammazzagelatine
- + Arpa del requiem
- + Lancia sanguinaria
- + Spada sanguinaria

Non esistono Protezioni che ricevono danni quattro volte inferiori da loro.

### GHOUL

I nemici che appartengono a questa categoria sono:

- Anima
- Belfagor
- Cavaliere fantasma
- Leshy
- Spettro
- Spirito

Le Armi che causano loro danni quattro volte superiori sono:

- + Coltello di mithril
- + Frecce sacre
- + Lancia sacra
- + Liuto di Loki
- + Mano di Dio
- + Martello di mithril
- + Sacra luce
- + Spada antica
- + Spada di mithril

Le Protezioni che ricevono danni quattro volte inferiori da loro sono:

- Armatura di mithril
- Bracciale d'argento
- Elmo di mithril
- Giacca bianca
- Guanti di mithril
- Scudo di mithril
- Veste bianca

### — GIGANTE —

I nemici che appartengono a questa categoria sono:

- Costrutto corazzato
- Demone corazzato
- Gigante di ferro
- Golem d'acciaio
- Golem di mithril
- Golem di pietra
- Marilith minore
- Orco
- Orco folle

Le Armi che causano loro danni quattro volte superiori sono:

- + Ammazzaorchi
- + Arpa del requiem
- + Artigli fatati
- + Ascia tossica
- + Frecce angeliche
- + Frecce di Perseo
- + Lancia sanguinaria
- + Liuto di Loki
- + Spada sanguinaria

Le Protezioni che ricevono danni quattro volte inferiori da loro sono:

- Guanti del gigante

### — MACCHINA —

I nemici che appartengono a questa categoria sono:

- |                       |                       |
|-----------------------|-----------------------|
| • Barnabas            | • Maschera mortale    |
| • Cannone laser       | • Occhio di sicurezza |
| • Centaurotek         | • Protofase           |
| • Costrutto corazzato | • Ricercatore         |
| • Dottor Lugae        | • Soldato meccanico   |
| • Macchina fatale     | • Spione              |
| • Marilith minore     |                       |

Le Armi che causano loro danni quattro volte superiori sono:

- + Artigli fulminanti
- + Frecce fulminanti
- + Liuto di Loki
- + Martello di Gaia
- + Martello di legno
- + Martello di mithril
- + Martello esplosivo
- + Mjollnir

Le Protezioni che ricevono danni quattro volte inferiori da loro sono:

- Maximillian

### \_\_\_ MAGO \_\_\_

I nemici che appartengono a questa categoria sono:

- |                           |                          |
|---------------------------|--------------------------|
| • Asura                   | • Mini Satana            |
| • Burattinaio             | • Orco folle             |
| • Cindy                   | • Rana di palude         |
| • Evocatrice              | • Saggia oscura          |
| • Evocatrice delle nebbie | • Sandy                  |
| • Gremlin                 | • Signora delle gelatine |
| • Guardia di Baron        | • Strega della palude    |
| • Incantatrice            | • Stregona               |
| • Maghetto                | • Treant antico          |
| • Metamorfa               | • Vampira                |
| • Mindy                   |                          |

Le Armi che causano loro danni quattro volte superiori sono:

- + Arco elfico
- + Ascia runica
- + Fiocco
- + Frecce sigillanti
- + Liuto di Loki
- + Ramo runico
- + Tritamago

Le Protezioni che ricevono danni quattro volte inferiori da loro sono:

- Bracciale runico
- Scudo di Atena
- Veste del saggio

### \_\_\_ NON-MORTO \_\_\_

I nemici che appartengono a questa categoria sono:

- |                    |                  |
|--------------------|------------------|
| • Cavaliere oscuro | • Scarmiglione 2 |
| • Dinozombie       | • Scheletro      |
| • Drago d'ossa     | • Scheletrosso   |
| • Echidna          | • Skuldier       |
| • Lilith           | • Succube        |
| • Lunasauro        | • Vampira        |
| • Morto vivente    | • Wraith         |
| • Ritornante       | • Zombie         |
| • Sabbiatrice      |                  |

Le Armi che causano loro danni quattro volte superiori sono:

- + Arpa del requiem
- + Frecce sacre
- + Lancia sanguinaria



- + Liuto di Loki
- + Mano di Dio
- + Ragnarok
- + Ramo di mithril
- + Sacra luce
- + Spada sanguinaria
- + Verga di Lilith

Le Protezioni che ricevono danni quattro volte inferiori da loro sono:

- Armatura lucente
- Elmo lucente
- Giacca bianca
- Giacca luminosa
- Guanti di cristallo
- Manopole
- Mitra del saggio
- Scudo di cristallo
- Scudo lucente
- Veste bianca
- Veste di cristallo

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 delle magie nere Drain e Aspir. In genere queste due tecniche permettono di assorbire, rispettivamente, gli HP o gli MP del bersaglio colpito.

Usandole contro un nemico di tipo Non-morto, sarà quest'ultimo ad assorbire gli HP o gli MP di chi ha lanciato queste magie nere.

.....

+-----+  
 | MOSTRI SIMILI |  
 +-----+

[@08MS]

In Final Fantasy IV 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 --:-:

Barnabas	Dottore	Re di Eblan
Baigan	Elfo oscuro	Regina di Eblan
Barbariccia	Formileone	Rubicante
Bardo	Golbez 1	Sandy
Barnabas-Z	Golbez 2	Scarmiglione 1
Braccio destro	Mamma Pyros	Scarmiglione 2
Braccio sinistro	Mindy	Soldato meccanico
Cagnazzo	Misteruovo	Zemus
Cannone laser	Monaco	Zeromus 1
Cavaliere nero	Muro demoniaco	Zeromus 2
Cindy	Octomammuth	Zeromus EG
CPU	Porta trappola	
Dottor Lugae	Ragazzina	

:--:- ALBERI --:-:

Treant	(albero grigio)
Treant antico	(albero porpora)

:--:- AMAZZONI --:-:

Guardia selenita	(amazzone viola)
Soldatessa	(amazzone rossa)
Truppa d'élite	(amazzone grigia)

:--:- ARMADILLI --:-:

Armadillo	(armadillo verde)
Carapacere	(armadillo nero)

:--:- BAMBOLE --:-:

Bambola diabolica	(bambola porpora)
Brina	(bambola rossa)
Calca	(bambola maschile viola)
Marionetta	(bambola viola)
Pupazzo rancoroso	(bambola grigia)
Tetsuya Takahashi	(bambola viola)

:--:- BAMBOLE GIGANTI --:-:

Calcabrina	(bambola gigante viola)
Pupazzo mortale	(bambola gigante grigia)

:--:- BANDITI --:-:

Capitano goblin	(bandito viola)
Domovoi	(bandito rosso)
Goblin	(bandito verde)
Goblin assassino	(bandito arancione)
Principe Goblin	(bandito blu)

:--:- CAMALEONTI --:-:

Basilisco	(camaleonte rosso)
Catoblepas	(camaleonte blu)
Lucertola del gelo	(camaleonte celeste)
Lucertola nera	(camaleonte viola)

:--:- CAVALIERI --:-:

Cavaliere decaduto	(cavaliere viola)
Cavaliere oscuro	(cavaliere nero)

:--:- CAVALIERI DIVINI --:-:

Odino	(cavaliere divino grigio)
Odino lunare	(cavaliere divino nero)

:--:- CELLULE --:-:

Eucariota	(cellula celeste)
Procariota	(cellula rossa)

:--:- CENTAURI --:-:

Cavaliere del caos	(centauro porpora)
Centaurrotek	(centauro marrone)
Soldato centauro	(centauro grigio)

:--:- CHIMERE --:-:

Cerebrochimera (chimera verde)  
Chimera (chimera marrone)  
Spettrochimera (chimera rossa)

:--:- COCCODRILLI --:-:

Alligatore (coccodrillo viola)  
Alligatore (coccodrillo grigio)

:--:- CONCHIGLIE --:-:

Conchiglia zannuta (conchiglia rossa)  
Stampo demoniaco (conchiglia celeste)

:--:- DEMONI VOLANTI --:-:

Belfagor (demone volante blu)  
Gargoyle (demone volante verde)

:--:- DIAVOLETTI --:-:

Gremlin (diavoletto verde)  
Mini Satana (diavoletto rosso)

:--:- DIVINITÀ A TRE TESTE --:-:

Asura (divinità a tre teste verde)  
Asura lunare (divinità a tre teste rosa)

:--:- DONNE --:-:

Shiva (donna celeste)  
Shiva lunare (donna viola)

:--:- DONNE RAGNO --:-:

Aracne (donna ragno rossa)  
Tarantola (donna ragno verde)

:--:- DONNE SERPENTE --:-:

Hirami Nakada (donna serpente porpora)  
Lamia (donna serpente marrone)  
Lilith (donna serpente porpora)  
Matriarca lamia (donna serpente blu)  
Regina Lamia (donna serpente arancione)

:--:- DRAGHI A SPIRALE --:-:

Drago bianco (drago a spirale grigio)  
Drago di cristallo (drago a spirale blu)  
Drago nero (drago a spirale viola)

:--:- DRAGHI ACCUCCIATI --:-:

Brachioraidos (drago accucciato grigio)  
Drago giallo (drago accucciato arancione)

Drago verde (drago accucciato verde)

:--:- DRAGHI GASSOSI --:-:

Drago di nebbia (drago gassoso bianco)

Drago lunare (drago gassoso viola)

:--:- DRAGHI SCHELETRICI --:-:

Dinozombie (drago scheletrico rosso)

Drago d'ossa (drago scheletrico viola)

Lunasauro (drago scheletrico grigio)

Tirannosauro (drago scheletrico nero)

:--:- DRAGHI SLANCIATI --:-:

Drago blu (drago slanciato blu)

Drago meccanico (drago slanciato meccanico)

Drago rosso (drago slanciato rosso)

Drago tempestoso (drago slanciato grigio)

:--:- DRAGHI VOLANTI --:-:

Drago d'argento (drago volante grigio)

Drago demoniaco (drago volante rosso)

Drago d'oro (drago volante giallo)

Drago oscuro (drago volante viola)

Elettrodrago (drago volante blu)

:--:- DRAGONI --:-:

Bahamut (dragone blu)

Bahamut lunare (dragone nero)

Bahamut oscuro (dragone rosso)

:--:- DRONI --:-:

Occhio di sicurezza (drone giallo)

Ricercatore (drone rosso)

Spione (drone viola)

:--:- FANTASMI --:-:

Malizia di Zemus (fantasma viola)

Soffio di Zemus (fantasma arancione)

:--:- FARFALLE --:-:

Falena ocellata (farfalla viola)

Falena verde (farfalla verde)

Papillombra (farfalla marrone)

:--:- FIAMME --:-:

Katsuhisa Higuchi (fiamma rossa)

Pyros (fiamma rossa)

Pyros grigio (fiamma blu)

Pyros nero (fiamma nera)

Pyros nucleare (fiamma grigia)

Pyros viola (fiamma viola)

Re Pyros	(fiamma verde)
:--:- GELATINE --:-:	
Bavarois violetto	(gelatina viola)
Gelatina dorata	(gelatina gialla e blu)
Gelatina nera	(gelatina nera)
Gelatina principessa	(gelatina rosa)
Mousse bianca	(gelatina celeste)
Mousse gialla	(gelatina gialla e verde)
Mousse rossa	(gelatina rossa)
Sabbiatrice	(gelatina marrone)
:--:- GIGANTI --:-:	
Titano	(gigante rosso)
Titano lunare	(gigante blu)
:--:- GNOMI --:-:	
Akihiko Matsui	(gnomo verde)
Maghetto	(gnomo verde)
:--:- GOLEM --:-:	
Golem d'acciaio	(golem porpora)
Golem di mithril	(golem grigio)
Golem di pietra	(golem marrone)
:--:- GORGONI --:-:	
Gorgone	(gorgone verde)
Medusa	(gorgone rossa)
:--:- GRANDI ROBOT --:-:	
Costrutto corazzato	(grande robot grigio)
Demone corazzato	(grande robot rosso)
Gigante di ferro	(grande robot blu)
:--:- GROSSI VOLATILI --:-:	
Roc	(grosso volatile verde)
Strato Avis	(grosso volatile rosso)
Zu 1	(grosso volatile viola)
Zu 2	(grosso volatile viola)
:--:- GUERRIERI --:-:	
Cavaliere ardente	(guerriero rosso)
Cavaliere fantasma	(guerriero celeste)
Guardia di Baron	(guerriero blu)
:--:- KAIN HIGHWIND --:-:	
Dragone	(Kain Highwind)
Kain oscuro	(Kain Highwind - oscuro)
:--:- LEOPARDI --:-:	

Cait Sith	(leopardo giallo)
Coeurl	(leopardo blu)
Regina Coeurl	(leopardo marrone)

:--:- LOMBRICHI --:-:

Crisalide	(lombrico verde)
Larva	(lombrico viola)
Verme	(lombrico blu)

:--:- MAGHE --:-:

Incantatrice	(maga verde)
Saggia oscura	(maga blu)
Strega della palude	(maga viola)

:--:- MEDUSE --:-:

Ameba	(meduse gialle)
Mors	(meduse viola)
Virus lunare	(meduse porpora)

:--:- MINOTAURI --:-:

Ifrit	(minotauro verde)
Ifrit lunare	(minotauro grigio)

:--:- NINFE --:-:

Leshy	(ninfa verde)
Marilith minore	(ninfa gialla)
Ninfa tempestosa	(ninfa celeste)

:--:- OCCHI VOLANTI --:-:

Ahriman	(occhio volante arancione)
Occhio pestilenziale	(occhio volante verde)
Occhio sanguinario	(occhio volante rosso)
Occhio volante 1	(occhio volante celeste)
Occhio volante 2	(occhio volante celeste)

:--:- ORCHI --:-:

Kiyoshi Yoshii	(orco verde)
Orco	(orco verde)
Orco folle	(orco blu)

:--:- PESCI --:-:

Elettropesce	(pesce rosso)
MagiCarpa	(pesce azzurro)
Piranha	(pesce arancione)

:--:- PIANTE CARNIVORE --:-:

Fiore di sangue	(pianta carnivora blu)
Fiore mortale	(pianta carnivora rossa)

:--:- PIANTE TENTACOLARI --:-:

Grande Malboro	(pianta tentacolare gialla)
Malboro	(pianta tentacolare verde)
Malboro infernale	(pianta tentacolare viola)

:--:- PIPISTRELLI --:-:

Nottola	(pipistrello porpora)
Nottola vampiro	(pipistrello viola)
Pipistrello	(pipistrello marrone)

:--:- QUADRUPEDI --:-:

Bestia glaciale	(quadrupede celeste)
Molosso ardente	(quadrupede arancione)

:--:- RANE --:-:

Rana di palude	(rana viola)
Rana di platino	(rana grigia)
Rana dorata	(rana gialla)

:--:- RAPACI --:-:

Aquila	(rapace marrone)
Aquila delle nebbie	(rapace celeste)
Cockatrice	(rapace viola)
Roc minore	(rapace porpora)

:--:- RICCI --:-:

Porcospino	(riccio viola)
Riccio	(riccio arancione)
Spine diaboliche	(riccio azzurro)

:--:- ROSPI --:-:

Rana gigante	(rospo giallo)
Rana tigre	(rospo blu)

:--:- SAGGI --:-:

Ramuh	(saggio grigio)
Ramuh lunare	(saggio viola)

:--:- SCHELETRI --:-:

Scheletro	(scheletro verde)
Scheletrosso	(scheletro rosso)
Skuldier	(scheletro blu)

:--:- SCOLOPENDRE --:-:

Centipede	(scolopendra nera)
Scolopendra	(scolopendra viola)

:--:- SERPENTI --:-:

Naga	(serpente verde)
Naga delle grotte	(serpente blu)
Naga reale	(serpente marrone)

:--:- SERPENTI BICEFALI --:-:

Idra (serpente bicefalo grigio)  
Idra bicefala (serpente bicefalo verde)

:--:- SERPENTI MARINI --:-:

Leviathan (serpente marino viola)  
Leviathan lunare (serpente marino viola scuro)  
Ogopogo (serpente marino viola)

:--:- SFERE LUCIDE --:-:

Sfera di attacco (sfera lucida viola)  
Sfera di difesa (sfera lucida viola)

:--:- SOLDATI --:-:

Bandito (soldato giallo)  
Capitano (soldato rosa)  
Generale (soldato verde)  
Kazuhiko Aoki (soldato viola)  
Marine di Baron (soldato viola)  
Soldato di Baron (soldato arancione)

:--:- SPIRITI --:-:

Anima (spirito giallo)  
Sognatore maledetto (spirito viola)  
Spettro (spirito blu)  
Spirito (spirito grigio)

:--:- TARTARUGHE --:-:

Adamanthart (tartaruga grigia)  
Scippagil (tartaruga verde)  
Tartaruga infernale (tartaruga viola)  
Tartaruga magma (tartaruga rossa)

:--:- TESTE ROBOTICHE --:-:

Macchina fatale (testa robotica blu)  
Maschera mortale (testa robotica viola)  
Protofase (testa robotica grigia)

:--:- TORI --:-:

Behemoth (toro viola)  
Re Behemoth (toro giallo)

:--:- TRII DI MONACI --:-:

Istruttore capo (trio di monaci verdi)  
Monaco esperto (trio di monaci grigi)  
Monaco guerriero (trio di monaci viola)

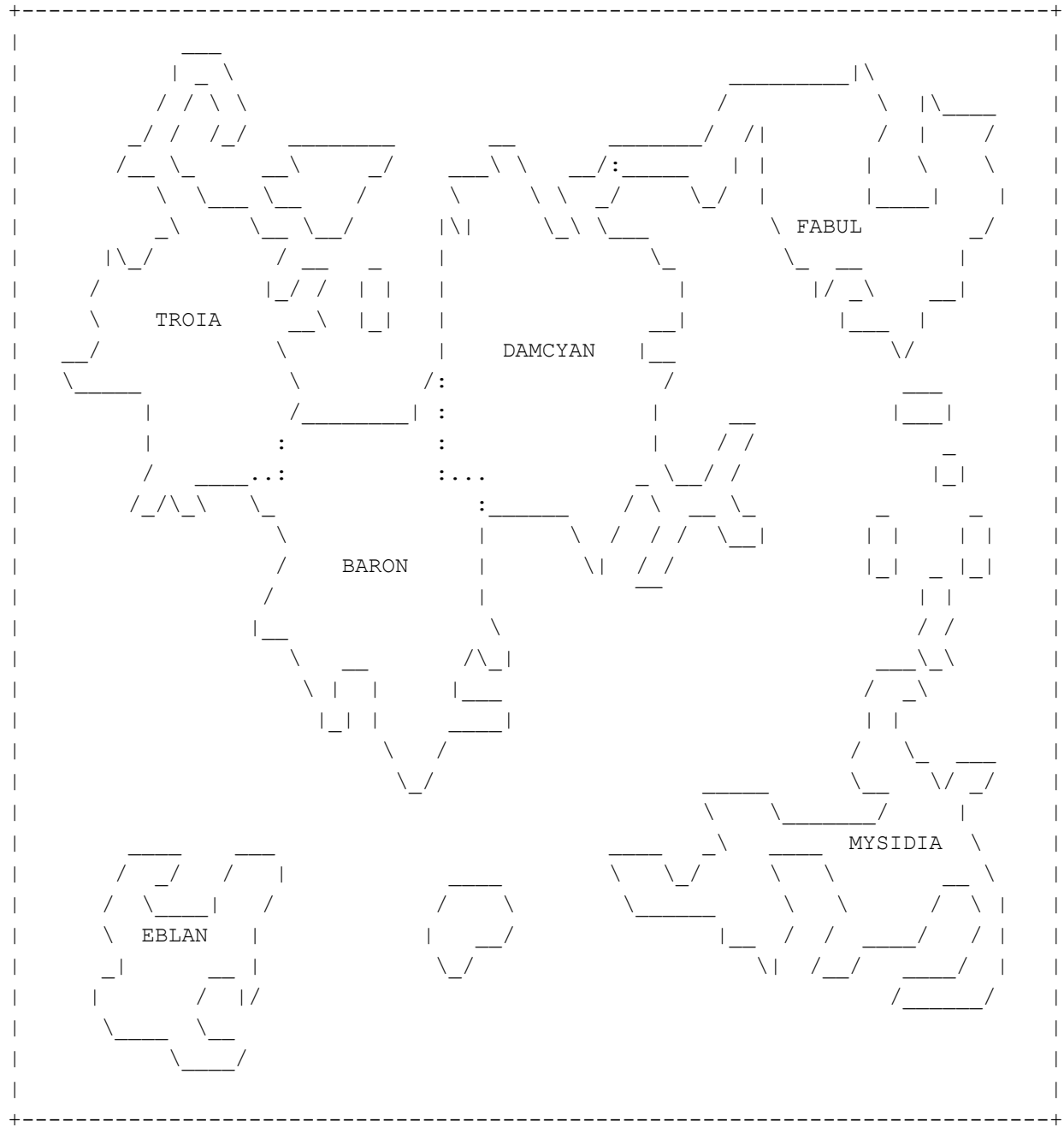
:--:- UOMINI CALAMARI --:-:

Kraken delle nebbie (uomo calamaro viola)





Musica di sottofondo -: 007. Tema principale di FFIV



Il Pianeta Blu è quello sul quale sono presenti la maggior parte delle località da esplorare. Geograficamente, esso lo si può dividere in sei grandi aree continentali:

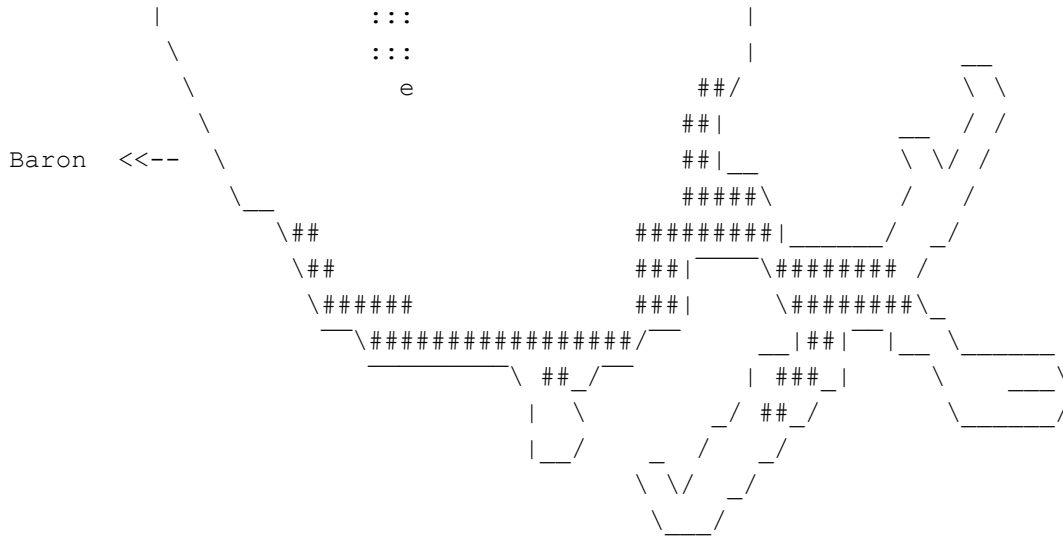
- territorio di Baron
- territorio di Damcyan
- territorio di Eblan
- territorio di Fabul
- territorio di Mysidia
- territorio di Troia

LEGENDA DEI TERRITORI

- ## montagne
- .. corsi d'acqua







=== LOCALITÀ ===

- a. Tana del formileone
- b. Castello di Damcyan
- c. Lago sotterraneo (uscite nord & sud)
- d. Canale sotterraneo (uscite nord & sud)
- e. Oasi di Kaipo

=== NEMICI PRESENTI ===

- Centipede
- Falena ocellata
- Goblin
- Larva
- Maghetto
- Porcospino
- Sahagin del deserto
- Verme delle sabbie

---

AREA TRA L'OASI DI KAIPO ED IL CANALE SOTTERRANEO

---

(x1) Centipede	<>	Esp 219	--	Gil 54	
(x2) Sahagin del deserto					
(x2) Falena ocellata	<>	Esp 246	--	Gil 52	
(x2) Larva					
(x4) Goblin	<>	Esp 112	--	Gil 20	
(x4) Sahagin del deserto	<>	Esp 280	--	Gil 68	
(x1) Verme delle sabbie	<>	Esp 82	--	Gil 22	(anche Sirena)

---

AREA TRA IL CANALE SOTTERRANEO ED IL LAGO SOTTERRANEO

---

(x1) Centipede	<>	Esp 219	--	Gil 54	
(x2) Sahagin del deserto					
(x2) Falena ocellata	<>	Esp 246	--	Gil 52	
(x2) Larva					
(x4) Goblin	<>	Esp 112	--	Gil 20	
(x4) Sahagin del deserto	<>	Esp 280	--	Gil 68	

(x1) Verme delle sabbie <> Esp 82 -- Gil 22 (anche Sirena)

---

AREA TRA IL LAGO SOTTERRANEO ED IL CASTELLO DI DAMCYAN

---

(x2) Goblin <> Esp 452 -- Gil 162

(x2) Maghetto

(x2) Porcospino

(x1) Centipede <> Esp 219 -- Gil 54

(x2) Sahagin del deserto

(x1) Centipede <> Esp 161 -- Gil 42

(x1) Verme delle sabbie

(x2) Falena ocellata <> Esp 246 -- Gil 52

(x2) Larva

(x8) Goblin <> Esp 224 -- Gil 40

(x4) Goblin <> Esp 112 -- Gil 20

(x4) Sahagin del deserto <> Esp 280 -- Gil 68

(x2) Verme delle sabbie <> Esp 164 -- Gil 44 (anche Sirena)

(x1) Verme delle sabbie <> Esp 82 -- Gil 22 (anche Sirena)

---

TERRITORIO DI EBLAN

[@09DE]



□

=== LOCALITÀ ===

- a. Cratere che conduce al Sottosuolo
- b. Agart
- c. Gigante di Babil
- d. Grotte di Eblan
- e. Castello di Eblan

=== NEMICI PRESENTI ===

Carapacere  
Lucertola nera  
Molosso ardente  
Mors  
Roc  
Roc minore

---

ISOLA DI EBLAN

---

NEMICI

(x2) Carapacere <> Esp 4.750 -- Gil 552 (anche Sirena)  
(x2) Lucertola nera  
  
(x2) Lucertola nera <> Esp 6.012 -- Gil 574  
(x2) Molosso ardente  
  
(x1) Roc <> Esp 4.416 -- Gil 393  
(x3) Roc minore  
  
(x1) Roc <> Esp 3.412 -- Gil 312  
(x2) Roc minore  
  
(x4) Mors <> Esp 6.016 -- Gil 1.012  
  
(x3) Mors <> Esp 4.512 -- Gil 759

---

ISOLA DI AGART

---

NEMICI

(x2) Carapacere <> Esp 4.750 -- Gil 552 (anche Sirena)  
(x2) Lucertola nera  
  
(x2) Lucertola nera <> Esp 6.012 -- Gil 574  
(x2) Molosso ardente  
  
(x1) Roc <> Esp 4.416 -- Gil 393  
(x3) Roc minore  
  
(x1) Roc <> Esp 3.412 -- Gil 312  
(x2) Roc minore  
  
(x4) Mors <> Esp 6.016 -- Gil 1.012  
  
(x3) Mors <> Esp 4.512 -- Gil 759

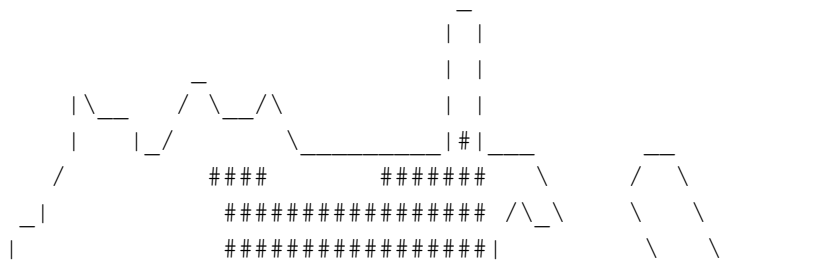
---

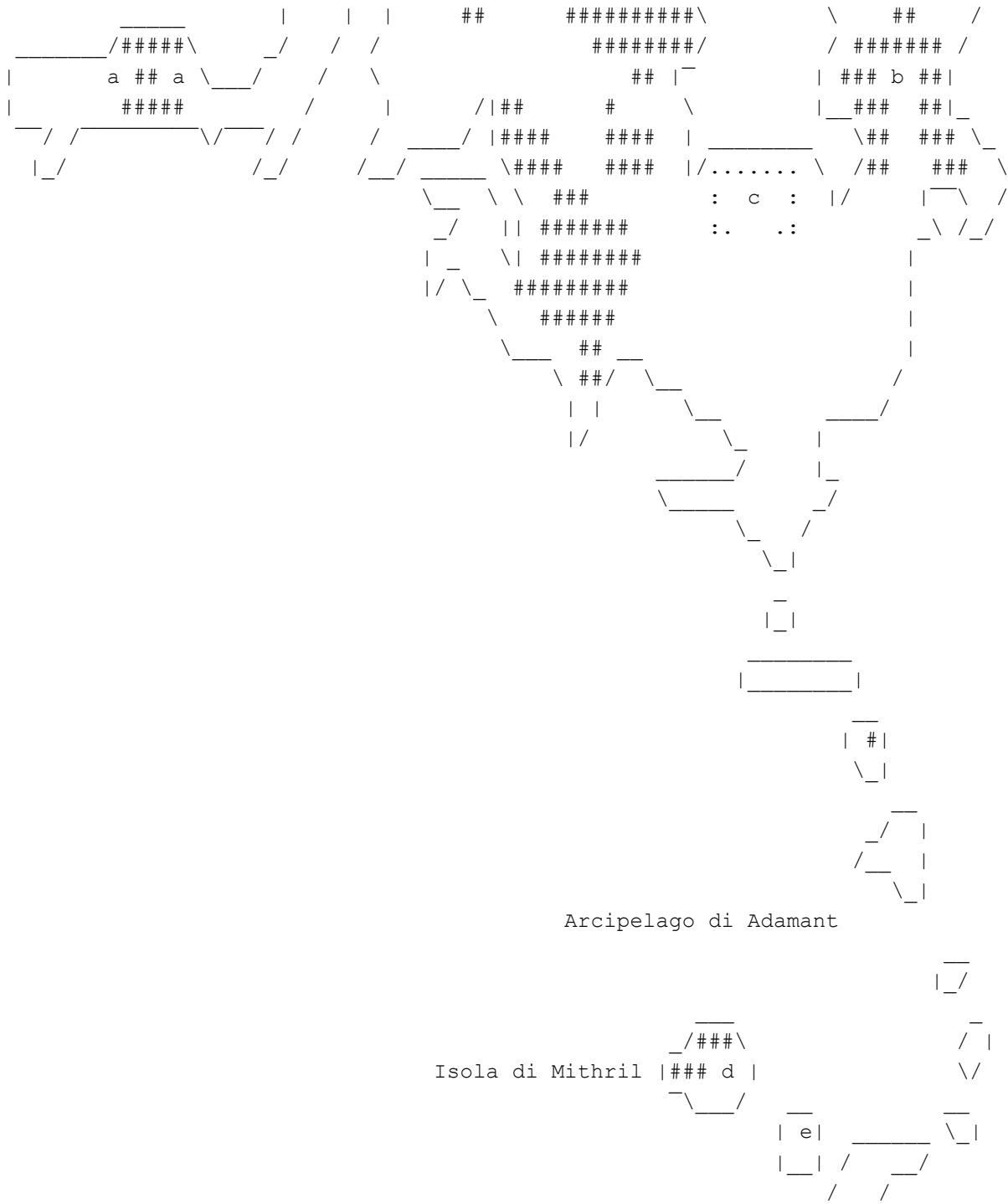
TERRITORIO DI FABUL

---

[@09DF]

Damcyan <<--





Arcipelago di Adamant

Isola di Mithril

=== LOCALITÀ ===

- a. Monte Hobs (versante ovest & est)
- b. Foresta dei Chocobo
- c. Castello di Fabul
- d. Mithril
- e. Grotta di Adamant

=== NEMICI PRESENTI ===

- |               |                    |
|---------------|--------------------|
| Cait Sith     | Maghetto           |
| Centipede     | Porcospino         |
| Cockatrice    | Pyros              |
| Domovoi       | Pyros grigio       |
| Fiore mortale | Riccio             |
| Gargoyle      | Spine diaboliche   |
| Goblin        | Treant             |
| Idra bicefala | Verme delle sabbie |



(x2) Goblin	<>	Esp 452	--	Gil 162
(x2) Maghetto				
(x2) Porcospino				
(x1) Centipede	<>	Esp 161	--	Gil 42
(x1) Verme delle sabbie				
(x8) Goblin	<>	Esp 224	--	Gil 40
(x2) Verme delle sabbie	<>	Esp 164	--	Gil 44 (anche Sirena)
(x1) Verme delle sabbie	<>	Esp 82	--	Gil 22

---

AREA TRA IL MONTE HOBS ED IL CASTELLO DI FABUL

---

(x2) Cockatrice	<>	Esp 865	--	Gil 254
(x1) Gargoyle				
(x4) Domovoi	<>	Esp 792	--	Gil 202
(x2) Goblin				
(x3) Domovoi	<>	Esp 1.557	--	Gil 303
(x3) Riccio				
(x3) Domovoi	<>	Esp 887	--	Gil 197
(x1) Riccio				
(x3) Porcospino	<>	Esp 1.203	--	Gil 198 (anche Sirena)
(x3) Riccio				
(x2) Pyros	<>	Esp 1.612	--	Gil 362
(x2) Pyros grigio				
(x3) Cockatrice	<>	Esp 825	--	Gil 246

---

ARCIPELAGO DI ADAMANT

---

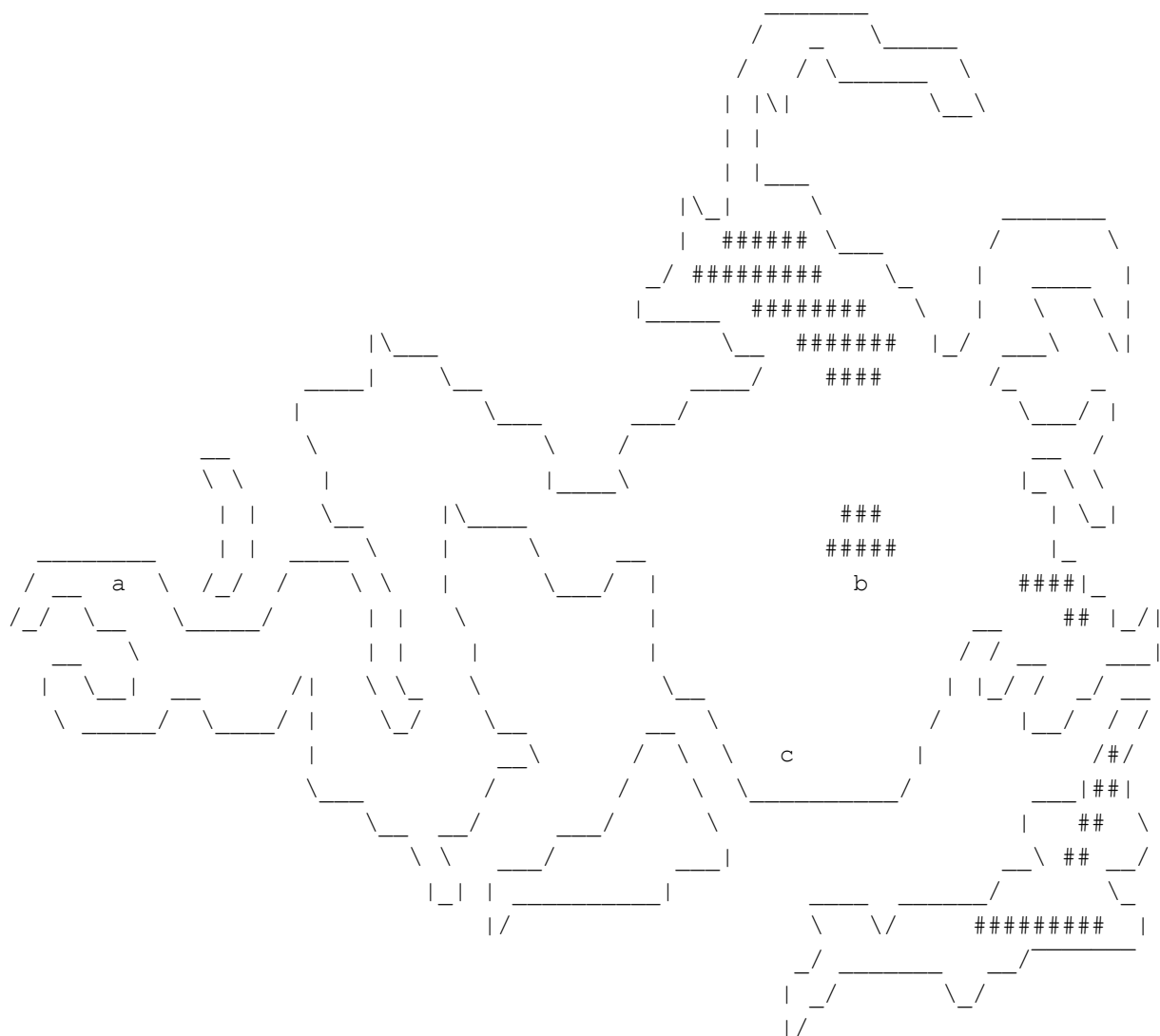
(x2) Cockatrice	<>	Esp 865	--	Gil 254
(x1) Gargoyle				
(x4) Domovoi	<>	Esp 792	--	Gil 202
(x2) Goblin				
(x3) Domovoi	<>	Esp 1.557	--	Gil 303
(x3) Riccio				
(x3) Domovoi	<>	Esp 887	--	Gil 197
(x1) Riccio				
(x3) Porcospino	<>	Esp 1.203	--	Gil 198 (anche Sirena)
(x3) Riccio				
(x2) Pyros	<>	Esp 1.612	--	Gil 362
(x2) Pyros grigio				
(x3) Cockatrice	<>	Esp 825	--	Gil 246

ISOLA DI MITHRIL

(x1) Cait Sith <> Esp 2.920 -- Gil 912  
(x3) Spine diaboliche  
  
(x1) Fiore mortale <> Esp 2.024 -- Gil 506  
(x2) Treant  
  
(x1) Idra bicefala <> Esp 2.120 -- Gil 662 (anche Sirena)  
(x2) Spine diaboliche  
  
(x3) Spine diaboliche <> Esp 3.474 -- Gil 956  
(x2) Treant  
  
(x3) Cockatrice <> Esp 825 -- Gil 246

TERRITORIO DI MYSIDIA

[@09DM]



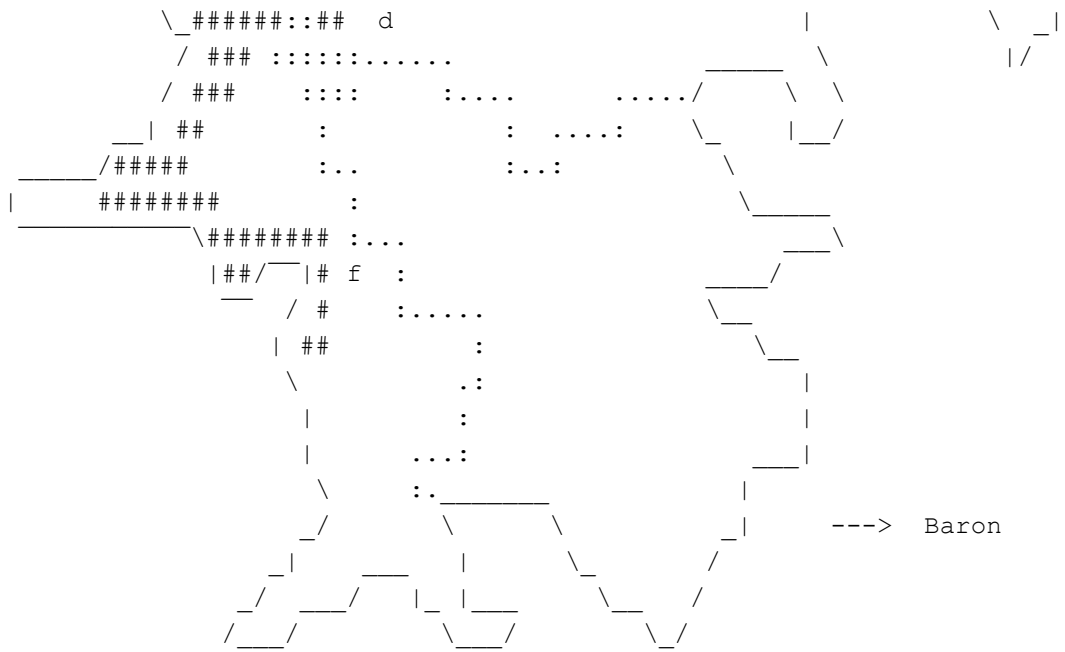
=== LOCALITÀ ===

- a. Mysidia
- b. Monte Ordalia & Caverna delle ordalie
- c. Foresta dei Chocobo

=== NEMICI PRESENTI ===

Cockatrice





=== LOCALITÀ ===

- a. Villaggio dei chocobo
- b. Caverna magnetica
- c. Castello di Troia
- d. Troia
- e. Foresta dei Chocobo
- f. Foresta dei Chocobo

=== NEMICI PRESENTI ===

- Cait Sith
- Centipede
- Falena ocellata
- Fiore mortale
- Goblin
- Idra bicefala
- Larva
- Sahagin del deserto
- Spine diaboliche
- Treant

---

GRANDE FORESTA DI TROIA

---

(x1) Cait Sith	<>	Esp 2.920	--	Gil 912	
(x3) Spine diaboliche					
(x1) Centipede	<>	Esp 219	--	Gil 54	
(x2) Sahagin del deserto					
(x2) Falena ocellata	<>	Esp 246	--	Gil 52	
(x2) Larva					
(x1) Fiore mortale	<>	Esp 2.024	--	Gil 506	
(x2) Treant					
(x1) Idra bicefala	<>	Esp 2.120	--	Gil 662	(anche Sirena)
(x2) Spine diaboliche					
(x3) Spine diaboliche	<>	Esp 3.474	--	Gil 956	
(x2) Treant					



```
#####:.....:/\::|\:.....#####
#####:.....\   \:.....###
#####:.....|_   /:.\:.....:...../##
#####:.....:|   /:.....#####:....._/_##
#####\:.....:| g   /:.....#####\:\ ##
#####   /:.....:/   \:.....#####   ##
#####   \:.....#####   \#####   ###
#####   h #####   i #####
#####   #####   #####
#####
#####
```

Il Sottosuolo si trova all'interno del Pianeta Blu e lo si può raggiungere solo attraverso l'apertura generata nel pozzo di Agart. Dopo gli eventi della Grotta sigillata, sarà possibile tornare in superficie e spostarsi liberamente tra il Pianeta Blu ed il Sottosuolo, tramite l'Enterprise o il Falcon.

LEGENDA

- ## rocce non superabili
- :: magma

A differenza del Pianeta Blu e della Luna, il Sottosuolo possiede dei bordi ben definiti che non possono essere oltrepassati neanche a bordo delle navi volanti.

=== LOCALITÀ ===

- a. Grotta delle silfidi
- b. Torre di Babil
- c. Cratere per tornare in superficie
- d. Grotta degli eidolon & Reame degli eidolon
- e. Castello dei nani - Quartier generale dei nani
- f. Castello dei nani - Cortile
- g. Grotta sigillata
- h. Tomra
- i. Forgia di Kokkol

=== NEMICI PRESENTI ===

- Per quanto riguarda i nemici che si possono incontrare nel Sottosuolo, è possibile dividere quest'ultimo in tre zone diverse:
- l'Area subito a sud ovest delle Grotte delle silfidi
  - il Grande continente di Babil, che comprende la Torre di Babil, il Castello dei nani ed il Cratere per tornare in superficie
  - tutto il resto dei Territori sotterranei, che comprendono l'isola dove è situata la Grotta degli eidolon, i dintorni della Grotta delle silfidi, di Tomra e della Forgia di Kokkol ed infine la piccola area posizionata nell'angolo di sud ovest del Sottosuolo.

---

AREA A SUD OVEST DELLA GROTTA DELLE SILFIDI

---

- (x1) Fiore di sangue <> Esp 13.752 -- Gil 2.128
- (x2) Papillombra
- (x2) Verme
- (x1) Golem di pietra <> Esp 7.119 -- Gil 711
- (x1) Gorgone
- (x1) Medusa

(x2) Coeurl	<>	Esp 8.262	--	Gil 1.288	
(x1) Tarantola					
(x1) Drago giallo	<>	Esp 28.000	--	Gil 1.500	(anche Sirena)
(x1) Misteruovo					
(x1) Drago verde	<>	Esp 4.759	--	Gil 368	
(x1) Misteruovo					
(x1) Lamia	<>	Esp 2.059	--	Gil 143	
(x1) Misteruovo					
(x1) Lucertola nera	<>	Esp 1.298	--	Gil 43	
(x1) Misteruovo					
(x1) Naga reale	<>	Esp 3.582	--	Gil 238	
(x1) Misteruovo					

---

GRANDE CONTINENTE DI BABIL

---

(x1) Armadillo	<>	Esp 8.643	--	Gil 372	
(x1) Capitano goblin					
(x3) Lucertola nera					
(x1) Armadillo	<>	Esp 6.185	--	Gil 705	
(x1) Lucertola nera					
(x2) Tartaruga magma					
(x1) Armadillo	<>	Esp 4.887	--	Gil 662	
(x2) Tartaruga magma					
(x2) Capitano goblin	<>	Esp 5.526	--	Gil 324	
(x1) Tartaruga magma					
(x2) Armadillo	<>	Esp 3.110	--	Gil 388	
(x4) Capitano goblin	<>	Esp 7.720	--	Gil 180	
(x3) Lucertola nera	<>	Esp 3.894	--	Gil 129	(anche Sirena)

---

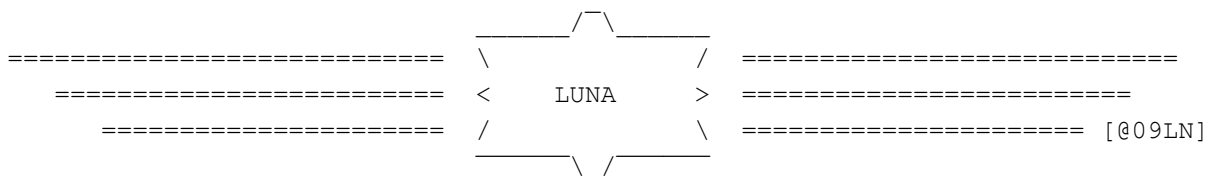
TERRITORI SOTTERRANEI

---

(x2) Crisalide	<>	Esp 13.076	--	Gil 734	
(x2) Falena verde					
(x1) Fiore di sangue					
(x2) Crisalide	<>	Esp 11.872	--	Gil 702	
(x2) Falena verde					
(x2) Falena verde	<>	Esp 7.432	--	Gil 656	
(x1) Fiore di sangue					
(x1) Fiore di sangue	<>	Esp 6.632	--	Gil 716	
(x2) Scolopendra					
(x4) Crisalide	<>	Esp 11.288	--	Gil 156	
(x2) Falena verde	<>	Esp 6.228	--	Gil 624	

(x2) Fiore di sangue <> Esp 2.408 -- Gil 64

(x1) Scolopendra <> Esp 2.714 -- Gil 342 (anche Sirena)



Musica di sottofondo -: 042. Un'altra luna

```

+-----+
|
|                                     @@@@@@@@@@@@
|                                     @@@@@@@@@@@@@@@@
|                                     @@@@
| #####                               @@
| #####                               a @@                               #####
| #####                               #####~#####                               #####
|                                     #####                               #####
|                                     #####                               #####
|                                     #####                               #####
|                                     #####                               #####
|                                     #####                               #####
|                                     #####                               #####
| #####                               @@@@                               #####
| #####                               @@@@@@@@@@@@                               @@@@
| #####                               @@ #####                               @@@@                               @@
| #####                               #####                               @@@@ #####                               @@ @@
| #####                               #####                               #####
| ##### b #####                               #####                               #####
|                                     #####                               #####~#####
|                                     ##### @@                               ###           ##
| #####                               #~##                               ##           ##           ##
| ##### b ###~##@@                               @@ #####                               #           #####           ##
| #####                               @@# #####                               #           # e #           ##
| ### #####                               ### d #####                               #           ##
| @@@@ @@@@ #~##### c #####                               #           ##           ##
| @@@ @@@ @@@@ #####@#####                               ##### d #####                               #####~#####
| @ @@@@ #####~#####                               #####
| #####                               #####
| #####                               #####
| #####~##~#####
| #####                               ##### f #####
| #####                               #####                               @@@@
| #####                               #####                               @@ @@@@@@@@@@@@
| #####                               #####                               @@ @ @@@@@@@@@@@@
| #####                               #####~#####                               @@ @@@ @@@@@@
|                                     @@@@@@ @@ @@
|                                     @@@@
|
+-----+

```

La Luna è il satellite del Pianeta Blu e può essere raggiunto ed esplorato esclusivamente tramite la Balena lunare.



LEGENDA

- ~~ rampe
- ## altipiani percorribili
- @@ monti non percorribili

È possibile muoversi liberamente sulla superficie lunare e, tramite le rampe, è consentito anche attraversare i vari altopiani presenti.

=== LOCALITÀ ===

- a. Rovine lunari
- b. Tunnel lunare - Ovest
- c. Palazzo di cristallo & Sottosuolo lunare
- d. Tunnel lunare - Est
- e. Antro del Progenitore
- f. Rifugio degli Hummingway

=== NEMICI PRESENTI ===

I mostri incontrati sulla superficie lunare sono sempre gli stessi in ogni punto del satellite.

-----  
 SUPERFICIE LUNARE  
 -----

(x1) Bavarois violetto	<>	Esp 5.602	--	Gil 1.734	
(x1) Gelatina nera					
(x1) Mousse bianca					
(x2) Eucariota	<>	Esp 23.116	--	Gil 5.950	
(x1) Pyros nero					
(x2) Virus lunare					
(x2) Eucariota	<>	Esp 21.997	--	Gil 4.970	
(x1) Procariota					
(x1) Eucariota	<>	Esp 22.997	--	Gil 5.260	
(x2) Procariota					
(x2) Gelatina nera	<>	Esp 14.087	--	Gil 4.450	
(x1) Procariota					
(x2) Gelatina nera	<>	Esp 12.562	--	Gil 4.800	
(x2) Virus lunare					
(x2) Pyros nero	<>	Esp 10.206	--	Gil 1.890	
(x2) Pyros viola					
(x2) Verme dell'abisso	<>	Esp 12.606	--	Gil 620	(anche Sirena)

=====

MAPPE DELLE LOCALITÀ

[@09ML]

=====  
 << Nel Menù Principale, tra il riquadro delle voci del menù e quello che indica il tempo ed i Gil, appare il nome della sala in cui ci si trova. Tuttavia al cambio di stanza non corrisponde sempre un nome diverso per questa voce (esempio: nella Torre di Babil ci sono molte camere distinte, indicate tutte come 'S10'). Perciò nella guida è stata aggiunta una lettera per riuscire a differenziarle quando nel gioco questo non avviene (S10 /A, S10 /B, S10 /C e così via).

In aggiunta, per rendere più semplice la ricerca di una stanza, ad ognuna di esse è stato assegnato un codice univoco (esempio: per la Torre di Babil, i codici per le varie stanze sono TB.aA, TB.aB, TB.aC e così via). >>

Le varie località verranno analizzate in ordine alfabetico:

Agart	[blocco AG]
Antico acquedotto	[blocco AA]
Antro del Progenitore	[blocco AP]
Balena lunare	[blocco BL]
Baron	[blocco BR]
Canale sotterraneo	[blocco CS]
Castello dei nani	[blocco CN]
Castello di Baron	[blocco CB]
Castello di Damcyan	[blocco CD]
Castello di Eblan	[blocco CE]
Castello di Fabul	[blocco CF]
Castello di Troia	[blocco CT]
Caverna delle ordalie	[blocco CO]
Caverna magnetica	[blocco CM]
Foresta dei chocobo	[blocco FC]
Forgia di Kokkol	[blocco FK]
Gigante di Babil	[blocco GB]
Grotta degli eidolon	[blocco GD]
Grotta delle nebbie	[blocco GN]
Grotta delle silfidi	[blocco GF]
Grotta di Adamant	[blocco GA]
Grotta sigillata	[blocco GS]
Grotte di Eblan	[blocco GE]
Lago sotterraneo	[blocco LS]
Mist	[blocco MS]
Mithril	[blocco MT]
Monte Hobs	[blocco MH]
Monte Ordalia	[blocco MO]
Mysidia	[blocco MY]
Oasi di Kaipo	[blocco OK]
Palazzo di cristallo	[blocco PC]
Reame degli eidolon	[blocco RE]
Rifugio degli Hummingway	[blocco RH]
Rovine lunari	[blocco RL]
Sottosuolo lunare	[blocco SL]
Tana del formileone	[blocco TF]
Tomra	[blocco TM]
Torre di Babil	[blocco TB]
Torre di Zot	[blocco TZ]
Troia	[blocco TR]
Tunnel lunare	[blocco TL]
Ufficio dei programmatori	[blocco UP]
Villaggio dei chocobo	[blocco VC]

La scheda di una località presenta la seguente struttura:

- a) la zona territoriale di appartenenza
- b) il numero di stanze di cui è composta
- c) la musica di sottofondo, riferita al Lettore musicale
- d) le stanze dove sono situati gli eventuali Punti di Salvataggio
- e) gli oggetti ed i mostri presenti [le stanze dove trovarli]

Per quanto riguarda le singole stanze invece vengono indicate:

- f) la rispettiva mappa
- g) dove conducono le varie uscite
- h) eventuali Oggetti presenti
- i) eventuali gruppi di nemici presenti
- l) eventuali altre informazioni

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.

Note sui gruppi di nemici:

- '.evo' : il mostro può essere evocato da un altro nemico
- 'anche Sirena' : il gruppo di nemici compare sia casualmente, sia nel caso in cui si utilizzi l'oggetto Sirena

```

=====
AGART [09AG]
===== Agart ==
Zona territoriale ----: Pianeta Blu / territorio di Eblan
Stanze presenti -----: sette
Musica di sottofondo -: 004. Benvenuti nella nostra città!
Punti di Salvataggio -: nessuno
  
```

```

... OGGETTI ...                ... NEMICI ...
Vento antartico [AG.aA]         (nessuno)
  
```

\_\_\_\_\_ [AG.aA] CITTÀ

```

#####
#####          #####          #
#####          #####          ###
###            #
#             #####          #
#             #####          ###
#             #####          #   #
###          #####          ###  #
###          #####          #####
#             #####          #   #
#             #####          #####
#             #####          #   ###
#             #####          #   #
#             #####          #####
###          #####          # {gw}# #####          #   ###
#             #####          #   #####
#             #####          a #####          #
#             #####          #####          #
###          #####          #####
#             #####          #_#
###          #####          #04.#
#             #####          #
#####          #####          #03.#####          ###
#             #####          #####          #
###          #####          #####          ###
  
```

```

_____ # ##### ##### ###
#02.##### #####
#_____ ##### #
##### ### ##
# # ##### # #
### # #####
##### ##### #
# #_____#
#####..01...#
_____

```

COLLEGAMENTI

- 01 >>>> Isola di Agart
- 02 ---> [AG.aB] Osservatorio
- 03 ---> [AG.aD] Pozzo
- 04 ---> [AG.aE] Locanda
- 05 ---> [AG.aF] Officina
- 06 ---> [AG.aG] Armaiolo

OGGETTI

a. Vento antartico (cespuglio)

ALTRO

{gw} Namingway (nella casa diroccata)

\_\_\_\_\_ [AG.aB] OSSERVATORIO

```

#####
#07.##### #
#_____ #
##### #
# ##### #
# #####_____#
##### #02.#
_____

```

COLLEGAMENTI

- 02 ---> [AG.aA] Città
- 07 ---> [AG.aC] Sala d'osservazione

\_\_\_\_\_ [AG.aC] SALA D'OSSERVAZIONE

```

#####
# #
# #
# #
### _____###
###07.###
#####

```

COLLEGAMENTI

- 07 ---> [AG.aB] Osservatorio

Esaminando il telescopio è possibile guardarvi attraverso e si potrà osservare la Luna.

\_\_\_\_\_ [AG.aD] POZZO

#####

```
# # # #
### # # ###
# #
# PZ #
### ###
# # # #
##### #####
#_#
#03.#
```

COLLEGAMENTI

03 ---> [AG.aA] Città

ALTRO

PZ Pozzo

Esaminando il pozzo verrà richiesto quale Oggetto inserirvi. Selezionando la Pietra lavica, si aprirà l'accesso al Sottosuolo e comparirà un grosso cratere nero sull'isola.

\_\_\_\_\_[AG.aE] LOCANDA

```
#####
# ##### # {Lc} # ##### #
# ##### #
# #
# # ##### # #
# # ##### # #
##### ##### ##### #####
##### # {nM}# # # #####
##### ##### # # #####
# # # # #
# # # # #
# ##### #
# ##### #
# ##### #
#####
#_#
#04.#
```

COLLEGAMENTI

04 ---> [AG.aA] Città

ALTRO

{Lc} Locanda
{nM} negozio di Medicine

\_\_\_\_\_[AG.aF] OFFICINA

```
#####
# # {nA} # #
# ##### #
# #
##### #####
# #
### ###
#_#
#05.#
```

COLLEGAMENTI

05 ---> [AG.aA] Città

ALTRO

{nA} negozio di Armi

[AG.aG] ARMAIOLO

```

#####
#  # {nP} #  #
#  #####  #
#                                     #
#                                     #
#                                     #
#####  #####
#_#
#06.#

```

COLLEGAMENTI

06 ---> [AG.aA] Città

ALTRO

{nP} negozio di Protezioni

ANTICO ACQUEDOTTO

[@09AA]

==== Ancient Waterway ===

Zona territoriale ----: Pianeta Blu / territorio di Baron

Stanze presenti -----: cinque

Musica di sottofondo -: 012. Nell'oscurità

Punti di Salvataggio -: [AA.aE] S1 /B

... OGGETTI ...

... NEMICI ...

Aracnotela	[AA.aB]	Alligatore	[AA.aA, aB]
Clessidra di bronzo	[AA.aB]	Alligigatore	[AA.aA, aB, aC, aD]
Etere	[AA.aA, aC]	Conchiglia zannuta	[AA.aA]
Furia di Zeus	[AA.aA]	Elettropesce	[AA.aA, aB]
Granpozione	[AA.aA]	Guardia di Baron	[AA.aC, aD]
Sandali di Mercurio	[AA.aB]	Idra	[AA.aB, aC, aD]
Spada antica	[AA.aE]	Magicarpa	[AA.aA, aB]
		Piranha	[AA.aA]
		Stampo demoniaco	[AA.aA, aB]
		Verme dell'acqua	[AA.aA, aB, aC, aD]

[AA.aA] S4

```

#01.#
#_#
#  #           #####
#  #           #             #
#  #           #####  #####  #####  #02.#
#  #           #             #####  #           #_#
#  #           #           #####  #           #           #

```

```

### ##### # ##### # #
# # # ##### # # #
### # ##### ##### # # #####
### ##### ### ##### # # #
# ##### ### # # # #
# ##### ##### ##### ##### #####
# ##### ### # # # #
##### # ##### #
### # # ##### #
### # # # ##### #
### ##### # #####
# ##### #
# ##### #
# ##### #
# ##### #
# ##### #
##### #
##### #
# ##### #
# ##### #
# ##### #
# ##### #
# ##### #
##### #
##### #
# ##### #
# ##### #
# ##### #
# ### a ### b ### c ### #
# #
#####

```

COLLEGAMENTI

```

01 >>>> [BR.aD] Baron - Cantina (accesso 13)
02 ---> [AA.aB] S3

```

OGGETTI

- a. Granpozione
- b. Etere
- c. Furia di Zeus

NEMICI

```

(x1) Alligatore <> Esp 3.986 -- Gil 1.099
(x1) Alligatore
(x3) Stampo demoniaco

(x1) Conchiglia zannuta <> Esp 1.991 -- Gil 580
(x2) Magicarpa
(x1) Stampo demoniaco

(x1) Alligatore <> Esp 1.520 -- Gil 508
(x2) Magicarpa

(x1) Alligatore <> Esp 2.580 -- Gil 860
(x3) Elettropesce

(x2) Elettropesce <> Esp 2.140 -- Gil 718
(x2) Magicarpa

(x3) Magicarpa <> Esp 1.647 -- Gil 525
(x3) Piranha

(x3) Magicarpa <> Esp 1.980 -- Gil 654 (anche Sirena)
(x1) Verme dell'acqua

```

```

# # ##### #03.#
# ### # ##### # #
#_### ##### ### # #
#02.### ### .... # #
# # ### # : # ##### # #
# # ..... ### : ##### ##### # #
### : ##### ##### : ### # # #
# : ##### :..... # # #
##### # :.. ##### ##### # # #
# a ##### : ##### ##### #
# ##### : ##### ..... #
# ##### : ##### ##### ##### #
# :.. ### : ##### ##### ### #
### :.....: ##### ##### # ##### #
### : ##### # c # ##### #
### : ##### ##### ### ##### #
# ..: ##### b ##### ### ### ##### #
# : ##### ##### # # ##### #
# : ### ..... ##### ##### #
### : ##### # :..... ##### : ##### #
# ..: ##### ##### : ##### : ##### #
# : ##### # # : ##### : ##### #
# : ##### # # : ##### : ##### #
# : ##### # # : # ##### : ##### ###
# : # # # :..... ##### :..... #
# :..... # ##### ##### : ##### ###
##### # # ##### : # #####
# # # .....: #
##### #####

```

COLLEGAMENTI

02 ---> [AA.aA] S4  
03 ---> [AA.aC] S2

OGGETTI

- a. Clessidra di bronzo
- b. Aracnotela
- c. Sandali di Mercurio

ALTRO

.. passaggio segreto

NEMICI

- (x1) Alligatore <> Esp 3.986 -- Gil 1.099
- (x1) Alligatore
- (x3) Stampo demoniaco
  
- (x1) Alligatore <> Esp 2.020 -- Gil 646 (anche Sirena)
- (x1) Idra
- (x1) Verme dell'acqua
  
- (x1) Alligatore <> Esp 2.580 -- Gil 860
- (x3) Elettropesce
  
- (x3) Elettropesce <> Esp 2.610 -- Gil 861
- (x1) Verme dell'acqua
  
- (x3) Magicarpa <> Esp 1.980 -- Gil 654
- (x1) Verme dell'acqua



(x2) Alligatore <> Esp 1.320 -- Gil 436

(x2) Idra <> Esp 1.340 -- Gil 418

[AA.aC] S2

```

#####04.#
##### ####
# a # ..... #
# : # : ##### ###
# : ### : # # #
# :.....: # # #
##### # #
# #
# #
### ###
# #
# #
# #
# #
# #
# ###
# #
##### #
# #
# #####
### ###
#_#
#03.#

```

COLLEGAMENTI

03 ---> [AA.aB] S3  
04 ---> [AA.aD] S1 /A

OGGETTI

a. Etere

ALTRO

.. passaggio segreto

NEMICI

(x1) Alligatore <> Esp 2.020 -- Gil 646

(x1) Idra

(x1) Verme dell'acqua

(x1) Guardia di Baron <> Esp 2.050 -- Gil 648

(x2) Idra

(x2) Guardia di Baron <> Esp 1.420 -- Gil 460

(x2) Idra <> Esp 1.340 -- Gil 418

(x2) Verme dell'acqua <> Esp 1.380 -- Gil 438 (anche Sirena)

[AA.aD] S1 /A

```

                                #06.#
                                ###---###
                                #      #
                                ###  ###
                                #      #
                                #      #
                                ###  ###
###05.#####          ###      #
#      ###  #####          ###
###          #####          ###
#####          ###
      ###          #####
      #      #
      ###  ###
      #      #
      #04.#

```

COLLEGAMENTI

```

04 ---> [AA.aC] S2
05 ---> [AA.aE] S1 /B
06 >>>> [CB.aA] Castello di Baron - Cortile (accesso 26)

```

NEMICI

```

(x1) Alligatore          <>   Esp 2.020  -- Gil 646
(x1) Idra
(x1) Verme dell'acqua

(x1) Guardia di Baron   <>   Esp 2.050  -- Gil 648
(x2) Idra

(x2) Guardia di Baron   <>   Esp 1.420  -- Gil 460

(x2) Idra                <>   Esp 1.340  -- Gil 418

(x2) Verme dell'acqua   <>   Esp 1.380  -- Gil 438  (anche Sirena)

```

\_\_\_\_\_ [AA.aE] S1 /B

```

#####
###          #          #####
#          .....          #      ###
#          #          :..... a      #
#      PS          #####          #
#          #          #####  ###
#          #          #####
###          #
#####  #####
      #      #
      #05.#

```

COLLEGAMENTI

```

05 ---> [AA.aD] S1 /A

```

OGGETTI

```

a. Spada antica

```

ALTRO

```

PS Punto di Salvataggio
.. passaggio segreto

```

NEMICI  
nessuno

=====

ANTRO DEL PROGENITORE

[@09AP]

===== Lair of the Father =====

Zona territoriale ----: Luna  
Stanze presenti -----: tre  
Musica di sottofondo -: 040. Il reame degli eidolon  
Punti di Salvataggio -: nessuno

••• OGGETTI •••

Armatura genji [AP.aB]  
Elmo genji [AP.aB]  
Guanti genji [AP.aA]  
Scudo genji [AP.aA]

••• NEMICI •••

Bahamut [AP.aC]  
Behemoth [AP.aB, aC]  
Demone corazzato [AP.aA, aB, aC]  
Drago d'argento [AP.aB, aC]  
Drago d'oro [AP.aB, aC]  
Drago d'ossa [AP.aB, aC]  
Guardia selenita [AP.aA]  
Saggia oscura [AP.aA, aB, aC]

===== [AP.aA] S1 =====

```
#####          #####
#      #      #   ###
#      #      #   ###
#      #      #   #
#      ###01.###   #           #####
#      #      ###   #           #
#      #      ###   #####          #
#####          ##### ..... ###
#      #####          .....: ##### #
#####          #####          ##### b #
###          ###          ##### #
#      #####          #####
#      #####          #####
#      #      #      #####          ###
###          #      #      #####          ###
#      #      #      #####          #
#      #      #      #####          #
#####          #      #      #####          ###
#      #      #      #####          #
#      #      #      #####          #
#      a      #      #      #####          #
#####          #      #      #####          #
#      #      #      #      #####02.##### #
#####          #      #      #####          ###
#####          #####
```

COLLEGAMENTI

01 >>>> Superficie lunare  
02 ---> [AP.aB] S2

OGGETTI

- a. Guanti genji
- b. Scudo genji

ALTRO

.. passaggio segreto

NEMICI

```
(x1) Demone corazzato <> Esp 48.503 -- Gil 12.900
(x1) Guardia selenita
(x1) Saggia oscura

(x2) Guardia selenita <> Esp 43.003 -- Gil 9.400
(x1) Saggia oscura

(x1) Guardia selenita <> Esp 30.003 -- Gil 5.900
(x1) Saggia oscura

(x2) Demone corazzato <> Esp 37.000 -- Gil 14.000 (anche Sirena)

(x1) Demone corazzato <> Esp 18.500 -- Gil 7.000

(x1) Saggia oscura <> Esp 17.003 -- Gil 2.400
```

[AP.aB] S2

```
#####
##### # ###
### # # #
### # # #
# # # #
# ###03.### ###
# #####
##### # #####
#####
### ### #####
# ##### ##### ###
# a ##### #
# ##### @ ##### ###
# ## ##### b #
# #
##### ###
# ##### # #####
# # ##### #####
### # ### ###
# # #####
### #####
# #####
### ##### #
# ##### #
# #
##### #
##### #####02.#####
##### #
##### ###
##### ###
#####
```

COLLEGAMENTI

- 02 ---> [AP.aA] S1
- 03 ---> [AP.aC] S3

OGGETTI

- a. Armatura genji
- b. Elmo genji

ALTRO

@ mini boss (Behemoth)

NEMICI

(x1) Behemoth	<>	Esp 57.000	--	Gil 65.000	[mini boss]
(x1) Demone corazzato	<>	Esp 52.506	--	Gil 11.800	
(x2) Saggia oscura					
(x1) Drago d'ossa	<>	Esp 31.003	--	Gil 9.150	
(x1) Saggia oscura					
(x2) Demone corazzato	<>	Esp 37.000	--	Gil 14.000	
(x1) Drago d'argento	<>	Esp 25.000	--	Gil 19.000	
(x2) Drago d'oro	<>	Esp 60.000	--	Gil 46.000	(anche Sirena)
(x1) Drago d'ossa	<>	Esp 14.000	--	Gil 6.750	

[AP.aC] S3

```

#####
##### #
# #####
# ##### #
# ##### #
# ##### #
### ___### #
# ###03.### #
###   #
###   ###   ###   #####   ###
#   ###   ###   #####   #
#   ##   §   ##   ###   #####
#   ####   ####   #   ###   #
#   ####   ####   ###   ### @ #
#   ##   ##   #####   #####   #####
#   #####   #####   #
#   #####   #####   #
#   #####   #####   #
###   #####   #####   #
#   #####   #####   #
###   #####   #####   #
#####   #####   #####   ###
# @ #####   #####   ###
#   #####   #####   ###
#   #####   #####   ###
#   #####   #####   #####
###   #####
#####

```

COLLEGAMENTI

03 ---> [AP.aB] S2

ALTRO

§ Boss (Bahamut)  
@ mini boss (Behemoth)

NEMICI

(x1) Bahamut	<>	Esp 35.000	--	Gil 0	[Boss]
(x1) Behemoth	<>	Esp 57.000	--	Gil 65.000	[mini boss]
(x1) Demone corazzato	<>	Esp 52.506	--	Gil 11.800	
(x2) Saggia oscura					
(x1) Drago d'ossa	<>	Esp 31.003	--	Gil 9.150	
(x1) Saggia oscura					
(x2) Demone corazzato	<>	Esp 37.000	--	Gil 14.000	
(x1) Drago d'argento	<>	Esp 25.000	--	Gil 19.000	
(x2) Drago d'oro	<>	Esp 60.000	--	Gil 46.000	(anche Sirena)
(x1) Drago d'ossa	<>	Esp 14.000	--	Gil 6.750	

Per poter affrontare Bahamut bisognerà aver già sconfitto Leviathan presso il [RE.aL] Reame degli eidolon - Sala del Re degli eidolon.

=====

BALENA LUNARE

[@09BL]

===== Lunar Whale =====

Zona territoriale ----: nessuno  
Stanze presenti -----: una  
Musica di sottofondo -: 041. La grande balena  
Punti di Salvataggio -: nessuno

... OGGETTI ...

(nessuno)

... NEMICI ...

(nessuno)

\_\_\_\_\_ [BL.aA] PONTE

```
#####
### # LL # ###
###          ###
#           #
#           #
#           #
##### CC #####
#_#         #_#
#.01        02.#
###_#       #_###
#           #
#####
# #
# #
#####
# #
# #
# #
```

```

# #
# #
### #####
# #
# #####
# # #
# # {Cb} #
# #
#####

```

COLLEGAMENTI

- 01 >>>> Mappa del mondo
- 02 >>>> Mappa del mondo (senso unico)

ALTRO

- CC Cristallo per raggiungere la Luna
- LL leva per volare
- {Cb} Chocobeso

All'interno della Balena lunare:

- esaminando il Cristallo, ci si sposterà dal Pianeta Blu alla Luna, e viceversa
- esaminando la leva, il veicolo decollerà e lo si potrà muovere liberamente
- sarà possibile riposare gratuitamente nelle capsule presenti nella zona centrale
- sarà possibile utilizzare il Chocobeso senza consumare l'Erba Ghisal

```

=====
BARON [09BR]
===== Baron =====

```

Zona territoriale ----: Pianeta Blu / territorio di Baron  
 Stanze presenti -----: nove  
 Musica di sottofondo -: 004. Benvenuti nella nostra città!  
 Punti di Salvataggio -: nessuno

... OGGETTI ...

- 1.000 Gil [BR.aD]
- 2.000 Gil [BR.aG]
- Ago dorato [BR.aA]
- Chiave di Baron [BR.aC]
- Clessidra di bronzo [BR.aA]
- Coda di fenice [BR.aA]
- Collirio [BR.aC]
- Furia di Zeus [BR.aH]
- Pane degli gnomi [BR.aC]
- Pozione [BR.aA, aC]
- Tenda [BR.aA, aC]

... NEMICI ...

- Guardia di Baron [BR.aC]
- Monaco [BR.aC]

\_\_\_\_\_ [BR.aA] CITTÀ

```

-----
10.
#-----# #####
##### ##### ..... #
# d .....: ##### : #
### ##### # : #

```

```

###          #####          #   ..: #
#           #####<>####    #   #####
#   e       #/////////#     #   ###
#####      #/////////#     ###   09.
#####      #####//#####  ###   ###
#####      #####//#####  #####  ###
#####      #####//#####  #####  ###
#####      #####//#####  #####  ###
#   ##08.#####//#####  #####  ###
#   ##      #####//#####  ###   #
#           #####          #   #
#####      #####          //#####  //   #
#   #####_###          #####  ##//  #
#   #####07.###      #####  //   #
#   #####          #####  //   ###
#   #####          #####  ##//  ###
###04.#####      #   b #_###  #####//  #
#   ##      #05.#      #06.###  #
#           #           //   ###
#           #####          #####//#####
#####      #####          #####//###
#   #####_###      #_#####/ f //#####
#   #####02.###      #03.#####//#####
#   #####          a #####//#####
#####          #####// g //#####
#           #           #####//#####
#           #           #####
#..01...#

```

COLLEGAMENTI

- 01 >>>> Area tra Baron e la Grotta delle nebbie
- 02 ---> [BR.aB] Emporio
- 03 ---> [BR.aC] Locanda
- 04 ---> [BR.aD] Cantina
- 05 ---> [BR.aE] Passaggio demoniaco
- 06 ---> [BR.aG] Casa di Rosa
- 07 ---> [BR.aH] Armeria
- 08 ---> [BR.aI] Casa di Cid
- 09 >>>> Area tra Baron e la Grotta delle nebbie (senso unico)
- 10 >>>> Area tra Baron e la Grotta delle nebbie (senso unico)

OGGETTI

- a. Pozione (vaso)
- b. Pozione (vaso)
- c. Coda di fenice (cespuglio)
- d. Ago dorato (cespuglio)
- e. Coda di fenice (cespuglio)
- f. Tenda (stagno)
- g. Clessidra di bronzo (stagno)

ALTRO

- <> scale per scendere in acqua
- // fiume
- .. passaggio segreto

Per aprire gli accessi 04 e 07 bisogna possedere la Chiave di Baron, che si riceve dopo aver sconfitto Yang presso la Locanda.



```

#####
#### {nM} ####
# ##### #
### #
# #
### #
#####
#_#
#02.#

```

COLLEGAMENTI

02 ---> [BR.aA] Città

ALTRO

{nM} negozio di Medicine

\_\_\_\_\_[BR.aC] LOCANDA

```

#####
# # # # b c d #
# ##### # #
# # #
# # #
# ##><### ##
# #
##### #
# #
##### #
# # # {Lc} # #
# # # ##### #
# e # #
# # # #
# # a # #
#####
# #
#_#
#03.#

```

COLLEGAMENTI

03 ---> [BR.aA] Città

OGGETTI

- a. Pozione (vaso)
- b. Pane degli gnomi
- c. Tenda
- d. Collirio
- e. Chiave di Baron

ALTRO

{Lc} Locanda  
>< pulsante che apre l'accesso ai forzieri

NEMICI

- (x2) Guardia di Baron <> Esp 1.420 -- Gil 460
- (x1) Monaco <> Esp 0 -- Gil 0

Entrando in questa stanza dopo che Cecil è diventato un Paladino, si ritroverà Yang e, una volta sconfitti tutti i nemici, si riceverà da lui la Chiave di Baron.

---

[BR.aD] CANTINA

---

```
#####
# 13. #####
# _____ a #
# #####
### ## #####
# #
#_#
#04.#
_____
```

COLLEGAMENTI

04 ---> [BR.aA] Città  
13 >>>> [AA.aA] Antico acquedotto - S4 (accesso 01)

OGGETTI

a. 1.000 Gil

ALTRO

.. passaggio segreto

Per entrare in questa stanza bisogna possedere la Chiave di Baron.

---

[BR.aE] PASSAGGIO DEMONIACO

---

```
#####
# # # #
# # _____ # #
# # 12. # #
# # _____ # #
# ##### #
# ##### #
# #####>< #
# 11. #
# _____ #
#####
#_#
#05.#
_____
```

COLLEGAMENTI

05 ---> [BR.aA] Città  
11 ---> [BR.aF] Sala d'allenamento  
12 >>>> [MY.aG] Mysidia - Passaggio demoniaco (accesso 09)

ALTRO

>< pulsante che apre l'accesso al teletrasporto per Mysidia

---

[BR.aF] SALA D'ALLENAMENTO

---

```
#####
# #
# #
# ##### #
```

```
# {gw}#
# _____ #
##### 11. #####
#####
```

COLLEGAMENTI

11 ---> [BR.aE] Passaggio demoniaco

ALTRO

{gw} Namingway

\_\_\_\_\_ [BR.aG] CASA DI ROSA

```
#####
##### #
# #
# # #
# ##### # #
# # #
##### #####
#_#
#06.#
_____
```

COLLEGAMENTI

06 ---> [BR.aA] Città

\_\_\_\_\_ [BR.aH] ARMERIA

```
#####
# ..... #
##### : # : ##### : #
# # b : # : a # # : #
# #{nA} # {nP}# # : #
# ##### # : #
# # # : #
# # # : #
# : # : #
##### : # : #
#_# # :...: #
#07.# #####
_____
```

COLLEGAMENTI

07 ---> [BR.aA] Città

OGGETTI

- a. 2.000 Gil
b. Furia di Zeus

ALTRO

- {nA} negozio di Armi
{nP} negozio di Protezioni
.. passaggio segreto

Per entrare in questa stanza bisogna possedere la Chiave di Baron.

\_\_\_\_\_ [BR.aI] CASA DI CID

```
#####
#
#
#
#
#
#####
### ###
#_#
#08.#

```

COLLEGAMENTI

08 ---> [BR.aA] Città

```
=====
CANALE SOTTERRANEO [09CS]
===== Underground Waterway =====
Zona territoriale ----: Pianeta Blu / territorio di Damcyan
Stanze presenti -----: sette
Musica di sottofondo -: 012. Nell'oscurità
Punti di Salvataggio -: [CS.aD] S2 /B

```

... OGGETTI ...

580 Gil [CS.aE]
Bacio di dama [CS.aA]
Basco piumato [CS.aF]
Bracciale di ferro [CS.aA]
Clessidra di bronzo [CS.aG]
Coda di fenice [CS.aB]
Esplosivo [CS.aE]
Etere [CS.aC, aG]
Megaetere [CS.aB]
Pozione [CS.aA, aC, aF]
Pozione-X [CS.aB]
Spada oscura [CS.aG]
Tenda [CS.aA]
Vento antartico [CS.aG]
Verga glaciale [CS.aC]

... NEMICI ...

Alligatore [CS.aG]
Ameba [CS.aA, aC, aE, aF, aG]
Conchiglia zannuta [CS.aA, aC, aE, aF, aG]
Maghetto [CS.aE, aF, aG]
Mousse rossa [CS.aF, aG]
Piranha [CS.aA, aC, aE, aF, aG]
Rana gigante [CS.aA, aC, aE, aF, aG]
Rana tigre [CS.aG]
Sahagin 1 [CS.aE, aF, aG]
Zombie [CS.aA, aC, aE, aF, aG]

[CS.aA] SUD

#03.#

######

#####

```

### # # # ##### # d #
# # ##### # # # : #####
# ##### # ##### #
### ### ### ##### : # #
### # ### ### : # #
##### ##### ##### # : # #####
### ##### # # : #
##### ##### ### #####
# # ##### ##### : # #
# # # # # # #
# ##### # #####
##### ##### ### ##### b #
### ##### ### # # #
##### ### _____ # a #
# ### ##02.##### ##### ###
# # # _____ ### ### ##### ### #
### ..#...#.. ##### ### ### #
### ##### ### ##### # #####
# ### ##### ##### #
##### #####
# ##### #####
### # ### ##### #
### ### ### # ##### #
##### # # ##### ##### ###
# ##### # # ##### # ###
# c # ##### # #
##### _____ #####
#01.#

```

COLLEGAMENTI

01 >>> Area tra l'Oasi di Kaipo ed il Canale sotterraneo  
02 ---> [CS.aB] Grotta della cascata  
03 ---> [CS.aC] S2 /A

OGGETTI

- a. Pozione
- b. Bacio di dama
- c. Tenda
- d. Bracciale di ferro

ALTRO

.. sottopassaggio

NEMICI

```

(x1) Ameba <> Esp 528 -- Gil 163
(x3) Conchiglia zannuta

(x2) Conchiglia zannuta <> Esp 440 -- Gil 116
(x2) Piranha

(x3) Piranha <> Esp 357 -- Gil 90

(x3) Rana gigante <> Esp 267 -- Gil 72

(x4) Zombie <> Esp 448 -- Gil 124 (anche Sirena)

```

# #  
# ###  
##### c #  
# a ###  
### b #  
### \_\_\_\_\_ #  
#....02.....#

COLLEGAMENTI

02 ---> [CS.aA] Sud

OGGETTI

- a. Pozione-X
- b. Megaetere
- c. Coda di fenice

NEMICI

nessuno

\_\_\_\_\_ [CS.aC] S2 /A

#####  
##### # c # #####  
# ##### # # ##### #####  
# ##### # # a ##### #####  
### # \_\_\_\_\_ # ### #  
#####06.##### ### #####  
# # \_\_\_\_\_ # # #  
### ### ##### ##### ##### #  
# ##### # ### # # # ###  
### \_\_\_\_\_### # ### # # # # #  
#05.### # ### # # ### # ##### ###  
\_\_\_\_\_ # ### ##### # ##### # # #  
##### # ##### ### # # #  
# # ##### # ##### # ###  
#####  
###04.##### ##### # ###  
# \_\_\_\_\_ ##### b # # ### #  
# ##### # ### ### #  
##### ##### # # # #  
# ##### # ### # # #  
### ##### ### ### # #  
### ##### ##### ### # ###  
# ##### ##### # #  
# ##### ##### ##### #  
# ##### # ##### ###  
# # ##### # ##### #  
# # ##### # ##### #  
##### # #03.#  
#####

COLLEGAMENTI

- 03 ---> [CS.aA] Sud
- 04 ---> [CS.aD] S2 /B
- 05 ---> [CS.aD] S2 /B
- 06 ---> [CS.aE] S3

OGGETTI

- a. Pozione
- b. Etere

c. Verga glaciale

NEMICI

(x1) Ameba <> Esp 528 -- Gil 163  
 (x3) Conchiglia zannuta

(x2) Conchiglia zannuta <> Esp 440 -- Gil 116  
 (x2) Piranha

(x3) Piranha <> Esp 357 -- Gil 90

(x3) Rana gigante <> Esp 267 -- Gil 72

(x4) Zombie <> Esp 448 -- Gil 124 (anche Sirena)

[CS.aD] S2 /B

```

      _____
      #05.#
      #-----#
#####  #####
#          #
#          #
#          #
#      PS  #
#          #
#          #
#          #
#####  #####
      _____
      #04.#

```

COLLEGAMENTI

04 ---> [CS.aC] S2 /A  
 05 ---> [CS.aC] S2 /A

ALTRO

PS Punto di Salvataggio

NEMICI

nessuno

[CS.aE] S3

```

      #####
      ###  ###
      ###07.#  #
#####  #
#          #####  #####  ###  #
#          #  #  #          #####  #
###          ###  #  #          #
#####  #####  #  #          #####  #
#  #  ###  #####  ###  #####
#          #####  #
#          #####  #####
###          #
#          #####  #####  #
###          #####  ###
#####  #####  #

```

```
#####  
# #####  
# b a #  
# #####  
#####
```

COLLEGAMENTI

06 ---> [CS.aC] S2 /A  
07 ---> [CS.aF] S2 /C

OGGETTI

a. 580 Gil  
b. Esplosivo

NEMICI

(x2) Ameba <> Esp 890 -- Gil 274  
(x2) Conchiglia zannuta  
(x2) Piranha  
  
(x2) Conchiglia zannuta <> Esp 440 -- Gil 116  
(x2) Piranha  
  
(x2) Maghetto <> Esp 808 -- Gil 278 (anche Sirena)  
(x4) Sahagin 1  
  
(x3) Piranha <> Esp 357 -- Gil 90  
  
(x3) Rana gigante <> Esp 267 -- Gil 72  
  
(x4) Zombie <> Esp 448 -- Gil 124

\_\_\_\_\_[CS.aF] S2 /C

```
#####  
# ..... #  
# : ##### : #  
# : ##_### : #####  
#####: ##08.### :..... #####  
# .....: ###_##### #  
# : # :... ##### ###  
# : ##### ##### ###  
# : ##### ##### #  
# : ##### ##### #  
# : # ##### ##### #  
# : # a ##### ##### ###  
# : # ##### ##### #  
# : ##### ##### ###  
# : ##### ##### ###  
# : ##### ##### #  
# : ##### ##### b #  
# : ##### ##### #  
# : ##### ##### #  
# : ..... #####  
#####_###  
#07.#
```

COLLEGAMENTI

07 ---> [CS.aE] S3  
08 ---> [CS.aG] Nord



OGGETTI

- a. Pozione
- b. Basco piumato

ALTRO

.. passaggio segreto

NEMICI

- (x2) Ameba <> Esp 890 -- Gil 274
- (x2) Conchiglia zannuta
- (x2) Piranha
  
- (x2) Conchiglia zannuta <> Esp 440 -- Gil 116
- (x2) Piranha
  
- (x2) Maghetto <> Esp 808 -- Gil 278 (anche Sirena)
- (x4) Sahagin 1
  
- (x4) Mousse rossa <> Esp 536 -- Gil 144
  
- (x3) Piranha <> Esp 357 -- Gil 90
  
- (x3) Rana gigante <> Esp 267 -- Gil 72
  
- (x4) Zombie <> Esp 448 -- Gil 124

[CS.aG] NORD

```

#####
# #####   ###           #####
# #####   ###   ###   #####09.#
# #####   #####       ###   #
#####           ###   #
# b ###           #####   ###   #####
#####   #####   #   ###   #
###           ###   #   #   #####   #####
#   #           #   #   ###   ###   ###
#####   ###   #   #           #   ###
# a ###   #   #   #           #####   #####
#   #   ###   ###   #   #####   #   #   #
###           #   ###   # d   ###   #   #
#####   ###   #####   #   #
#           #           ###   #####
#           #####   # c   #
###           #####   #####
#####_###   #
#08.###   #####
#           #####

```

COLLEGAMENTI

- 08 ---> [CS.aF] S2 /C
- 09 >>>> Area tra il Canale sotterraneo ed il Lago sotterraneo

OGGETTI

- a. Etere
- b. Vento antartico
- c. Clessidra di bronzo
- d. Spada oscura

NEMICI

(x2) Ameba <> Esp 890 -- Gil 274  
(x2) Conchiglia zannuta  
(x2) Piranha

(x1) Alligatore <> Esp 474 -- Gil 155  
(x2) Piranha

(x2) Maghetto <> Esp 808 -- Gil 278 (anche Sirena)  
(x4) Sahagin 1

(x2) Rana gigante <> Esp 432 -- Gil 116  
(x2) Rana tigre

(x2) Rana gigante <> Esp 305 -- Gil 82  
(x1) Rana tigre

(x4) Mousse rossa <> Esp 536 -- Gil 144

(x4) Rana gigante <> Esp 356 -- Gil 96

(x4) Zombie <> Esp 448 -- Gil 124

=====

CASTELLO DEI NANI [09CN]

===== Dwarven Castle =====

Zona territoriale ----: Sottosuolo  
Stanze presenti -----: diciassette  
Musica di sottofondo -: 037. Il grande re Jott  
Punti di Salvataggio -: nessuno

••• OGGETTI •••		••• NEMICI •••
5.000 Gil [CN.aN]		Brina [CN.ad]
Ascia nanica [CN.aG]		Calca [CN.ad]
Bracciale d'assalto [CN.aI]		Calcabrina [CN.ad]
Cintura nera [CN.aQ]		Drago oscuro [CN.ad]
Clessidra d'argento [CN.aI]		Golbez 2 [CN.ad]
Collana di Lucia [CN.aC]		
Cottage [CN.aR]		
Elisir [CN.aI, aQ]		
Erba Ghisal [CN.aL]		
Etere [CN.aI, aQ]		
Granpozione [CN.aQ]		
Vino di Bacco [CN.aH, aP]		

\_\_\_\_\_ [CN.aA] CORTILE

```

#####
# #
# #
# #
#####
# #
###17.###   ###   ###   ###09.###
# # # # # #
# #####
###   ###   ###   ###

```

```

#           ###   ###           #
#           #           #
#####           #####
#           #####
#           #####
#   _   #
#02.#
#   _   #
#   #
#   #
#####   #####
#           #
#           #
#####   #####
#           #
#           #
#           #
#           #
#   _   #
#..01...#

```

COLLEGAMENTI

- 01 >>>> Grande continente di Babil
- 02 ---> [CN.aB] 1° piano
- 09 ---> [CN.aG] Torre est, 1° piano
- 17 ---> [CN.aO] Torre ovest, 1° piano

\_\_\_\_\_ [CN.aB] 1° PIANO

```

#           _   #
#           _   #
#           #   #
#####   #####
#           #   #
#15.#           #05.#
#   _   #           #   _   #
#           #           #
###           ###
#           #
#           #
#####   #####
#           #
#   _   #
#02.#

```

COLLEGAMENTI

- 02 ---> [CN.aA] Cortile
- 03 ---> [CN.aC] Sala del trono
- 05 ---> [CN.aE] 2° piano /A
- 15 ---> [CN.aN] 2° piano /B

\_\_\_\_\_ [CN.aC] SALA DEL TRONO

```

#           _   #
#           _   #

```

```

# #####
##### # # #####
##### a #####
### #
# #
# #
# #
# #
# # #
# # #
#####_#####
#03.#

```

COLLEGAMENTI

03 ---> [CN.aB] 1° piano  
04 ---> [CN.aD] Sala del Cristallo

OGGETTI

a. Collana di Lucia

Entrando per la prima volta in questa stanza, Cid abbandonerà temporaneamente il gruppo per poter riparare l'Enterprise. Tornando nella sala dopo aver sconfitto Rubicante, si riceverà da Re Jott la Collana di Lucia.

\_\_\_\_\_ [CN.aD] SALA DEL CRISTALLO

```

#####
# #
# #
# ##### #
# ##### #
# ### C ### #
# ### # # #
# ### # # #
# ### # # #
# # # #
# # #
# #
# #
# #
# § #
#####
# #
# #
# #
###04.###

```

COLLEGAMENTI

04 ---> [CN.aC] Sala del trono

ALTRO

(C) Cristallo oscuro  
§ Boss

NEMICI

(x3) Brina <> Esp 6.000 -- Gil 3.000 [Boss 1]  
(x3) Calca  
(x1) Calcabrina <> Esp 12.000 -- Gil 5.000 [Boss 2]

(x1) Golbez 2 <> Esp 15.000 -- Gil 10.000 [Boss 3]

(x1) Drago oscuro .evo

Entrando per la prima volta in questa stanza, Rydia Adulta tornerà nel gruppo durante lo scontro con Golbez.

\_\_\_\_\_ [CN.aE] 2° PIANO /A

```

      #07.#
      #___#
      #   #
#####
#.06  # {nA}#  #{nP} #08.#
#___  #####  #####___#
#                                           #
#                                           #
#                                           #
#                                           #
#   #                                           #
#_____#####
#05.#
_____

```

COLLEGAMENTI

- 05 ---> [CN.aB] 1° piano
- 06 ---> [CN.aL] S1
- 07 ---> [CN.aF] Taverna lali-oh
- 08 ---> [CN.aG] Torre est, 1° piano

ALTRO

- {nA} negozio di Armi
- {nP} negozio di Protezioni

\_\_\_\_\_ [CN.aF] TAVERNA LALI-OH

```

#####
#           #           #
#           #           #
#####
#           #####
#           #
#           #####
#           ..... |09.#
#####
#           #
#           #
#07.#
_____

```

COLLEGAMENTI

- 07 ---> [CN.aE] 2° piano /A
- 09 >>>> [UP.aA] Ufficio dei programmatori - Ingresso (accesso 01)

ALTRO

.. passaggio segreto

\_\_\_\_\_ [CN.aG] TORRE EST, 1° PIANO

```

#####
##### a #####
###          ###
#           10. #
###          ###
#           #
###          #
#           #_###
###          #08.#
#####      #####
###   ###
#_#
#09.#

```

COLLEGAMENTI

08 ---> [CN.aE] 2° piano /A  
09 ---> [CN.aA] Cortile  
10 ---> [CN.aH] Torre est, 2° piano

OGGETTI

a. Ascia nanica

---

[CN.aH] TORRE EST, 2° PIANO

```

#####
###          #####
#           ###
### 10.      #
###          ###
### #       #
# a # 11.# # ###
# ###      #####
# # #
###   ###
#####

```

COLLEGAMENTI

10 ---> [CN.aG] Torre est, 1° piano  
11 ---> [CN.aI] Torre est, 3° piano

OGGETTI

a. Vino di Bacco (vaso)

---

[CN.aI] TORRE EST, 3° PIANO

```

#####
### a ###
# # #
##### #_# #####
# d 11. b #
##### #####
#####
# #
# c #
#####

```

COLLEGAMENTI

11 ---> [CN.aH] Torre est, 2° piano

OGGETTI

- a. Etere
- b. Clessidra d'argento
- c. Elisir
- d. Bracciale d'assalto

In questa stanza sono presenti diverse pareti illusorie.

\_\_\_\_\_ [CN.aL] S1

```

#####
#.12 #####
#-----### #
##### {Cb} #####
##### # b #
# # a c #
# # # #
# # # #
#####13.##### #
#.14| ##### 06.#
#####

```

COLLEGAMENTI

- 06 ---> [CN.aE] 2° piano /A
- 12 ---> [CN.aR] S2
- 13 ---> [CN.aM] Infermeria
- 14 ---> [CN.aN] 2° piano /B

OGGETTI

- a. Erba Ghisal (vaso)
- b. Erba Ghisal (vaso)
- c. Erba Ghisal (vaso)

ALTRO

{Cb} Chocobeso

Per raggiungere l'accesso 12 è necessario aver parlato prima con Re Jott.

\_\_\_\_\_ [CN.aM] INFERMERIA

```

#####
# #
# #
# #
# #
# #
#####
#_#
#13.#

```

COLLEGAMENTI

- 13 ---> [CN.aL] S1

Entrando in questa stanza dopo aver sconfitto Rubicante, si ritroverà Cid, il quale poi potenzierà il Falcon.

```
#####
#           # a #           #14.#
#           # #####-----#
#           {nO} {nE} {Lc} #
#           #           #
#           #           #
#####           #
#           #           #
#####           #_____#
#.16|           #15.#
#####
```

COLLEGAMENTI

- 14 ---> [CN.aL] S1
- 15 ---> [CN.aB] 1° piano
- 16 ---> [CN.aO] Torre ovest, 1° piano

OGGETTI

a. 5.000 Gil (vaso)

ALTRO

- {Lc} Locanda
- {nO} negozio di Medicine - Ovest
- {nE} negozio di Medicine - Est

```
#####
#####           #####
###           ###
#           18.           #
###           ###
#           #
#           ###
###_#           #
#16.#           ###
#####           #####
###           ###
#_#
#17.#
_
```

COLLEGAMENTI

- 16 ---> [CN.aN] 2° piano /B
- 17 ---> [CN.aA] Cortile
- 18 ---> [CN.aP] Torre ovest, 2° piano

```
#####
#           #
### 18. ###
#           #####
#####           #   ###
#           19.           #
```



```
###      _____  #####  #
#          #####  ###  #
###  ###  a          #
#                               ###
###          #####
#####
```

COLLEGAMENTI

18 ---> [CN.aO] Torre ovest, 1° piano  
19 ---> [CN.aQ] Torre ovest, 3° piano

OGGETTI

a. Vino di Bacco (vaso)

\_\_\_\_\_ [CN.aQ] TORRE OVEST, 3° PIANO

```
#####
#####  #
###      #####  #
#          #####  #
#  ##### d  #####
#          #####  #
#####  #####  #
#####  #####  #
# a          |19.|#{gw} c  #
#          #####  #
#  #####  #####
#          #####  #
###          b  #
#####  #
#####
```

COLLEGAMENTI

19 ---> [CN.aP] Torre ovest, 2° piano

OGGETTI

- a. Granpozione
- b. Cintura nera
- c. Etere
- d. Elisir

ALTRO

{gw} Namingway

In questa stanza sono presenti diverse pareti illusorie.

\_\_\_\_\_ [CN.aR] S2

```
#####
#          #
#          #
#          #
#####  #          #####
#          #          #####  #
#          #          ###      ###  12.#
#  #####  #####
#          #####
#          #
#####  #####
```

```

# #
# #
# #
# # #####
##### ##### ##### a b ###
# ##### c #
# #####
# #####
# # #####
# # #####
# #
##### #
##### #
##### ###
#.20| ##### #
##### #####

```

COLLEGAMENTI

12 ---> [CN.aL] S1  
20 ---> [CN.aS] Quartier generale dei nani

OGGETTI

- a. Cottage
- b. Cottage
- c. Cottage

\_\_\_\_\_ [CN.aS] QUARTIER GENERALE DEI NANI

```

#####
##### # 20.#
# # # #
# RP # # #
# # # #
# # ##### ##### ### #
# # ##### ##### #####
##### # ##### ##### #
# # ##### #
# # #####
# #
#21.#
#####

```

COLLEGAMENTI

20 ---> [CN.aR] S2  
21 >>>> Grande continente di Babil

ALTRO

RP Vaso che ripristina HP e MP

=====

CASTELLO DI BARON

[@09CB]

===== Baron Castle =====

Zona territoriale ----: Pianeta Blu / territorio di Baron  
Stanze presenti -----: venti  
Musica di sottofondo -: 002. Il regno di Baron  
Punti di Salvataggio -: nessuno

... OGGETTI ...

... NEMICI ...



18 ---> [CB.aP] 1° piano /D  
19 ---> [CB.aQ] 1° piano /E  
20 ---> [CB.aQ] 1° piano /E  
21 ---> [CB.aR] Torre est, 1° piano  
26 >>>> [AA.aD] Antico acquedotto - S1 /A (accesso 06)

ALTRO

.. sottopassaggio  
>< interruttori che aprono i cancelli

\_\_\_\_\_ [CB.aB] 1° PIANO /A

```

      #06.#
      #___#
#####
#           # a b c #
#___#     #___#     #
#03.#   #04.   §   05.###   ###
#___#   #___#     #___#   ###
#   #####           #####><   ###
#           #####           #
#           #####           #___#
#                                           07.#
#####
#           #
###   ###
#___#
#02.#
_____
```

COLLEGAMENTI

02 ---> [CB.aA] Cortile  
03 ---> [CB.aA] Cortile  
04 ---> [CB.aC] Laboratorio di magia nera  
05 ---> [CB.aD] Laboratorio di magia bianca  
06 ---> [CB.aE] 2° piano /A  
07 ---> [CB.aA] Cortile

OGGETTI

- a. 480 Gil
- b. Etere
- c. Tenda

ALTRO

>< pulsante che apre l'accesso ai tre forzieri  
§ Boss (Baigan)

NEMICI

(x1) Baigan <> Esp 4.820 -- Gil 6.000 [Boss]  
(x1) Braccio destro  
(x1) Braccio sinistro

Il boss si affronta solamente entrando per la prima volta in questa stanza, dopo che Cecil è diventato un Paladino.

\_\_\_\_\_ [CB.aC] LABORATORIO DI MAGIA NERA

#####

```
# #
# #
# ##### #
# #
# #
##### 04. #####
#####
```

COLLEGAMENTI

04 ---> [CB.aB] 1° piano /A

Parlando con il mago situato più in basso, si subirà lo Status Mini.

\_\_\_\_\_ [CB.aD] LABORATORIO DI MAGIA BIANCA

```
#####
# #
# #
# ##### #
# #
# #
##### 05. #####
#####
```

COLLEGAMENTI

05 ---> [CB.aB] 1° piano /A

\_\_\_\_\_ [CB.aE] 2° PIANO /A

```
##### 08. #####
#   ##   ##   ##   ##   #
#   #####   #####   #
#   #####   #####   #
#   #####   #####   #
#   ##   #####   #####   ##   #
#####   #   #   #####
```

COLLEGAMENTI

06 ---> [CB.aB] 1° piano /A

08 ---> [CB.aF] 2° piano /B

\_\_\_\_\_ [CB.aF] 2° PIANO /B

```
#####09.#####
# #
# #
# #
# #
#####
# #
#08.#
```

COLLEGAMENTI

08 ---> [CB.aE] 2° piano /A

09 ---> [CB.aG] Sala del trono

Giungendo in questa stanza subito dopo aver sconfitto Cagnazzo, Palom e Porom abbandoneranno temporaneamente il gruppo per poter bloccare le pareti che si chiudono.

\_\_\_\_\_ [CB.aG] SALA DEL TRONO

```

#####
# # # # #
#     §     #
#####     a     #####
#                               #
#                               #
#                               #
#####     #####
#                               #
#####     #####
#_#
#09.#
_____

```

COLLEGAMENTI

09 ---> [CB.aF] 2° piano /B

OGGETTI

a. Sigillo di corniola

ALTRO

§ Boss (Cagnazzo)

NEMICI

(x1) Cagnazzo <> Esp 5.500 -- Gil 4.000 [Boss]

Il Sigillo di corniola si riceve automaticamente durante il prologo. Il boss si affronta solamente entrando per la prima volta in questa stanza, dopo che Cecil è diventato un Paladino.

\_\_\_\_\_ [CB.aH] 1° PIANO /B

```

#####
#10.#
#_#
# #
# #
###   ###
#     #
#     #
###   ###
#     #
#_#
#11.#
_____

```

COLLEGAMENTI

10 ---> [CB.aA] Cortile

11 ---> [CB.aA] Cortile

\_\_\_\_\_ [CB.aI] 1° PIANO /C

```
#####
# .13 #
#     #
#     #
###   #
#     #
#12.###
```

COLLEGAMENTI

12 ---> [CB.aA] Cortile
13 ---> [CB.aL] Segrete

[CB.aL] SEGRETE

```
#13.#
#     #
#   ###
#     #
#     #
#     #
#     #
# #####
#           #
#####
```

COLLEGAMENTI

13 ---> [CB.aI] 1° piano /C

[CB.aM] TORRE OVEST, 1° PIANO

```
#####
#####   #
#   15.   #
#         #
#####   #
#####   #
#         #
#14.#
```

COLLEGAMENTI

14 ---> [CB.aA] Cortile
15 ---> [CB.aN] Torre ovest, 2° piano

[CB.aN] TORRE OVEST, 2° PIANO

```
#####
#####   #
#   15. |16.#
#         #
#####   #
#####
```

COLLEGAMENTI

15 ---> [CB.aM] Torre ovest, 1° piano
16 ---> [CB.aO] Camera da letto di Cecil

```

#####
#####          #####
#                16.#
#      #   a      #
#####          #####
#####

```

COLLEGAMENTI

16 ---> [CB.aN] Torre ovest, 2° piano

OGGETTI

a. Pietra lavica

È possibile dormire liberamente nel letto di questa stanza. Dopo essere fuggiti dalla Torre di Zot, qui si riceverà da Kain la Pietra lavica.

```

#####
#                #      #
#                #      #
#                #      #
#   ###          #
#   ###          18.#
#17.#####

```

COLLEGAMENTI

17 ---> [CB.aA] Cortile  
18 ---> [CB.aA] Cortile

```

#####
#19.#
#####
# ..... ### #
# : ##### : ### #
# : #           # : #>< ###
# #           # #
# #           ##### #
# #           ### ###
# #           # #
# #           # #
# #           #20.#
#####
# #
# a b c #
# d e f #
# #
#####

```

COLLEGAMENTI

19 ---> [CB.aA] Cortile  
20 ---> [CB.aA] Cortile



OGGETTI

- a. Etere
- b. Etere
- c. Corno rigenerante
- d. Corno rigenerante
- e. Coda di fenice
- f. Coda di fenice

ALTRO

- >< pulsante che apre la porta segreta
- .. passaggio segreto

---

[CB.aR] TORRE EST, 1° PIANO

---

```
#####
##### c      #####
# a b        d 23.#
# 22|        _____#
#####      #####
#####      #####
#   #
#21.#
_____
```

COLLEGAMENTI

- 21 ---> [CB.aA] Cortile
- 22 ---> [CB.aS] Torre est, Sotterraneo 1
- 23 ---> [CB.aU] Torre est, 2° piano

OGGETTI

- a. Vino di Bacco
- b. Sandali di Mercurio
- c. Vino di Bacco
- d. Sandali di Mercurio

---

[CB.aS] TORRE EST, SOTTERRANEO 1

---

```
#####
##### a      #
# _____ #####
#22.#                |24.#
#####      #####
#####
```

COLLEGAMENTI

- 22 ---> [CB.aR] Torre est, 1° piano
- 24 ---> [CB.aT] Torre est, Sotterraneo 2

OGGETTI

- a. Elisir (vaso)

---

[CB.aT] TORRE EST, SOTTERRANEO 2

---

```
_____
#24.#
# _____#
#   #
#   #      #####
```

```

# # # #
# # # #
# ##### $ ###
# #
##### #
#####
#####

```

COLLEGAMENTI

24 ---> [CB.aS] Torre est, Sotterraneo 1

ALTRO

\$ Boss (Odino)

NEMICI

(x1) Odino <> Esp 18.000 -- Gil 0 [Boss]

Per affrontare Odino bisogna aver sconfitto Cagnazzo e bisogna aver visitato il Reame degli eidolon, presso il Sottosuolo.

\_\_\_\_\_ [CB.aU] TORRE EST, 2° PIANO

```

#####
##### 25.#####
# a ##### 23.#
# b ##### #
##### #####
#####

```

COLLEGAMENTI

23 ---> [CB.aR] Torre est, 1° piano

25 ---> [CB.aV] Torre est, 3° piano

OGGETTI

- a. Granpozione
- b. Granpozione

\_\_\_\_\_ [CB.aV] TORRE EST, 3° PIANO

```

#####
##### |25.#####
# d #
# a b c #
##### #####
#####

```

COLLEGAMENTI

25 ---> [CB.aU] Torre est, 2° piano

OGGETTI

- a. Etere
- b. Tenda
- c. Tenda
- d. Etere (vaso)



01 >>>> Area tra il Lago sotterraneo ed il Castello di Damcyan  
02 ---> [CD.aB] Segrete  
03 ---> [CD.aD] 1° piano

\_\_\_\_\_ [CD.aB] SEGRETE

```
#####  
# a # b c # ..... #  
# # .....: ##### : #  
# .....: # ##### : #  
# # # ##### : ###  
#####>< : #  
# _____ #  
#.04 ##### ###  
##### # _____ #  
#02.#  
_____
```

COLLEGAMENTI

02 ---> [CD.aA] Cortile  
04 ---> [CD.aC] Dungeon S1

OGGETTI

- a. Bracciale di rubino
- b. Basco piumato
- c. Balestra

ALTRO

>< pulsante che apre l'accesso alle celle  
.. passaggio segreto

Per poter raggiungere il pulsante è necessario prima parlare con il soldato ferito.

\_\_\_\_\_ [CD.aC] DUNGEON S1

```
_____ #04.#  
# _____ #  
##### #####  
### ###  
# a b c h #  
# g d e f i #  
### ###  
#####
```

COLLEGAMENTI

04 ---> [CD.aB] Segrete

OGGETTI

- a. Pozione
- b. Antidoto
- c. Collirio
- d. Etere
- e. Coda di fenice
- f. Ago dorato
- g. Frecce sacre (vaso)
- h. Frecce (vaso)
- i. Frecce sacre (vaso)

```
#####  
# #  
# #  
##### # #  
# # #  
# #05.# #  
# # #  
# # #  
##### # #  
### #  
# #  
##### #  
# #  
#####  
# #  
#03.#  
#
```

COLLEGAMENTI

03 ---> [CD.aA] Cortile  
05 ---> [CD.aE] 2° piano

```
#####  
# a #  
# #  
##### # #  
# # #  
# #05.# #  
# # #  
# # #  
##### # #  
# # #  
# #06.# #  
#####
```

COLLEGAMENTI

05 ---> [CD.aD] 1° piano  
06 ---> [CD.aF] 3° piano

OGGETTI

a. Tenda

```
#####  
# #  
##### #  
# #  
# #  
##### #  
##### #  
##### #  
# # #  
# # #  
# # #  
### ##### #
```

```

###      ###      #      #      #      #      ###      ###
#      RH      #      #      #      #      #      RM      #
###      ###      #####06.#####      ###      ###
#####      _____      #####

```

COLLEGAMENTI

06 ---> [CD.aE] 2° piano

ALTRO

RH Vaso che ripristina HP e cura gli status  
 RM Vaso che ripristina MP

NEMICI

(x1) Bardo <> Esp 0 -- Gil 0

Il nemico si affronta solamente la prima volta che si entra in questa stanza.

```

=====
CASTELLO DI EBLAN [09CE]
===== Eblan Castle ===

```

Zona territoriale ----: Pianeta Blu / territorio di Eblan  
 Stanze presenti -----: nove  
 Musica di sottofondo -: 016. Castello di Damcyan  
 Punti di Salvataggio -: nessuno

... OGGETTI ...

10.000 Gil [CE.aF]  
 Ago dorato [CE.aC]  
 Anima di Pyros [CE.aE]  
 Bacio di dama [CE.aC]  
 Baffo di coeurl [CE.aG]  
 Clessidra d'argento [CE.aG]  
 Corno rigenerante [CE.aC]  
 Cottage [CE.aC]  
 Etere [CE.aI]  
 Frecce sigillanti [CE.aF]  
 Fuga rapida [CE.aH]  
 Granpozione [CE.aB, aH]  
 Lama di Morfeo [CE.aE]  
 Lancia sanguinaria [CE.aH]  
 Mela d'argento [CE.aI]  
 Sandali di Mercurio [CE.aH]  
 Sveglia [CE.aC]  
 Vino di Bacco [CE.aF]

... NEMICI ...

Coeurl [CE.aH]  
 Golem d'acciaio [CE.aE]  
 Lamia [CE.aH]  
 Orco folle [CE.aI]  
 Skuldier [CE.aE]

[CE.aA] CORTILE

```

.....
: :
: :
: :
: :
: ##### :
: ##### :
: ##### :
: ##### :

```



ALTRO

.. passaggio segreto

[CE.aC] 2° PIANO

```

          _____
          #04.#
          #____#
#####
#.05   a ###          ### c   06.#
#_____ b #          # e d _____#
#          ###          ###          #
#####
          #____#
          #03.#
          _____

```

COLLEGAMENTI

- 03 ---> [CE.aB] 1° piano
- 04 ---> [CE.aD] Sala del trono
- 05 ---> [CE.aD] Sala del trono
- 06 ---> [CE.aD] Sala del trono

OGGETTI

- a. Corno rigenerante
- b. Sveglia
- c. Ago dorato
- d. Bacio di dama
- e. Cottage

[CE.aD] SALA DEL TRONO

```

#####
#.05| ..... |06.#
#####
          ###          ###
          #          #
          ###          ###
          #          #
          #####
          # #
          #____#
          #04.#
          _____

```

COLLEGAMENTI

- 04 ---> [CE.aC] 2° piano
- 05 ---> [CE.aC] 2° piano
- 06 ---> [CE.aC] 2° piano

ALTRO

.. passaggio segreto

[CE.aE] TORRE OVEST, 1° PIANO

```

#####
#          #
#####
# b #   _____   # a #####

```



```
#_# _____ # ..... #
#09.###          ##### : #
#####          ##### : #
#####          ##### : #
#_# ..... : #
#07.#####
```

COLLEGAMENTI

07 ---> [CE.aA] Cortile
08 ---> [CE.aF] Torre ovest, 2° piano
09 ---> [CE.aF] Torre ovest, 2° piano

OGGETTI

a. Lama di Morfeo (sconfiggendo il Golem d'acciaio e gli Skuldier)
b. Anima di Pyros

ALTRO

.. passaggio segreto

NEMICI

(x1) Golem d'acciaio <> Esp 7.011 -- Gil 909 (forziere a)
(x4) Skuldier

\_\_\_\_\_ [CE.aF] TORRE OVEST, 2° PIANO

```
#####
# #
##### a _____ #####
# 08. ### b c #
#_# _____ ## ... #
#09.### ## : #####
##### # : ##### : #
##### :.....: #
#####
```

COLLEGAMENTI

08 ---> [CE.aE] Torre ovest, 1° piano
09 ---> [CE.aE] Torre ovest, 1° piano

OGGETTI

a. Vino di Bacco (vaso)
b. 10.000 Gil
c. Frecce sigillanti

ALTRO

.. passaggio segreto

\_\_\_\_\_ [CE.aG] TORRE EST, 1° PIANO

```
#####
# ..... #####
# : ### :.... #
# : ##### #####
# : # a # #>< b #
# :.... # #_###
##### _____ #13.#
# .11 #####
##### #####
```

#\_#  
#10.#  
—

COLLEGAMENTI

10 ---> [CE.aA] Cortile  
11 ---> [CE.aH] Torre est, 2° piano  
13 ---> [CE.aI] Passaggio sotterraneo (buca, senso unico)

OGGETTI

a. Baffo di coeurl  
b. Clessidra d'argento

ALTRO

>< punto dove si atterra, cadendo da [CE.aH] Torre est, 2° piano  
.. passaggio segreto

\_\_\_\_\_ [CE.aH] TORRE EST, 2° PIANO

```
#####  
##### ..... #  
#      c  ..: ### : #  
#####          ##### : #  
# a          12. e : #  
# b # #####      d ###  
##### # ><#####  
# 11. #  
#      #  
#####
```

COLLEGAMENTI

11 ---> [CE.aG] Torre est, 1° piano  
12 ---> [CE.aG] Torre est, 1° piano (buca, senso unico)

OGGETTI

a. Fuga rapida  
b. Granpozione  
c. Sandali di Mercurio (vaso)  
d. Granpozione  
e. Lancia sanguinaria (sconfiggendo i Coeurl e la Lamia)

ALTRO

>< pulsante che apre l'accesso alla stanza  
.. passaggio segreto

NEMICI

(x2) Coeurl <> Esp 7.577 -- Gil 833 (forziere e)  
(x1) Lamia

\_\_\_\_\_ [CE.aI] PASSAGGIO SOTTERRANEO

```
#####  
#      >< #  
# #####  
# #  
# #  
# #  
# #  
# #  
# #
```

```
#####
# a b      #
#          c #
#          #
#####
# #
# #
# #          #14.#
# #          # #
# ##### #
#          #
#####
```

COLLEGAMENTI

14 >>>> Isola di Eblan (senso unico)

OGGETTI

- a. Etere
- b. Etere
- c. Mela d'argento (sconfiggendo gli Orchi folli)

ALTRO

>< punto dove si atterra, cadendo da [CE.aG] Torre est, 1° piano

NEMICI

(x3) Orco folle <> Esp 7.077 -- Gil 810 (forziere c)

```
=====
CASTELLO DI FABUL [09CF]
===== Fabul Castle =====
```

Zona territoriale ----: Pianeta Blu / territorio di Fabul  
 Stanze presenti -----: tredici  
 Musica di sottofondo -: 020. Fabul  
 Punti di Salvataggio -: nessuno

... OGGETTI ...

Aracnotela	[CF.aF]
Calamità	[CF.aO]
Coltello da cucina	[CF.aL]
Esplosivo	[CF.aH]
Etere	[CF.aF]
Furia di Zeus	[CF.aH]
Padella	[CF.aL]
Pozione	[CF.aH]
Sandali di Mercurio	[CF.aF]
Scudo demoniaco	[CF.aF]
Tenda	[CF.aO]
Vento antartico	[CF.aH]
Vino di Bacco	[CF.aN]

... NEMICI ...

Capitano	[CF.aA, aE, aF]
Domovoi	[CF.aB, aF]
Dragone	[CF.aG]
Gargoyle	[CF.aF]
Leshy	[CF.aB, aF]
Marine di Baron	[CF.aA, aE, aF]
Sahagin 1	[CF.aB, aF]

\_\_\_\_\_ [CF.aA] CORTILE

```
#####
#_# #_#
#####04.#####05.#####
### #####_#####_#####
```

```

#           ### #___#   ###           #
#   #####   ###   #03.#   ###   #####   #
###   #####           #####   ###
#   #####           #####   #
#   #####   _____   #####   #
###   #####   #02.#####   ###
#   #####           #####   #
###   #####           #####   ###
#   #           #   #
#   #           :           :           #   #
###   #####           #####   ###
#   #####           #####   #
#           :           :           #
###   ###           :           :           ###   ###
#####
#           #
#           #
#           #
#           #
###   ###
#___#
#01.#

```

COLLEGAMENTI

- 01 >>>> Area tra il Monte Hobs e Fabul
- 02 ---> [CF.aB] 1° piano
- 03 ---> [CF.aE] 2° piano
- 04 ---> [CF.aH] Torre ovest, 1° piano
- 05 ---> [CF.aM] Torre est, 1° piano

NEMICI

- (x1) Capitano <> Esp 1.400 -- Gil 352
- (x2) Marine di Baron

Il corridoio d'ingresso passa al di sotto della cinta di mura. I nemici si affrontano esclusivamente durante l'attacco delle truppe di Baron.

---

[CF.aB] 1° PIANO

```

#___#
#####
#   ###   ###   #
#   ###   ###   #
###06.###   ###   ###   ###07.###
#   #           #   #   #
#           #           #   #
#           #           #   #
#           #           #
###   #####   #####   ###
#####   #   #   #####
#___#
#02.#

```

COLLEGAMENTI

- 02 ---> [CF.aA] Cortile
- 06 ---> [CF.aC] Locanda
- 07 ---> [CF.aD] Armi e armature

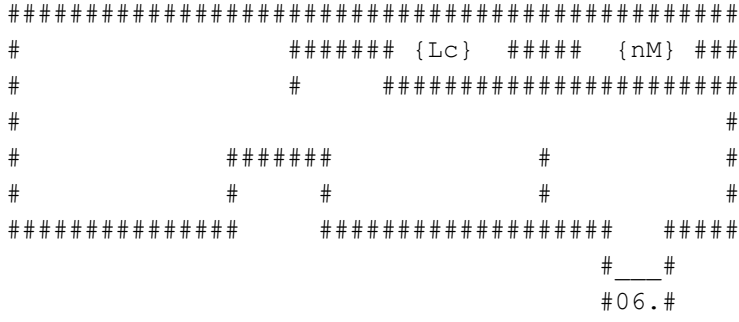
08 ---> [CF.aE] 2° piano

NEMICI

- (x1) Domovoi <> Esp 477 -- Gil 128
- (x1) Leshy
- (x1) Sahagin 1

I nemici si affrontano esclusivamente durante l'attacco delle truppe di Baron.

\_\_\_\_\_[CF.aC] LOCANDA



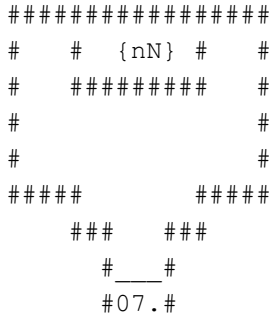
COLLEGAMENTI

06 ---> [CF.aB] 1° piano

ALTRO

- {Lc} Locanda
- {nM} negozio di Medicine

\_\_\_\_\_[CF.aD] ARMI E ARMATURE



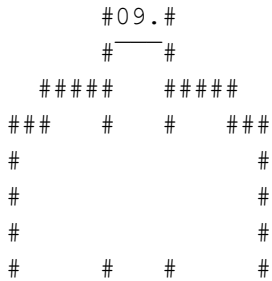
COLLEGAMENTI

07 ---> [CF.aB] 1° piano

ALTRO

- {nN} negozio di Armi & Protezioni

\_\_\_\_\_[CF.aE] 2° PIANO



```

#   #___#   #
#   #08.#   #
#   #___#   #
###  #####  ###
#   #####  #
#
#####  #####
#___#
#03.#

```

COLLEGAMENTI

```

03 ---> [CF.aE] Cortile
08 ---> [CF.aB] 1° piano
09 ---> [CF.aF] Sala del trono

```

NEMICI

```

(x1) Capitano          <>   Esp 1.400  --  Gil 352
(x2) Marine di Baron

```

I nemici si affrontano esclusivamente durante l'attacco delle truppe di Baron.

\_\_\_\_\_ [CF.aF] SALA DEL TRONO

```

#___#          #####
#10.#          # ..... #
#___#          # : ### : #
##### #      ##### : ### : #
#           #####          # : #
#   ###   #   #   #   #   ###   # : #####
# a ###           ###>< # : ..... b #
#####          ##### : c #
#               #           # d #
#               #           #####
#               #
###           #   #   ###
#           #___#   #
#####09.#####

```

COLLEGAMENTI

```

09 ---> [CF.aE] 2° piano
10 ---> [CF.aG] Sala del Cristallo

```

OGGETTI

- a. Sandali di Mercurio
- b. Aracnotela
- c. Scudo demoniaco
- d. Etere

ALTRO

```

>< pulsante che apre l'accesso al passaggio segreto
.. passaggio segreto

```

NEMICI

```

(x1) Domovoi          <>   Esp 477  --  Gil 128
(x1) Leshy
(x1) Sahagin 1

(x1) Capitano          <>   Esp 1.400  --  Gil 352
(x2) Marine di Baron

```



OGGETTI

- a. Esplosivo
- b. Vento antartico
- c. Pozione
- d. Furia di Zeus (vaso)

---

[CF.aI] TORRE OVEST, 2° PIANO

---

```
#####
###          #____
#            #12.#
#            ____#
#            #11.#
### {gw}     #____
#####
```

COLLEGAMENTI

- 11 ---> [CF.aH] Torre ovest, 1° piano
- 12 ---> [CF.aL] Torre ovest, 3° piano

ALTRO

{gw} Namingway

---

[CF.aL] TORRE OVEST, 3° PIANO

---

```
#####
###      #   #   #
#         # a #   #
#         ____#
#         #12.#
###      #____
#####
```

COLLEGAMENTI

- 12 ---> [CF.aI] Torre ovest, 2° piano

OGGETTI

- a. Padella / Coltello da cucina

Dopo aver trovato Yang nella Grotta delle silfidi, parlare con Sheila per ricevere da lei la Padella. Dopo aver svegliato Yang, restituire la Padella a Sheila per ottenere il Coltello da cucina.

---

[CF.aM] TORRE EST, 1° PIANO

---

```
#####
____#           ###
#13.#          #
#____         #
#   #         #
###  #       ###
#   #####
#____#
#05.#
____
```

COLLEGAMENTI



05 ---> [CF.aA] Cortile  
13 ---> [CF.aN] Torre est, 2° piano

===== [CF.aN] TORRE EST, 2° PIANO

```
#####  
_# # # #  
#14.# ##### #  
#_ #  
#13.# a #  
_# ###  
#####
```

COLLEGAMENTI

13 ---> [CF.aM] Torre est, 1° piano  
14 ---> [CF.aO] Torre est, 3° piano

OGGETTI

a. Vino di Bacco (vaso)

===== [CF.aO] TORRE EST, 3° PIANO

```
#####  
#### #  
# # b #  
#_ #  
#14.# #  
_# a ###  
#####
```

COLLEGAMENTI

14 ---> [CF.aN] Torre est, 2° piano

OGGETTI

a. Tenda  
b. Calamità

È possibile dormire liberamente nel letto di questa stanza. La spada nera Calamità si riceverà automaticamente dopo l'attacco delle truppe di Baron.

=====

CASTELLO DI TROIA

[@09CT]

===== Troia Castle =====

Zona territoriale ----: Pianeta Blu / territorio di Troia  
Stanze presenti -----: dieci  
Musica di sottofondo -: 031. Troia, la ridente  
Punti di Salvataggio -: nessuno

... OGGETTI ...

... NEMICI ...

Arco lungo [CT.aF]  
Bracciale di rubino [CT.aH]  
Elisir [CT.aF]  
Erba dell'eco [CT.aF]  
Etere [CT.aF, aH]  
Frecce fulminanti [CT.aF]  
Frecce glaciali [CT.aF]

(nessuno)

Frecce infuocate [CT.aF]  
 Granpozione [CT.aF, aH]  
 Megaetere [CT.aF]  
 Mela d'argento [CT.aF]  
 Panacea [CT.aF]  
 Radice dell'eco [CT.aC]  
 Tenda [CT.aH]  
 Vino di Bacco [CT.aG]

[CT.aA] CORTILE

```

#####
# # #####
# ### #####
# #####
# #####03.### #####05.#####
# ##### # # #####
# ##### #####
### ##### # # #####
# ### # # # # #
### # # #####02.### # # #
##### # ###04.### # # # #####06.### # #
# ### # ##### ##### # #
# # # # # # # # #
# ##### # # # # # # # # #
# ##### # # # # # # # # #
# ##### # # # # # # # # #
# ##### # # # # # # # # #
# ##### # # # # # # # # #
### ##### ### ### #####
### ##### ##### #
##### # # #####
# # # # # # # # #
# # # # # # # # #
#..01...#

```

COLLEGAMENTI

- 01 >>>> Grande foresta di Troia
- 02 ---> [CT.aB] 1° piano /A
- 03 ---> [CT.aB] 1° piano /A
- 04 ---> [CT.aC] Infermeria
- 05 ---> [CT.aB] 1° piano /A
- 06 ---> [CT.aD] 1° piano /B

[CT.aB] 1° PIANO /A

\_\_\_\_\_  
 #07.#  
 ###-###

```

#####          #####
#              #
#              #
#####          #####
#              #
#              #
###          #####
#_#          #_#
#03.#      ###          ###      #05.#
#              #
###          ###
#              #
###          ###
#              #
#####      #####
#_#
#02.#

```

COLLEGAMENTI

02 ---> [CT.aA] Cortile  
03 ---> [CT.aA] Cortile  
05 ---> [CT.aA] Cortile  
07 ---> [CT.aI] 2° piano

\_\_\_\_\_ [CT.aC] INFERMERIA

```

#####
#              #
#          #####
#          #          #
###      ###      #          #
#_#          #      a          #
#04.#          #          #####
#              #
#####

```

COLLEGAMENTI

04 ---> [CT.aA] Cortile

OGGETTI

a. Radice dell'eco

Entrando in questa stanza per la prima volta, si ritroverà Edward e si riceverà da lui la Radice dell'eco.

\_\_\_\_\_ [CT.aD] 1° PIANO /B

```

#####
# 08. 09. 10. #
#_#_#_#_#_#_#_#
#####          #####
#              #
###          ###
#_#
#06.#

```

COLLEGAMENTI

06 ---> [CT.aA] Cortile

08 ---> [CT.aE] S1 /A  
09 ---> [CT.aG] S1 /B  
10 ---> [CT.aH] S1 /C

\_\_\_\_\_ [CT.aE] S1 /A  
\_\_\_\_\_

```
#####  
# ..... #  
# : ##### : #  
# : ##### : #  
##### : ##### : #  
#08.#      : #   #.11| ..: #  
#-----#          #####  
#   #             #   #  
#   #             #   #  
#   #####        #  
#                   #  
#####
```

COLLEGAMENTI

08 ---> [CT.aD] 1° piano /B  
11 ---> [CT.aF] S2

ALTRO

.. passaggio segreto

Per far aprire la parete, bisogna prima recuperare il Cristallo della Terra dalla Caverna magnetica e poi parlare con la guardia presente in questa stanza.

\_\_\_\_\_ [CT.aF] S2  
\_\_\_\_\_

```
#####  
#.11 #####  
#-----#  
###  a b c d e f g h i #  
#   l m n o p q r s t #  
#                   #  
#####
```

COLLEGAMENTI

11 ---> [CT.aD] 1° piano /B

OGGETTI

- |                     |                      |
|---------------------|----------------------|
| a. Granpozione      | l. Granpozione       |
| b. Panacea          | m. Panacea           |
| c. Etere            | n. Etere             |
| d. Megaetere        | o. Megaetere         |
| e. Elisir           | p. Mela d'argento    |
| f. Erba dell'eco    | q. Erba dell'eco     |
| g. Arco lungo       | r. Frecce glaciali   |
| h. Frecce infuocate | s. Frecce glaciali   |
| i. Frecce infuocate | t. Frecce fulminanti |

\_\_\_\_\_ [CT.aG] S1 /B  
\_\_\_\_\_

```
#####  
#           #
```

```
#      _____      #
#      09.      #
#      _____      a #
#      #
#####
```

COLLEGAMENTI

09 ---> [CT.aD] 1° piano /B

OGGETTI

a. Vino di Bacco (vaso)

\_\_\_\_\_ [CT.aH] S1 /C

```
#####
# a b # c d # e f # g h #
#      #      #      #      #
#      ###      ###      ###      ###
#      ###      ###      ###      ###
#      ###      ###      ###      ###
#
#      ><      _____ #
#      10.#
#####
```

COLLEGAMENTI

10 ---> [CT.aD] 1° piano /B

OGGETTI

- a. Tenda
- b. Tenda
- c. Granpozione
- d. Granpozione
- e. Etere
- f. Etere
- g. Bracciale di rubino
- h. Bracciale di rubino

ALTRO

>< pulsante che apre l'accesso ai forzieri

Per aprire le varie porte è necessario premere più volte il pulsante.

\_\_\_\_\_ [CT.aI] 2° PIANO

```
#####      #####
#      #####_____##### #
#      #12.#      #
#      _____      #
#      #      #
#      #      #
#      #      #
#      #      #
#      #      #
#####      #####
#      #
###      ###
#      #
```



Elmo grandioso	[CO.aG]
Giacca rossa	[CO.aB]
Ipnocorona	[CO.aC]
Mano di Dio	[CO.aI]
Maschera della tigre	[CO.aD]
Mazza del serafino	[CO.aI]
Megaetere	[CO.aG]
Megalisir	[CO.aH]
Mjollnir	[CO.aI]
Panacea	[CO.aC, aD, aF]
Pozione-X	[CO.aB]
Sirena	[CO.aE, aF]
Veste del saggio	[CO.aF]
Veste eroica	[CO.aE]
Veste signorile	[CO.aF]

••• NEMICI •••

Aracne	[CO.aB, aC, aD, aE, aF, aG]
Ascaride	[CO.aI]
Belfagor	[CO.aB, aC, aD, aE, aF, aG]
Cavaliere decaduto	[CO.aG, aH]
Cerebrochimera	[CO.aD, aE, aF]
Drago giallo	[CO.aB, aC, aE]
Drago tempestoso	[CO.aI]
Elettrodrago	[CO.aG, aH]
Evocatrice	[CO.aB, aC, aD, aG, aH]
Gelatina nera	[CO.aI]
Grande Malboro	[CO.aF, aG, aH]
Macchina fatale	[CO.aI]
Malboro	[CO.aF, aG, aH]
Mini Satana	[CO.aG, aH]
Mousse bianca	[CO.aI]
Naga reale	[CO.aB, aC, aD]
Nottola vampiro	[CO.aB, aC, aD, aE, aF]
Rana dorata	[CO.aF, aG, aH]
Signora delle gelatine	[CO.aI]
Sognatore maledetto	[CO.aD, aE, aF, aH]
Tirannosauro	[CO.aI]
Treant antico	[CO.aF, aG, aH]
Vampira	[CO.aB, aC, aD, aE, aF]

\_\_\_\_\_ [CO.aA] S1 /A

```

#####02.#####
#####
### # # ###
# # # #
### ###
### ###
### ###
# #
######
#01.#

```

COLLEGAMENTI

01 >>>> [MO.aA] Monte Ordalia - Entrata (accesso 05)  
02 ---> [CO.aB] S1 /B

```

#####          #####03.###
#      #      #          #
#      ###    ###        ###
#####          #####          #####
#              #          #####      ###
#              #####        # #          #
###           #####    ###    #      ### b      #
###           #####        #    #    #####    ## #####
###           #    #####    a    #####          :    #
###    #      #      #      #          #####      : #####
#      #      #####    #          #####          : #
#      #####          #          .....: #
#####    ###          #          #####
###      #      #####          #
#          #####    #####          #
#####    #####          #
#####          #          #          #
#####          ###    #
#####          #    ###    #####
#          ###    #    #    ###    #
#          #####    ###    #
###           #####    #####    ###
#          ###    #    #    #####
###    #####    #    #####
#####          #####    ##
          #####    ##
          #02.#

```

COLLEGAMENTI

02 ---> [CO.aA] S1 /A  
03 ---> [CO.aC] S2

OGGETTI

- a. Pozione-X
- b. Giacca rossa

ALTRO

.. passaggio segreto

NEMICI

- (x3) Nottola vampiro <> Esp 10.500 -- Gil 1.253
- (x1) Vampira
- (x1) Evocatrice <> Esp 7.270 -- Gil 713
- (x1) Naga reale .evo
- (x1) Aracne <> Esp 4.388 -- Gil 585
- (x1) Belfagor <> Esp 4.088 -- Gil 484
- (x1) Drago giallo <> Esp 28.000 -- Gil 1.500 (anche Sirena)
- (x2) Naga reale <> Esp 7.164 -- Gil 476
- (x4) Nottola vampiro <> Esp 9.224 -- Gil 1.420



```

#####
#####          #####          #####          #####
#####          ###          #####          #####
###           #          # b #          #          #
#####          #          #####          #          #
# c           #          #####          ###          #          #####
#           :          #          #          #          #          #####
#          ### : #####          ###          #          ###          #          #
#####          :          #          #####          #####          #          #          #
#           :          #          #####          #####          #          #####          #
#####          :          #          ###          ###          #          #####          #
#          ....:          #          #          #####          #####          #
#           :          #####          #          #####          #####          #####
#           :          #          #          #          a          #####          #####          #
#           :          #          #          #          #####          #####          #          #
#           :          #          ###          #          #####          #####          #####          #
#           :          ###          #          #          #          #          #          #
#           :          #####          #####          #####          ###          #          #
###          :          #####          #          #####          #          #
#####          #####          ###          #####          #####          #####          #####
#####          #####          #####          #####          #          #
#04.#          #03.#

```

COLLEGAMENTI

03 ---> [CO.aB] S1 /B  
04 ---> [CO.aD] S3

OGGETTI

- a. Panacea
- b. Coda di fenice
- c. Ipnocorona

ALTRO

.. passaggio segreto

NEMICI

- (x6) Nottola vampiro <> Esp 17.418 -- Gil 2.318
- (x1) Vampira
- (x1) Evocatrice <> Esp 7.270 -- Gil 713
- (x1) Naga reale .evo
- (x2) Aracne <> Esp 8.776 -- Gil 1.170
- (x1) Aracne <> Esp 4.388 -- Gil 585
- (x1) Belfagor <> Esp 4.088 -- Gil 484
- (x1) Drago giallo <> Esp 28.000 -- Gil 1.500 (anche Sirena)
- (x2) Naga reale <> Esp 7.164 -- Gil 476
- (x4) Nottola vampiro <> Esp 9.224 -- Gil 1.420

```

#####04.###
#####
# ..... ## # #
##### # : ##### :.... c # ###
# ##### : ##### # #
##### # .....: #####
##### #####
# #####
# #####
##### # b # ##### ## #####
# # # # ##### ## ..... #
### ## ##### ##### ## : #
# ##### ##### ##### : #
# ##### # ##### ##### : #
# ##### ##### ##### : #
# ##### ##### ##### : #
# ##### ##### ##### : #
### # # ##### ##### : #
##### # # ##### ##### : #
# # # ##### ##### : #
# ##### ## ##### ##### : #
# ##### # ##### ##### .....: #
#_### ### # ### # # #####
#05.# ##### ### a ##### #
#####

```

COLLEGAMENTI

04 ---> [CO.aC] S2  
05 ---> [CO.aE] S4

OGGETTI

- a. Basco felino
- b. Panacea
- c. Maschera della tigre

ALTRO

.. passaggio segreto

NEMICI

(x1) Evocatrice	<>	Esp 8.076	--	Gil 1.060
(x1) Aracne .evo				
(x1) Evocatrice	<>	Esp 7.270	--	Gil 713
(x1) Naga reale .evo				
(x3) Nottola vampiro	<>	Esp 14.082	--	Gil 1.441
(x2) Vampira				
(x2) Aracne	<>	Esp 8.776	--	Gil 1.170
(x2) Belfagor	<>	Esp 8.176	--	Gil 968
(x1) Belfagor	<>	Esp 4.088	--	Gil 484
(x1) Cerebrochimera	<>	Esp 28.000	--	Gil 1.200 (anche Sirena)
(x3) Sognatore maledetto	<>	Esp 9.423	--	Gil 1.086

```

#####
###05.#####          #####          #####          #####          #####
#          #####          #          #          #          #          #
#          ##          #          #####          #####          d          #
#          #####          .....          #          #
###          #####          ##          #####          ##          :          #          :          #
#          #          #          ##          #####          #####          :          #          ##          :          #
#          ###          #####          #####          #####          :          #####          :          #
#          ##          ##          #####          #####          :          .....          :          #
#          #          #          #####          #####          #####          #####          #####          #####
###          #####          #####          #####          #####          #####          #####          #####
#          #####          #####          #####          #####          #####          #####          #####
#          #####          #####          #####          #####          #####          #####          #
#          #####          #####          #####          #####          #####          #####          #
###          #####          #####          #####          #####          #####          #####          #
###          #####          #####          #####          #####          #####          #####          #
#          #####          #####          #####          #####          #####          #####          #
#          #####          #          #####          #####          #####          #
#          a          #####          .....          #          b          #          #          #####          #
#          .....          :          #####          #          #####          #####          #
#          ##          #####          #####          ##          ##          ##          #####          #
#####          #####          #####          #####          #####          #####          #####
#####

```

COLLEGAMENTI  
05 ---> [CO.aD] S3  
06 ---> [CO.aF] S5

- OGGETTI
- a. Cappuccio rosso
  - b. Cottage
  - c. Sirena
  - d. Veste eroica

ALTRO  
.. passaggio segreto

NEMICI

(x3) Nottola vampiro	<>	Esp 14.082	--	Gil 1.441
(x2) Vampira				
(x3) Nottola vampiro	<>	Esp 10.500	--	Gil 1.253
(x1) Vampira				
(x1) Aracne	<>	Esp 4.388	--	Gil 585
(x2) Belfagor	<>	Esp 8.176	--	Gil 968
(x1) Cerebrochimera	<>	Esp 28.000	--	Gil 1.200
(x2) Drago giallo	<>	Esp 56.000	--	Gil 3.000 (anche Sirena)
(x4) Sognatore maledetto	<>	Esp 12.564	--	Gil 1.448

```

#####
# ##### ..... # # ##
### .....: # ##### ###07.###
# ##### #
# ##### #
# ##### #
# ##### #
### ##### #
### c ##### # #####
##### ##### ..... # # #####
#####: # ##### # b # #
# ##### .....: ##### # #####
# ##### # # # #
### ##### ##### # #
##### # ##### #####
##### ##### # #####
### ##### ##### #
# ##### ##### #
# ##### # # #
##### # ##### #
# d ##### ##### ##### ###06.#
# #####
##### #####
##### a #####
### #####
### #####
#####

```

COLLEGAMENTI

- 06 ---> [CO.aE] S5
- 07 ---> [CO.aG] S6

OGGETTI

- a. Sirena
- b. Panacea
- c. Veste signorile
- d. Veste del saggio

ALTRO

.. passaggio segreto

NEMICI

- (x1) Malboro <> Esp 18.864 -- Gil 1.870
- (x1) Sognatore maledetto
- (x2) Treant antico
  
- (x3) Nottola vampiro <> Esp 10.500 -- Gil 1.253
- (x1) Vampira
  
- (x2) Aracne <> Esp 8.776 -- Gil 1.170
  
- (x2) Belfagor <> Esp 8.176 -- Gil 968
  
- (x2) Cerebrochimera <> Esp 56.000 -- Gil 2.400
  
- (x1) Grande Malboro <> Esp 22.000 -- Gil 20.000
  
- (x1) Rana dorata <> Esp 65.000 -- Gil 65.000 (anche Sirena)

[CO.aG] S6

```
#####
# ..... #
# : ##### : #
# : ##### : #
# : ##### : #
# : ##### : #
# : ### ##### : # ##### #
# : ..... ##### # : ##### # b # # #
##### ### # :.... ##### # # # #
# ### ##### a # # # # # #
##### ##### ##### # # # #
# # ##### ##### # # # # #
# # ##### ##### ..... ##### #####
##### ##### ##### ##### # # # # #
# # ##### ##### ##### # # # #
# # ##### ##### ##### # # # #
# # # # # # # # # # # # # # # #
##### # # # # # # # # # # # # #
# # # # # # # # # # # # # # # #
# # # # # # # # # # # # # # # #
# # # # # # # # # # # # # # # #
##### # # # # # # # # # # # #
# # # # # # # # # # # # # # # #
# # # # # # # # # # # # # # # #
### # # # # # # # # # # # # #
# # # # # # # # # # # # # # #
#07.# # # # # # # # # # # # # # # #
##### #
#####
```

COLLEGAMENTI  
07 ---> [CO.aG] S5  
08 ---> [CO.aH] S7

OGGETTI  
a. Elmo grandioso  
b. Armatura del capomastro  
c. Megaetere

ALTRO  
.. passaggio segreto

NEMICI  
(x2) Cavaliere decaduto <> Esp 34.128 -- Gil 3.750  
(x4) Mini Satana  
  
(x2) Cavaliere decaduto <> Esp 21.352 -- Gil 2.450  
(x2) Mini Satana  
  
(x1) Evocatrice <> Esp 8.076 -- Gil 1.060  
(x1) Aracne .evo  
  
(x2) Malboro <> Esp 21.364 -- Gil 1.966  
(x2) Treant antico

(x2) Belfagor <> Esp 8.176 -- Gil 968  
 (x2) Elettrodrago <> Esp 15.554 -- Gil 1.800  
 (x1) Grande Malboro <> Esp 22.000 -- Gil 20.000  
 (x1) Rana dorata <> Esp 65.000 -- Gil 65.000 (anche Sirena)

[CO.aH] S7

```

          #####09.#####
          ###          ###
          #            #
#####      #####          #####      #####
#####      ### #####          #####      ### #####
# a          #####          ###      #####          b #
#            #            #            #
#####      ###          ###          #####
#####      #            #####          #####      #
#            #####          #####          #####          #
###          #####          #      #          #####          ###
#####      #            #            #####
#####      #####          #####          #####
#####      #####          #####          #####
#####      #####          #####          ###
#            #
#####      #####
#####      #####
#####      #            #
#####      #####          #####
###          #####          ###
#            #
#            #            #
#            ###      ###          #
#            ###08.###          #
#            #            #            #
#####          #####

```

COLLEGAMENTI

08 ---> [CO.aG] S6  
 09 ---> [CO.aI] S8

OGGETTI

a. Megalisir  
 b. Megalisir

NEMICI

(x2) Cavaliere decaduto <> Esp 21.352 -- Gil 2.450  
 (x2) Mini Satana  
  
 (x1) Evocatrice <> Esp 11.465 -- Gil 1.375  
 (x1) Elettrodrago .evo  
  
 (x3) Sognatore maledetto <> Esp 19.505 -- Gil 2.136  
 (x2) Treant antico  
  
 (x1) Grande Malboro <> Esp 22.000 -- Gil 20.000

(x3) Malboro <> Esp 16.923 -- Gil 1.374  
(x2) Malboro <> Esp 11.282 -- Gil 916  
(x1) Rana dorata <> Esp 65.000 -- Gil 65.000 (anche Sirena)  
(x4) Sognatore maledetto <> Esp 12.564 -- Gil 1.448

[CO.aI] S8

```

#####
###          ###
###          ###
#####      #####      #####
#           #           #
#           #   a   #           #
#           #           #           #
#           #####  #####           #
#####          #####
###  #####          #####          ###
###  #           #           #####  #           #           ###
#           #   e   #           #   PS   10.  #           #   b   #           #
#           #           #           #           #           #           #
#           #####  #####           #           #####  #####           #
###          #####  #####          #####          ###
#
#           #####          #####          #
#           #           #           #           #           #
###          #   d   #           #   c   #           ###
###          #           #           #           #           ###
#####  #####  #####          #####  #####  #####
###          #####          ###
#####          #####
###          ###
#####          #####
#####          #####
#####          #####
#_#
#09.#

```

COLLEGAMENTI

09 ---> [CO.aH] S7  
10 >>>> [MO.aA] Monte Ordalia - Entrata (teletrasporto, senso unico)

OGGETTI

a. Mazza del serafino (sconfiggendo il Tirannosauro) {Porom}  
b. Mjollnir (sconfiggendo la Macchina fatale) {Cid}  
c. Mano di Dio (sconfiggendo il Drago tempestoso) {Yang}  
d. Arpa di Apollo (sconfiggendo l'Ascaride) {Edward}  
e. Daga del tritone (sconfiggendo la Signora delle gelatine) {Palom}

ALTRO

PS Punto di Salvataggio

NEMICI

(x1) Signora delle gelatine <> Esp 41.704 -- Gil 3.368 [Boss Oggetto e]  
(x3) Gelatina nera  
(x3) Mousse bianca  
(x1) Ascaride <> Esp 32.000 -- Gil 0 [Boss Oggetto d]

(x1) Drago tempestoso <> Esp 32.000 -- Gil 0 [Boss Oggetto c]  
(x1) Macchina fatale <> Esp 32.000 -- Gil 0 [Boss Oggetto b]  
(x1) Tirannosauro <> Esp 32.000 -- Gil 0 [Boss Oggetto a]

Per ottenere gli oggetti presenti sulle varie pedane è necessario che nel gruppo sia presente il personaggio richiesto.

```
=====
CAVERNA MAGNETICA [09CM]
===== Lodestone Cavern ===
Zona territoriale ----: Pianeta Blu / territorio di Troia
Stanze presenti -----: dieci
Musica di sottofondo -: 012. Nell'oscurità
Punti di Salvataggio -: [CM.aE] S3 /B
                        [CM.aI] S4 /B
```

All'interno di questa località, indossando equipaggiamento metallico, il personaggio non potrà svolgere alcuna azione durante i combattimenti. Dopo aver sconfitto l'Elfo oscuro, sarà possibile indossare qualsiasi oggetto.

••• OGGETTI •••

2.000 Gil [CM.aC]  
Aracnotela [CM.aF]  
Artigli fatati [CM.aG]  
Clessidra di bronzo [CM.aF]  
Corno rigenerante [CM.aA]  
Cristallo della Terra [CM.aL]  
Etere [CM.aB, aC]  
Fuga rapida [CM.aH]  
Granpozione [CM.aA, aF]

••• NEMICI •••

Cait Sith [CM.aA, aB, aC, aD, aF, aG, aH]  
Drago nero [CM.aL]  
Elfo oscuro [CM.aL]  
Idra bicefala [CM.aA, aB, aC, aD, aF, aG, aH]  
Mindflayer [CM.aA, aB, aC, aD, aF, aG, aH]  
Naga delle grotte [CM.aB, aC, aD, aF, aG, aH]  
Orco [CM.aA, aB, aC, aD, aF, aG, aH]  
Pipistrello [CM.aA, aB, aC, aD, aF, aG, aH]  
Spine diaboliche [CM.aA]  
Succube [CM.aD, aF, aG, aH]

[CM.aA] S1

```
#####
###          #
#           ##### #
#           ##### ###          #####
#           ##### #           ###          #
#           ##### #####          #####          ###
#           #_#          #           #
```



```

###   ##01.###   #####   #####   #
#   #   #   #   #####   a   #
###   #   #   #####   ###
#   ###   ###   #####   #
#####   #   ###   #####
#####   #   #####
#   #####
#   #####
#####   ###
#####   #####   #
#####   #   ###   #
###   ###   #   ###
#   #   #####   #
#   ##02.###   ###   #####   #####
#   b #####   #   #
#   #####   #   #
#   #####   #   ###   #####
###   #####   #   #####   #
#   #####   #   #####   #
###   #####   #####   #
#   #
#   #####   #####
#####   ###   #   ###
#   #   #   #   ###   #
#####   #####

```

COLLEGAMENTI

01 >>>> Isola magnetica  
02 ---> [CM.aB] S2 /A

OGGETTI

a. Granpozione  
b. Corno rigenerante

NEMICI

(x1) Idra bicefala <> Esp 2.120 -- Gil 662  
(x2) Spine diaboliche  
  
(x2) Cait Sith <> Esp 2.440 -- Gil 744  
(x1) Orco  
  
(x1) Cait Sith <> Esp 2.920 -- Gil 912  
(x3) Spine diaboliche  
  
(x2) Cait Sith <> Esp 1.640 -- Gil 504  
  
(x2) Mindflayer <> Esp 2.000 -- Gil 464 (anche Sirena)  
  
(x2) Orco <> Esp 1.600 -- Gil 480  
  
(x3) Pipistrello <> Esp 1.794 -- Gil 453

---



---

[CM.aB] S2 /A

```

#####
###   #####   ###   #####
#   #####   ###   #####
###   #   ###   #03.#   #####
###   #
#####04.#####
#
#

```

```

#####          #####          #####          #
      ###      #####          ##      #####          #
            #      #####          #####          #
            #      #####          #####          #
#####          #####          #####          #
      ###      ###          #####          #####          #
#####          ###          ##          #####          ###
#
#   a          #####          #####
###          #####          #####          #####
###          #####          #####          #
#####          #####          #####          #
#          #####          #####          ###
#          #####          #####          #
#          #####          #####          #####          #
#          #####          #####          #####          #
#          #####          #####          ##          #          ###
#          #####          #####          #          #
#          ##          #####          #####
###          #####          #####          #####          ###
#####          ###          ###          #####          #####
#####          #####          #####          #####

```

COLLEGAMENTI

```

02 ---> [CM.aA] S1
03 ---> [CM.aC] S2 /B
04 ---> [CM.aD] S3 /A

```

OGGETTI

a. Etere

NEMICI

```

(x2) Cait Sith          <>   Esp 2.440  --  Gil 744
(x1) Orco

(x2) Idra bicefala      <>   Esp 2.180  --  Gil 645
(x1) Naga delle grotte

(x1) Naga delle grotte <>   Esp 1.540  --  Gil 441
(x1) Orco

(x2) Cait Sith          <>   Esp 1.640  --  Gil 504

(x2) Mindflayer         <>   Esp 2.000  --  Gil 464  (anche Sirena)

(x3) Orco               <>   Esp 2.400  --  Gil 720

(x3) Pipistrello        <>   Esp 1.794  --  Gil 453

```

[CM.aC] S2 /B

```

#####
#          ###
#   b          ###
#          #####          #
#          #####          a #
#          #####          ###
###          #####          #
###          #####          ###
#          #####          #

```

```

#           #####      ###
###          #
###         _____ ###
           #####03.#####
           _____

```

COLLEGAMENTI

03 ---> [CM.aB] S2 /A

OGGETTI

- a. Etere
- b. 2.000 Gil

NEMICI

- (x2) Cait Sith <> Esp 2.440 -- Gil 744
- (x1) Orco
  
- (x2) Idra bicefala <> Esp 2.180 -- Gil 645
- (x1) Naga delle grotte
  
- (x1) Naga delle grotte <> Esp 1.540 -- Gil 441
- (x1) Orco
  
- (x2) Cait Sith <> Esp 1.640 -- Gil 504
  
- (x2) Mindflyer <> Esp 2.000 -- Gil 464 (anche Sirena)
  
- (x3) Orco <> Esp 2.400 -- Gil 720
  
- (x3) Pipistrello <> Esp 1.794 -- Gil 453

---

[CM.aD] S3 /A

```

#####
###          #
#           ##### #
#           ##### #
#           ##### ###
#           #####_# #
#           #####04.### #
#           #####_# ###
#           ##### #
#           #####_# ###
#           #05.# #
###         _____ #####
#           #           ###
###       ###         ##### #
#           #           #####
#           # #           #
###       # #           #           #####
#           # #           #           #
#           # #           #           #
#           # #           #           #####
#           # #           #           #
#           # #           #           #
###       ##### #           #
#####       #           ##### #
#           ##### #           #####
#           ##### #           #####
#           ##### #           #

```

```

###                #####                #####                ###
#                  ###                #                ###_#                #
#####            #                  ###                #06.#                ###
                #####                #                  #
                                #####

```

COLLEGAMENTI

```

04 ---> [CM.aB] S2 /A
05 ---> [CM.aE] S3 /B
06 ---> [CM.aF] S3 /C
07 ---> [CM.aG] SE /D

```

NEMICI

```

(x1) Cait Sith          <>   Esp 2.620  --  Gil 724  (anche Sirena)
(x1) Mindflyer
(x1) Orco

(x2) Idra bicefala      <>   Esp 2.180  --  Gil 645
(x1) Naga delle grotte

(x3) Pipistrello       <>   Esp 2.604  --  Gil 648
(x1) Succube

(x2) Cait Sith          <>   Esp 1.640  --  Gil 504

(x2) Mindflyer         <>   Esp 2.000  --  Gil 464

(x3) Orco              <>   Esp 2.400  --  Gil 720

(x3) Pipistrello       <>   Esp 1.794  --  Gil 453

```

---

[CM.aE] S3 /B

```

#####
#                  #
###                ###
#                  #
#                  #
###      PS      ###
#                  #
###                ###
#                  #
#####_#####
      #05.#

```

COLLEGAMENTI

```

05 ---> [CM.aD] S3 /A

```

ALTRO

PS Punto di Salvataggio

NEMICI

nessuno

---

[CM.aF] S3 /C

```

#####
###                ###
#                  #

```

```

###      a          c      ###
#
#
#      ###
###      #
###      ###
###      #
#####_#####
#06.#

```

COLLEGAMENTI

06 ---> [CM.aD] S3 /A

OGGETTI

- a. Granpozione
- b. Aracnotela
- c. Clessidra di bronzo

NEMICI

- (x1) Cait Sith <> Esp 2.620 -- Gil 724 (anche Sirena)
- (x1) Mindflayer
- (x1) Orco
  
- (x2) Idra bicefala <> Esp 2.180 -- Gil 645
- (x1) Naga delle grotte
  
- (x3) Pipistrello <> Esp 2.604 -- Gil 648
- (x1) Succube
  
- (x2) Cait Sith <> Esp 1.640 -- Gil 504
  
- (x2) Mindflayer <> Esp 2.000 -- Gil 464
  
- (x3) Orco <> Esp 2.400 -- Gil 720
  
- (x3) Pipistrello <> Esp 1.794 -- Gil 453

\_\_\_\_\_ [CM.aG] S3 /D

```

#####
#####      ###
#          #
###      a      ###
#          ###
#          #
###      #
#          #
#####      #####
#####      #
#          #
###      #####
###_#####_#####
###08.##### #07.#

```

COLLEGAMENTI

07 ---> [CM.aD] S3 /A

08 ---> [CM.aH] S4 /A

OGGETTI

- a. Artigli fatati

NEMICI

(x1) Cait Sith <> Esp 2.620 -- Gil 724 (anche Sirena)

(x1) Mindflayer

(x1) Orco

(x2) Cait Sith <> Esp 3.180 -- Gil 945

(x1) Naga delle grotte

(x1) Orco

(x2) Cait Sith <> Esp 3.240 -- Gil 984

(x2) Orco

(x2) Idra bicefala <> Esp 2.920 -- Gil 846

(x2) Naga delle grotte

(x6) Pipistrello <> Esp 4.398 -- Gil 1.101

(x1) Succube

(x3) Pipistrello <> Esp 3.414 -- Gil 843

(x2) Succube

(x3) Pipistrello <> Esp 2.604 -- Gil 648

(x1) Succube

[CM.aH] S4 /A

```
#####
### #
##### #
# ##### ###
### ##### #####
### ##### ###
# ### ##### ###
# #####_### #
### ### #10.# #
# a # #####
# ### ### #
##### ### ##### #
### ##### ##### #
# ##### ##### #
# ##### ##### #
### ### ### #_# #
# #####09.### #
# ### ### #
##### ##### ###
# #####
# #####
# ##### #
# ##### ##### #
# ##### ##### #
# ##### ##### #
# ##### ##### #
# #_# #
##### #08.### #
# #_# #
### ###
# #
#####
```

COLLEGAMENTI

08 ---> [CM.aG] S3 /D  
09 ---> [CM.aI] S4 /B  
10 ---> [CM.aL] Sala del Cristallo

OGGETTI

a. Fuga rapida

NEMICI

(x1) Cait Sith <> Esp 2.620 -- Gil 724 (anche Sirena)  
(x1) Mindflayer  
(x1) Orco  
  
(x2) Cait Sith <> Esp 3.180 -- Gil 945  
(x1) Naga delle grotte  
(x1) Orco  
  
(x2) Cait Sith <> Esp 3.240 -- Gil 984  
(x2) Orco  
  
(x2) Idra bicefala <> Esp 2.920 -- Gil 846  
(x2) Naga delle grotte  
  
(x6) Pipistrello <> Esp 4.398 -- Gil 1.101  
(x1) Succube  
  
(x3) Pipistrello <> Esp 3.414 -- Gil 843  
(x2) Succube  
  
(x3) Pipistrello <> Esp 2.604 -- Gil 648  
(x1) Succube

\_\_\_\_\_ [CM.aI] S4 /B

```
#####  
# #  
### ###  
# #  
# #  
### PS ###  
# #  
### ###  
# #  
#####  
#09.#  
_____
```

COLLEGAMENTI

09 ---> [CM.aH] S4 /A

ALTRO

PS Punto di Salvataggio

NEMICI

nessuno

\_\_\_\_\_ [CM.aL] SALA DEL CRISTALLO

#####

```

#####          #####
#####          #####
#####          #####
#              #####          #
#              #####          #
#              ### C ###      #
#              ###   ###      #
#              ###   ###      #
#              ###   ###      #
#              ### § ###      ###
###          #   #           #
#              #           #
#              #           #
#              #           #
#              #           #
#              #           #
#              #           #
#              #####        #####          #
#####          #####          #####          #####
#   #
#   #
#   #
#   #
#   #
###   ###
#   ___   #
###10.###

```

COLLEGAMENTI

10 ---> [CM.aH] S4 /A

ALTRO

(C) Cristallo della Terra  
 § Boss (Elfo oscuro & Drago nero)

NEMICI

(x1) Elfo oscuro <> Esp 1.000 -- Gil 4.000 [Boss 1]  
 (x1) Drago nero <> Esp 6.000 -- Gil 5.000 [Boss 2]

Dopo aver sconfitto il Drago nero, esaminare il Cristallo della Terra per recuperarlo.

```

=====
FORESTA DEI CHOCOBO [09FC]
===== Chocobo Forest =====
Zona territoriale ----: Pianeta Blu
Stanze presenti -----: una
Musica di sottofondo -: 036. La foresta dei chocobo
Punti di Salvataggio -: nessuno

```

Esistono cinque foreste sul Pianeta Blu, identiche per aspetto e contenuto:

- a. sud ovest di Baron
- b. nord est del Castello di Fabul
- c. sud ovest del Monte Ordalia
- d. sud ovest di Troia
- e. sull'isola a sud est della Caverna magnetica

Inizialmente nelle foreste saranno presenti i chocobo gialli ed i chocobo bianchi. Dopo aver ottenuto la Balena lunare, all'interno delle varie foreste compariranno anche i chocobo neri.



••• OGGETTI •••  
Erba Ghisal [FC.aA]

••• NEMICI •••  
(nessuno)

\_\_\_\_\_ [FC.aA] SPIAZZO

```
#####  
#      #  
##### {Cb}#####  
#####          #####  
###                ###  
#                  #  
#                  #  
#          a      #  
#                  ###  
###                ###  
#####          #  
#####          #####  
#.#01.#
```

COLLEGAMENTI

01 >>>> Mappa del mondo

OGGETTI

a. Erba Ghisal (cespuglio)

ALTRO

{Cb} Chocobeso

=====

FORGIA DI KOKKOL

[@09FK]

===== Kokkol's Forge =====

Zona territoriale ----: Sottosuolo  
Stanze presenti -----: tre  
Musica di sottofondo -: 004. Benvenuti nella nostra città!  
Punti di Salvataggio -: nessuno

••• OGGETTI •••  
Excalibur [FK.aB]  
Goccia magica [FK.aC]  
Panacea [FK.aB]

••• NEMICI •••  
(nessuno)

\_\_\_\_\_ [FK.aA] INGRESSO

```
-----  
#02.#  
#-----#  
#####  
:   ###   ###   :  
:   ###   ###   :  
:           :  
:.....01.....:
```

COLLEGAMENTI

01 >>>> Territori sotterranei  
02 ---> [FK.aB] 1° piano

---

[FK.aB] 1° PIANO

```
#####  
# #  
#####  
# ##### # 03.#  
# ##### # #  
# ##### # #  
# ##### # {nA} #  
# b ### #  
# a ### #  
#####  
#####  
# #  
# #  
#####  
# #  
# #  
#####
```

COLLEGAMENTI

02 ---> [FK.aA] Ingresso  
03 ---> [FK.aC] 2° piano

OGGETTI

- a. Panacea (vaso)
- b. Excalibur

ALTRO

{nA} negozio di Armi

Dopo aver consegnato l'Adamantite e la Spada leggendaria a Kokkol, tornare in seguito per ricevere da lui l'Excalibur; il negozio diventerà disponibile solo dopo avergli fatto forgiare la spada.

---

[FK.aC] 2° PIANO

```
#####  
### a ###  
# 03.#  
# #  
# #  
### ###  
#####
```

COLLEGAMENTI

03 ---> [FK.aC] 1° piano

OGGETTI

- a. Goccia magica (libri)

Consegnare l'Adamantite e la Spada leggendaria a Kokkol per farlo alzare dal letto.



COLLEGAMENTI

01 ---> [GB.aB] Collo del Gigante (teletrasporto)

ALTRO

>< punto di partenza

NEMICI

(x1) Ricercatore <> Esp 40.701 -- Gil 4.090

(x2) Soldato meccanico

(x1) Centaurotek .evo

(x1) Ricercatore <> Esp 39.001 -- Gil 3.855

(x2) Soldato meccanico

(x1) Soldato meccanico .evo

(x2) Cannone laser <> Esp 22.396 -- Gil 3.750

(x2) Soldato meccanico

(x1) Cannone laser <> Esp 19.197 -- Gil 2.860

(x2) Soldato meccanico

(x1) Centaurotek <> Esp 25.697 -- Gil 3.190

(x2) Soldato meccanico

(x1) Ricercatore <> Esp 23.003 -- Gil 1.885

(x1) Soldato meccanico .evo

(x1) Costrutto corazzato <> Esp 31.000 -- Gil 1.500 (anche Sirena)

\_\_\_\_\_ [GB.aB] COLLO DEL GIGANTE

\_\_\_\_\_  
###01.###

### \_\_\_\_\_ ###

# \_\_\_\_\_ #

# 02. #

### \_\_\_\_\_ ###

### ###

#####

COLLEGAMENTI

01 ---> [GB.aA] Bocca del Gigante (teletrasporto)

02 ---> [GB.aC] Torace del Gigante (teletrasporto)

NEMICI

(x1) Ricercatore <> Esp 40.701 -- Gil 4.090

(x2) Soldato meccanico

(x1) Centaurotek .evo

(x1) Ricercatore <> Esp 39.001 -- Gil 3.855

(x2) Soldato meccanico

(x1) Soldato meccanico .evo

(x1) Cannone laser <> Esp 19.197 -- Gil 2.860

(x2) Soldato meccanico

(x2) Cannone laser <> Esp 22.396 -- Gil 3.750

(x2) Soldato meccanico

(x1) Centaurotek <> Esp 25.697 -- Gil 3.190  
(x2) Soldato meccanico

(x1) Ricercatore <> Esp 23.003 -- Gil 1.885  
(x1) Soldato meccanico .evo

(x1) Costrutto corazzato <> Esp 31.000 -- Gil 1.500 (anche Sirena)

[GB.aC] TORACE DEL GIGANTE

```

          #02.#
          ###---###
            #      #
            ###   ###   #####
            #      #      ### d #
            #####   #####   ###   ###
            ##### # # a # # ##### # #
            # # # #####   ###.03 # # #
            ### # # ##### # # #
            # # # ##### # # #
            # ### # # ##### # # #
            # ### # # ##### # ##### #
            # ### ##### ##### # #
            # ### # # ##### # #
            # ##### ##### #####
            # ##### # # # #
            # ##### e ##### #
            # ##### b ##### #
            ### ##### c ### #
            # ##### # # # #
            # ### ##### # # #
            ### # # # # #
            # ### # # # # #
            # # # # # # #
            # # # # # # #
            ##### # # # # #
            ##### # # # # #
            ##### # # # # #

```

COLLEGAMENTI

02 ---> [GB.aB] Collo del Gigante (teletrasporto)  
03 ---> [GB.aD] Stomaco del Gigante (teletrasporto)

OGGETTI

- a. Shuriken
- b. Granpozione
- c. Etere
- d. Frecce di Yoichi
- e. Sirena

NEMICI

(x1) Ricercatore <> Esp 40.701 -- Gil 4.090  
(x2) Soldato meccanico  
(x1) Centaurotek .evo

(x1) Cannone laser <> Esp 20.897 -- Gil 3.095  
(x1) Centaurotek  
(x1) Soldato meccanico

(x2) Cannone laser <> Esp 16.097 -- Gil 3.000

(x1) Centaurotek  
(x2) Cannone laser <> Esp 22.396 -- Gil 3.750  
(x2) Soldato meccanico  
(x1) Centaurotek <> Esp 40.699 -- Gil 2.720 (anche Sirena)  
(x1) Costrutto corazzato  
(x1) Ricercatore <> Esp 46.004 -- Gil 2.400  
(x1) Costrutto corazzato .evo  
(x1) Costrutto corazzato <> Esp 31.000 -- Gil 1.500

---

[GB.aD] STOMACO DEL GIGANTE

---

```

#####
###04.### # ### ##### #
# ##### # #####
# # ##### ##### ### b #
### # # ##### ### #
### # # ### # ### #
### ##### ##### a ### ### #
# # # ### ### #
# ##### # ### ### #
### ##### # ##### ### #
##### # ##### ### #
##### ##### ### #
### # ##### #
# # ##### #####
# # ##### #
### ##### ###
##### 03. ###
# #####
#####

```

COLLEGAMENTI

03 ---> [GB.aC] Torace del Gigante (teletrasporto)  
04 ---> [GB.aE] Passaggio interno (teletrasporto)

OGGETTI

- a. Mela d'argento
- b. Goccia magica

NEMICI

(x1) Cannone laser <> Esp 20.897 -- Gil 3.095  
(x1) Centaurotek  
(x1) Soldato meccanico  
(x2) Cannone laser <> Esp 31.101 -- Gil 3.900  
(x1) Ricercatore  
(x1) Centaurotek .evo  
(x2) Cannone laser <> Esp 16.097 -- Gil 3.000  
(x1) Centaurotek  
(x3) Cannone laser <> Esp 25.595 -- Gil 4.640  
(x2) Soldato meccanico  
(x1) Centaurotek <> Esp 40.699 -- Gil 2.720

(x1) Costrutto corazzato

(x1) Ricercatore <> Esp 46.004 -- Gil 2.400

(x1) Costrutto corazzato .evo

(x1) Drago meccanico <> Esp 41.400 -- Gil 2.550 (anche Sirena)

(x2) Centaurotek <> Esp 19.398 -- Gil 2.440

[GB.aE] PASSAGGIO INTERNO

```

#####
#04.###          #####
#-----#       ### 05.  ###
#      #        #      #
#      #        #      #
#   ###        #####  #####
#   #          #      #
#   #          #####  #####
#   #          #      #
#   #          #      #
#   #          #      #
#   #          #####  ###  ###
#   #          #   #####  #####
#   #          #   PS          #
#   #          #   #####  #####
#   #          #####          #   #
#   #          #          #   #
###  #          #          #   #
#   #          #####          #   #
#   #          #   a   #          #   #
###  ###        ###  ###          ###  #
#   ###        #####  #####          #   #
###  ###  ###  #   #   #          #   #####
#   #####          #####          #
###  #####          #####          #
#####  ###  #          ###
#####          #####

```

COLLEGAMENTI

04 ---> [GB.aD] Stomaco del Gigante (teletrasporto)

05 ---> [GB.aF] Scale interne (teletrasporto)

OGGETTI

a. Elisir (sconfiggendo lo Spione)

ALTRO

PS Punto di Salvataggio

NEMICI

(x1) Cannone laser <> Esp 42.198 -- Gil 3.375

(x1) Costrutto corazzato

(x1) Soldato meccanico

(x2) Cannone laser <> Esp 31.101 -- Gil 3.900

(x1) Ricercatore

(x1) Centaurotek .evo

(x2) Cannone laser <> Esp 62.802 -- Gil 5.230

(x1) Ricercatore

(x1) Drago meccanico .evo

(x1) Centaurotek <> Esp 25.697 -- Gil 3.190  
(x2) Soldato meccanico

(x2) Costrutto corazzato <> Esp 62.000 -- Gil 3.000 (anche Sirena)

(x1) Costrutto corazzato <> Esp 31.000 -- Gil 1.500

(x1) Drago meccanico <> Esp 41.400 -- Gil 2.550

(x1) Spione <> Esp 8.703 -- Gil 338 (forziere a)

---

[GB.aF] SCALE INTERNE

```

#####
###06.###
#   #
###   ###
#   #
###   ###
#   #
#   #
#   #
#   #
###   ###
# §   #
###   ###
#   #
#   #
#   #
#   #
###   ###
#   #
#   #
# 05. #
#####

```

COLLEGAMENTI

05 ---> [GB.aE] Passaggio interno (teletrasporto)  
06 ---> [GB.aG] Centro di controllo del Gigante (teletrasporto)

ALTRO

§ Boss (Arcidemone elementale)

NEMICI

(x1) Arcidemone elementale <> Esp 62.500 -- Gil 10.000 [Boss]

(x1) Cannone laser <> Esp 43.898 -- Gil 3.610  
(x1) Centaurotek  
(x1) Costrutto corazzato

(x1) Cannone laser <> Esp 28.896 -- Gil 4.080  
(x1) Centaurotek  
(x2) Soldato meccanico

(x2) Cannone laser <> Esp 31.101 -- Gil 3.900  
(x1) Ricercatore



```

(x1) Centaurotek .evo

(x2) Cannone laser          <>  Esp 62.802  --  Gil 5.230
(x1) Ricercatore
(x1) Drago meccanico .evo

(x2) Cannone laser          <>  Esp 30.395  --  Gil 4.735
(x3) Soldato meccanico

(x2) Costrutto corazzato    <>  Esp 62.000  --  Gil 3.000  (anche Sirena)

(x1) Drago meccanico        <>  Esp 41.400  --  Gil 2.550

```

---

[GB.aG] CENTRO DI CONTROLLO DEL GIGANTE

---

```

#####
#      #
#      #
#      #
###    ###
#      #
#####  ###  #####
#  #      #  #
#  #  §    #  #
#                      #
###                    ###
#####  #####
###    #
#      #
#####  ###
#      #
#  06.  #
#####

```

#### COLLEGAMENTI

06 ---> [GB.aG] Scale interne (teletrasporto)

#### ALTRO

§ Boss (CPU)

#### NEMICI

```

(x1) CPU          <>  Esp 50.000  --  Gil 0  [Boss]
(x1) Sfera di attacco
(x1) Sfera di difesa

```

Dopo aver sconfitto la CPU, Fusoya abbandonerà definitivamente il gruppo mentre Kain farà il suo ritorno.

---

GROTTA DEGLI EIDOLON

[@09GD]

---

==== Passage of the Eidolons ====

Zona territoriale ----: Sottosuolo  
 Stanze presenti -----: tre  
 Musica di sottofondo -: 040. Il reame degli eidolon  
 Punti di Salvataggio -: nessuno

... OGGETTI ...

... NEMICI ...

Ascia tossica	[GD.aC]	Aracne	[GD.aA, aB, aC]
Bestiario	[GD.aC]	Belfagor	[GD.aB, aC]
Coda di fenice	[GD.aA, aC]	Cavaliere decaduto	[GD.aA, aB, aC]
Cottage	[GD.aB]	Elettrodrago	[GD.aA, aB, aC]
Difensore	[GD.aC]	Evocatrice	[GD.aA, aB, aC]
Etere	[GD.aA]	Falena verde	[GD.aA, aB]
Granpozione	[GD.aA, aB, aC]	Goblin	[GD.aA]
Kiku-ichimonji	[GD.aC]	Mini Satana	[GD.aA, aB, aC]
		Naga reale	[GD.aA, aB, aC]
		Occhio sanguinario	[GD.aA, aC]

[GD.aA] S1

```

#####
### #####
# b ..... a #
### #####
#####
#01.# # #
# # # #
# # # #
#####
### #####
# #####
### #####
###_### # #
#02.# # #
# # #
### ##### c ###
# #
### #####
#####

```

COLLEGAMENTI

- 01 >>>> Territori sotterranei
- 02 ---> [GD.aB] S2

OGGETTI

- a. Coda di fenice
- b. Etere
- c. Granpozione

ALTRO

- .. passaggio segreto

NEMICI

- (x2) Cavaliere decaduto <> Esp 21.352 -- Gil 2.450
- (x2) Mini Satana
- (x1) Evocatrice <> Esp 11.465 -- Gil 1.375
- (x1) Elettrodrago .evo
- (x1) Evocatrice <> Esp 6.802 -- Gil 787
- (x1) Falena verde .evo
- (x1) Evocatrice <> Esp 3.716 -- Gil 480
- (x1) Goblin .evo

(x1) Evocatrice <> Esp 7.270 -- Gil 713  
(x1) Naga reale .evo

(x1) Aracne <> Esp 4.388 -- Gil 585

(x1) Elettrodrago <> Esp 7.777 -- Gil 900 (anche Sirena)

(x2) Occhio sanguinario <> Esp 6.888 -- Gil 930

In questa stanza è presente la lava sul pavimento: camminandovi sopra, tutti i membri del gruppo subiranno danni. Per evitare che ciò accada è necessario attivare lo Status Levitazione su tutti loro.

[GD.aB] S2

```

#####
###  b  ###
#      #
###    ###
###   #   #####
#   #   ###   ###
#   #   #     #####
#   #####   #####
#           #####   ###   ###
#####   #   ###   #
#####   #   ###   ###   ###
#   #   #####   #
#   #####   #03.#
#           #
#02.#   #####   #
#   #   ###   ###
#   #   #   #
###   #####   #####   #
###   ###   #   ###   #
#           ###   #   #####
###   #####   #   ###   ###
#####   ###   a #
           #####   ###
#####

```

COLLEGAMENTI

02 ---> [GD.aA] S1  
03 ---> [GD.aC] S3

OGGETTI

- a. Granpozione
- b. Cottage

NEMICI

(x2) Cavaliere decaduto <> Esp 21.352 -- Gil 2.450  
(x2) Mini Satana

(x1) Evocatrice <> Esp 8.076 -- Gil 1.060  
(x1) Aracne .evo

(x1) Evocatrice <> Esp 11.465 -- Gil 1.375  
(x1) Elettrodrago .evo

(x1) Evocatrice <> Esp 6.802 -- Gil 787

(x1) Falena verde .evo

(x1) Evocatrice <> Esp 7.270 -- Gil 713

(x1) Naga reale .evo

(x1) Aracne <> Esp 4.388 -- Gil 585

(x1) Belfagor <> Esp 4.088 -- Gil 484

(x1) Elettrodrago <> Esp 7.777 -- Gil 900 (anche Sirena)

In questa stanza è presente la lava sul pavimento: camminandovi sopra, tutti i membri del gruppo subiranno danni. Per evitare che ciò accada è necessario attivare lo Status Levitazione su tutti loro.

[GD.aC] S3

```

          _____
          #03.#
          #____#
          #  #
          #####      ###      #####      #####
          ###      #####      #####      #####      ###
          #          #####      f          #
          ###      #####      #####      #####      ###
          ###      #####      #####      #####      ###
          #      #####      #####      #####      #
          #      #####      #####      #####      #
          #      #####      #####      #####      #
          ###      #####      #####      #####      ###
          #####      #####      #####      #####      #####
          # ....          ###      04. ....          ..... #
          # : ###      #####      #####      #####      ### : #
          # : #####      #####      #####      #####      : #
          # : #####      #####      #####      #####      : #
          # : #####      #####      #####      #####      : #
          # : #####      #####      #####      #####      : #
          # : #####      #####      #####      #####      : #
          # : ### a b c #####      #####      #####      d      ### : #
          # : ...          #          ..... : #
          # : ###      #####      e      #####      #####      ### : #
          # : #####      #####      #####      #####      : #
          # : #####      #####      #####      #####      : #
          # : ..... : #
          #####

```

COLLEGAMENTI

03 ---> [GD.aB] S2

04 >>>> [RE.aA] Reame degli eidolon - Livello superiore (teletrasporto, a.01)

OGGETTI

- a. Granpozione
- b. Ascia tossica
- c. Kiku-ichimonji
- d. Bestiario
- e. Coda di fenice
- f. Difensore (sconfiggendo i Cavalieri decaduti)

ALTRO

.. passaggio segreto

NEMICI

- (x2) Cavaliere decaduto <> Esp 34.128 -- Gil 3.750
- (x4) Mini Satana
  
- (x1) Evocatrice <> Esp 8.076 -- Gil 1.060
- (x1) Aracne .evo
  
- (x1) Evocatrice <> Esp 11.465 -- Gil 1.375
- (x1) Elettrodrago .evo
  
- (x1) Evocatrice <> Esp 7.270 -- Gil 713
- (x1) Naga reale .evo
  
- (x2) Aracne <> Esp 8.776 -- Gil 1.170
- (x2) Belfagor <> Esp 8.176 -- Gil 968
  
- (x5) Cavaliere decaduto <> Esp 21.440 -- Gil 2.300 (forziere f)
- (x2) Elettrodrago <> Esp 15.554 -- Gil 1.800 (anche Sirena)
  
- (x3) Occhio sanguinario <> Esp 10.332 -- Gil 1.395

In questa stanza è presente la lava sul pavimento: camminandovi sopra, tutti i membri del gruppo subiranno danni. Per evitare che ciò accada è necessario attivare lo Status Levitazione su tutti loro.

=====

GROTTA DELLE NEBBIE [@09GN]

===== Mist Cave =====

Zona territoriale ----: Pianeta Blu / territorio di Baron

Stanze presenti -----: una

Musica di sottofondo -: 012. Nell'oscurità

Punti di Salvataggio -: nessuno

... OGGETTI ...

- Collirio [GN.aA]
- Pozione [GN.aA]
- Tenda [GN.aA]

... NEMICI ...

- Drago di nebbia [GN.aA]
- Falena ocellata [GN.aA]
- Goblin [GN.aA]
- Larva [GN.aA]
- Porcospino [GN.aA]

\_\_\_\_\_ [GN.aA] CAVERNA

```

                                     #02.#
#####                               #####
##### a ###           ### # ##### b ### #
#           ### #           #####   ### ###
#           #####           ### S #
###  ##           ##### # #           #####
#           #####                               #
#           #####           #####           ###
#           ###           #####           #

```

```

###   ###   #####   #####   ###
#     #     #     #     #####   #####
#     #     #   c   #####   #####   #   #
#     #####   #####   #####   #
#     #     #     #     #     #####   #
#     #     #     #     #     #####   #
#     #####   #####   #     #     #
#     #     #     #####   #     #     ###
#     #     #     #####   #     #     d #
###   #     #     #####   #     #     ###
#####   #####   #     #     #
#####   #     #####   #
#     #     #     #     #     #     #
###   #####   #     #     #####
#     #     #     #     #     #
#####   #####   #     #     #
###   #####   #     #     #     #
#     #     #     #     #     #
#     #####   #####   #
#01.#     #####   #####   #####
#     #     #     #
#####

```

COLLEGAMENTI

01 >>>> Area tra Baron e la Grotta delle nebbie  
02 >>>> Area la Grotta delle nebbie e Mist

OGGETTI

- a. Pozione
- b. Collirio
- c. Tenda
- d. Pozione

ALTRO

§ Boss (Drago di nebbia)

NEMICI

```

(x1) Drago di nebbia   <>   Esp 700  --  Gil 200  [Boss]

(x2) Falena ocellata   <>   Esp 246  --  Gil 52
(x2) Larva

(x2) Goblin            <>   Esp 188  --  Gil 36
(x2) Porcospino

(x3) Goblin            <>   Esp 150  --  Gil 28
(x1) Porcospino

(x6) Goblin            <>   Esp 168  --  Gil 30

(x4) Goblin            <>   Esp 112  --  Gil 20

(x3) Goblin            <>   Esp 84   --  Gil 15

(x3) Larva             <>   Esp 147  --  Gil 24

(x6) Porcospino       <>   Esp 396  --  Gil 78  (anche Sirena)

```

=====



```

# d e ###_____#####_#####          #####
#   ###10.#####02.#####          #
#   _____#####_#####          #
#   #####          #####          #
#   #####          #####          ###
#   #####          #####          ###
#   #####          #####          #
#   #####          #####          #
#####          _____#####          #
#   #                   #08.#   ###          ###
#   #                   _____   ###          ###
#   #09.#                   #####

```

COLLEGAMENTI

```

01 >>>> Territori sotterranei
02 ---> [GF.aB] S2
08 ---> [GF.aB] S2
09 ---> [GF.aB] S2
10 ---> [GF.aB] S2

```

OGGETTI

- a. Bestiario
- b. Frecce angeliche
- c. Arco elfico
- d. Cottage
- e. 1.000 Gil
- f. Granpozione
- g. Etere
- h. Frecce infuocate
- i. Frecce glaciali
- l. Frecce fulminanti

ALTRO

```

PS Punto di Salvataggio
.. passaggio segreto

```

NEMICI

```

(x2) Malboro          <>   Esp 13.996  --  Gil 1.258
(x1) Scolopendra

(x6) Rana di palude   <>   Esp 14.487  --  Gil 2.608
(x1) Strega della palude

(x3) Rana di palude   <>   Esp 8.964   --  Gil 1.603
(x1) Strega della palude

(x3) Sognatore maledetto <>   Esp 19.505 --  Gil 2.136
(x2) Treant antico

(x3) Malboro          <>   Esp 16.923  --  Gil 1.374  (anche Sirena)

(x2) Malboro          <>   Esp 11.282  --  Gil 916

(x4) Sognatore maledetto <>   Esp 12.564  --  Gil 1.448

(x3) Sognatore maledetto <>   Esp 9.423   --  Gil 1.086

```

In questa stanza è presente l'acido sul pavimento: camminandovi sopra, tutti i membri del gruppo subiranno danni. Per evitare che ciò accada è necessario attivare lo Status Levitazione su tutti loro.



```

#####
# ..... #
# : ##### : #
# : ##### : #
# : ##### : #
##### :.... ##### : #####
# ##### : : # #####
# .... # :.. l ...: # #
# ___### : ##### : ___##### #
# #11.### :.....: #04.##### #
# _____#####_____##### #
# ##### #
# ##### #
# ##### #
# ##### # a b ### #
# #####_##### # #
# #####03.##### # c d ### #
# ___### _____##### # #
# #10.### #####02.##### # #
# _____### _____##### # #
# ### ### ##### ##### # #
# ### ### ##### ##### # #
# # # # # # #
# ##### ##### # #
# # # # # # #
# # _____ #08.### # # #
# # #09.# #_____### ##### #
# # #_____# # ### # # h #
# # # # ### ### # # g _____ e #
# ##### ##### # # # i 05. f #
# # ##### #####
#####

```

COLLEGAMENTI

- 02 ---> [GF.aA] S1
- 03 ---> [GF.aC] S3
- 04 ---> [GF.aC] S3
- 05 ---> [GF.aC] S3 (buca, senso unico)
- 08 ---> [GF.aA] S1
- 09 ---> [GF.aA] S1
- 10 ---> [GF.aA] S1
- 11 ---> [GF.aC] S3

OGGETTI

- a. Panacea
- b. Anima di Pyros
- c. 2.000 Gil
- d. 3.000 Gil
- e. Bestiario
- f. Fuga rapida
- g. Bacio di dama
- h. Bacio di dama
- i. Etere
- l. Tritamago (sconfiggendo la Strega della palude e le Rane di palude)

ALTRO

.. passaggio segreto

NEMICI

- (x1) Marlboro <> Esp 18.864 -- Gil 1.870
- (x1) Sognatore maledetto
- (x2) Treant antico
  
- (x1) Marlboro <> Esp 13.823 -- Gil 1.345
- (x1) Sognatore maledetto
- (x1) Treant antico
  
- (x1) Marlboro <> Esp 11.923 -- Gil 1.182 (anche Sirena)
- (x2) Sognatore maledetto
  
- (x2) Marlboro <> Esp 21.364 -- Gil 1.966
- (x2) Treant antico
  
- (x6) Rana di palude <> Esp 14.487 -- Gil 2.608 (anche forziere 1)
- (x1) Strega della palude
  
- (x3) Rana di palude <> Esp 8.964 -- Gil 1.603
- (x1) Strega della palude
  
- (x3) Sognatore maledetto <> Esp 19.505 -- Gil 2.136
- (x2) Treant antico
  
- (x3) Marlboro <> Esp 16.923 -- Gil 1.374

In questa stanza è presente l'acido sul pavimento: camminandovi sopra, tutti i membri del gruppo subiranno danni. Per evitare che ciò accada è necessario attivare lo Status Levitazione su tutti loro.

[GF.aC] S3

```

#04.#
#-----#
##### # #
# b c... # ##### #####
##### a # : # .... #
#11.### ...: # : #####
#-----### ##### : # ..... #
##### ### ##### : # 06. ##### #####
# d..... ### ##### : # ##### #
# ##### ### #####_# : # ##### #
# ##### ### #####03.# : # ##### #
# ##### ### ....._..: ##### #
# ##### ### ##### ##### #
# ##### ### ##### ##### #
### ##### ##### ##### #
# ##### ##### ##### #
# ##### ##### ##### #
# ##### #####_### ### #
# #####_###12.### ### #
# #####_### #
# #####_##### #
### #####_##### #
# #####_### ## ##### #

```



OGGETTI

- a. Zanna rossa (sconfiggendo i Sognatori maledetti)
- b. Zanna bianca (sconfiggendo i Sognatori maledetti)
- c. Zanna blu (sconfiggendo i Sognatori maledetti)
- d. Luna piena (sconfiggendo i Malboro ed i Treant antichi)
- e. Vendicatore (sconfiggendo i Malboro)
- f. Frecce di Medusa (sconfiggendo le Scolopendre)

ALTRO

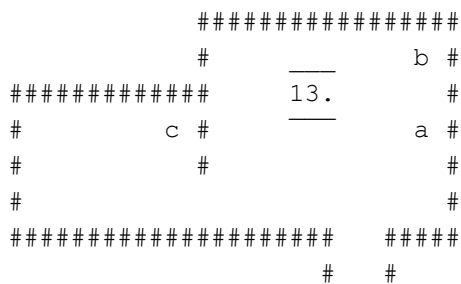
>< punto dove si compare, teletrasportandosi da [GF.aC] S2

NEMICI

- (x1) Malboro <> Esp 18.864 -- Gil 1.870
- (x1) Sognatore maledetto
- (x2) Treant antico
  
- (x1) Malboro <> Esp 13.823 -- Gil 1.345
- (x1) Sognatore maledetto
- (x1) Treant antico
  
- (x1) Malboro <> Esp 11.923 -- Gil 1.182 (anche Sirena)
- (x2) Sognatore maledetto
  
- (x2) Malboro <> Esp 21.364 -- Gil 1.966 (anche forziere d)
- (x2) Treant antico
  
- (x6) Rana di palude <> Esp 14.487 -- Gil 2.608
- (x1) Strega della palude
  
- (x3) Rana di palude <> Esp 8.964 -- Gil 1.603
- (x1) Strega della palude
  
- (x3) Sognatore maledetto <> Esp 19.505 -- Gil 2.136
- (x2) Treant antico
  
- (x4) Malboro <> Esp 22.564 -- Gil 1.832 (forziere e)
  
- (x3) Malboro <> Esp 16.923 -- Gil 1.374
  
- (x2) Scolopendra <> Esp 5.428 -- Gil 684 (forziere f)
  
- (x6) Sognatore maledetto <> Esp 18.846 -- Gil 2.172 (forzieri a, b, c)

In questa stanza è presente l'acido sul pavimento: camminandovi sopra, tutti i membri del gruppo subiranno danni. Per evitare che ciò accada è necessario attivare lo Status Levitazione su tutti loro.

[GF.aE] CASA DELLE SILFIDI



#12.#

COLLEGAMENTI

- 12 ---> [GF.aC] S3
- 13 ---> [GF.aF] Casa delle silfidi, 2° piano

OGGETTI

- a. Artigli felini
- b. Artigli infernali
- c. Grimorio (libri)

NEMICI

nessuno

Entrando in questa stanza dopo aver completato la Torre di Babil, si troverà Yang. Usando su di lui la Padella ricevuta da Sheila, Rydia riceverà l'evocazione Silfidi. Il Grimorio si può ottenere solo dopo aver completato il Gigante di Babil.

\_\_\_\_\_ [GF.aF] CASA DELLE SILFIDI, 2° PIANO

```
#####
#   #   #
#  #14.#  #
#   #   #
#           #
#           #
#    13.   #
#####
```

COLLEGAMENTI

- 13 ---> [GF.aE] Casa delle silfidi
- 14 >>>> Territori sotterranei (teletrasporto, senso unico)

NEMICI

nessuno

===== GROTTA DI ADAMANT

[@09GA]

===== Adamant Isle Grotto =====

Zona territoriale ----: Pianeta Blu / territorio di Fabul  
 Stanze presenti -----: una  
 Musica di sottofondo -: 012. Nell'oscurità  
 Punti di Salvataggio -: nessuno

... OGGETTI ...

... NEMICI ...

- Adamantite [GA.aA] (nessuno)
- Cotta d'adamantio [GA.aA]

\_\_\_\_\_ [GA.aA] CAVERNA

```
#####
###           ###
###  #####  ###
###  #####  ###
```

```

#     ###         ###     #
#     ###         ###     #
#     ###         ###     #
#     ###         a     ###     #
###   ###         ###   ###
#     #####     #####     #
#     ###         ###     #
#     #####     #####     #
#     ###         ###     #
###   ###   ###   ###
###           ###           ###
#####_#####
#01.#

```

COLLEGAMENTI

01 >>>> Arcipelago di Adamant

OGGETTI

a. Adamantite / Cotta d'adamantio

Consegnando all'omino blu la Coda di topo, trovata nel Reame degli eidolon, si riceverà da lui l'Adamantite. Donandogli la Coda rosa, ottenuta dalla Gelatina principessa, si riceverà invece la Cotta d'adamantio.

```

=====
GROTTA SIGILLATA                                     [@09GS]
===== Sealed Cave =====

```

Zona territoriale ----: Sottosuolo  
Stanze presenti -----: ventitre  
Musica di sottofondo -: 012. Nell'oscurità  
Punti di Salvataggio -: [GS.aN] S2 /F  
                          [GS.aV] S4 /A

••• OGGETTI •••

Bestiario	[GS.aB, aG]
Campana sigillante	[GS.aS]
Cappuccio ninja	[GS.aO]
Coda di fenice	[GS.aG, aQ]
Cortina luminosa	[GS.aL]
Cristallo oscuro	[GS.bB]
Elisir	[GS.aL]
Etere	[GS.aC, aD, aP]
Fuma shuriken	[GS.aL]
Granpozione	[GS.aD, aQ]
Kotetsu	[GS.aC, aO]
Megaetere	[GS.aU]
Pozione-X	[GS.aU]
Spada lucente	[GS.aI]

••• NEMICI •••

Cerebrochimera	[GS.aB, aD, aG, aI, aL, aO, aP, aQ, aS, aU]
Drago giallo	[GS.aG]
Marilith minore	[GS.aB, aC, aD, aG, aI, aL, aO, aP, aQ, aS, aU]
Muro demoniaco	[GS.bA]
Naga reale	[GS.aB, aC, aD, aG, aI, aL, aO, aP, aQ, aS, aU]
Nottola vampiro	[GS.aB, aC, aD, aG, aI, aL, aO, aP, aQ, aS, aU]
Porta trappola	[GS.aB, aD, aG, aQ, aS, bA]
Vampira	[GS.aB, aC, aD, aG, aI, aL, aO, aP, aQ, aS, aU]

```
#####  
#_#  
###02.###  
###_###  
###      ###  
#        #  
#        #  
#        #  
###      ###  
###      ###  
###_###  
#01.#  
_
```

COLLEGAMENTI

01 >>>> Territori sotterranei  
02 ---> [GS.aB] S1 /A

NEMICI

nessuno

L'accesso 02 si apre solo possedendo la Collana di Lucia, ricevuta da Re Jott.  
Dopo aver ottenuto il Cristallo oscuro, tornando in questa stanza Kain  
abbandonerà temporaneamente il gruppo, portando con sè il Cristallo oscuro.

```
#####  
#####  
###          ###          ###          #  
#   #####          #####          #   #          ###  
#   #####          #####          ###02.#####          #  
#   #####          #   #####          #  
#   #####          #####          #####          #  
#   #####          #####          #####          #  
#   #####_#####          #####          #####          ###  
###          #04.#          #####          #####          #  
#          #####          #####  
#          #          #  
#          ###          ###          #####          ###  
#####          #####          #####          #  
#          #####          #####          #  
#          #####          #####          #  
###          #####          #####          #  
#          #####          #####          #  
#####          #####          #03.#          #  
#####          #          #####          ###  
#####          ###          #  
#####          #####          #####  
#          #          #
```

```

# #
##### a ###
# #
#####

```

COLLEGAMENTI

```

02 ---> [GS.aA] Ingresso
03 ---> [GS.aC] S1 /B (Porta trappola)
04 ---> [GS.aD] S1 /C (Porta trappola)

```

OGGETTI

a. Bestiario

NEMICI

```

(x1) Porta trappola <> Esp 28.000 -- Gil 1.200
(x1) Cerebrochimera .evo

(x1) Porta trappola <> Esp 30.000 -- Gil 4.500

(x6) Nottola vampiro <> Esp 17.418 -- Gil 2.318
(x1) Vampira

(x3) Nottola vampiro <> Esp 10.500 -- Gil 1.253
(x1) Vampira

(x2) Marilith minore <> Esp 6.164 -- Gil 410

(x2) Naga reale <> Esp 7.164 -- Gil 476 (anche Sirena)

(x4) Nottola vampiro <> Esp 9.224 -- Gil 1.420

(x3) Nottola vampiro <> Esp 6.918 -- Gil 1.065

```

Per entrare in questa stanza bisogna possedere la Collana di Lucia.

\_\_\_\_\_ [GS.aC] S1 /B

```

#####
# #
# a # b #
### # #
### #####
##### #
##### #
# ### ###
### #####
### ###
# ###
### #
### #####
###03.###

```

COLLEGAMENTI

```

03 ---> [GS.aB] S1 /A

```

OGGETTI

a. Kotetsu  
b. Etere

NEMICI

```

(x6) Nottola vampiro <> Esp 17.418 -- Gil 2.318

```



(x1) Vampira

(x3) Nottola vampiro <> Esp 10.500 -- Gil 1.253  
(x1) Vampira

(x2) Marilith minore <> Esp 6.164 -- Gil 410

(x2) Naga reale <> Esp 7.164 -- Gil 476 (anche Sirena)

(x4) Nottola vampiro <> Esp 9.224 -- Gil 1.420

(x3) Nottola vampiro <> Esp 6.918 -- Gil 1.065

---



---

[GS.aD] S1 /C

```

#####05.#####
#####          #06.#####
#
# a                ###
###              ### b      #
###              ###          ###
#                ###          #
#                #####        #
#                #   ###       ###
###              #   #         ###
#                ###          #####07.###
#####04.###

```

COLLEGAMENTI

04 ---> [GS.aB] S1 /A  
05 ---> [GS.aE] S1 /D (Porta trappola)  
06 ---> [GS.aF] S1 /E (Porta trappola)  
07 ---> [GS.aG] S2 /A

OGGETTI

a. Granpozione  
b. Etere

NEMICI

(x1) Porta trappola <> Esp 28.000 -- Gil 1.200  
(x1) Cerebrochimera .evo

(x1) Porta trappola <> Esp 30.000 -- Gil 4.500

(x6) Nottola vampiro <> Esp 17.418 -- Gil 2.318  
(x1) Vampira

(x3) Nottola vampiro <> Esp 10.500 -- Gil 1.253  
(x1) Vampira

(x2) Marilith minore <> Esp 6.164 -- Gil 410

(x2) Naga reale <> Esp 7.164 -- Gil 476 (anche Sirena)

(x4) Nottola vampiro <> Esp 9.224 -- Gil 1.420

(x3) Nottola vampiro <> Esp 6.918 -- Gil 1.065

```
#####
###      ###
#        #
#        #
###      ###
###     ###
      ##05.###
```

COLLEGAMENTI

05 ---> [GS.aD] S1 /C

NEMICI

nessuno

```
#####
###      ###
#        #
#        #
###      ###
###     ###
      ##06.###
```

COLLEGAMENTI

06 ---> [GS.aD] S1 /C

NEMICI

nessuno

```
#####13.###          #####10.###
###     ###          #####11.###          ###          #####
###          #_###          ###_###          #_###
#          #12.#          #09.#          #08.###
#
#          #####          ###          #
#          #####          ###          ##          ###          #
#          #####          #####          #####          #
###          #####          #####          #####          #
#          #####          #####          #####          #
#          #####          #####          #####          #
###          #####          #####          #####          #
#          #####          #####          #####          #
#####          #####          #####          #####          #
          ###          #####          #_#          b #
          #          #####          ##07.###          #####          #
          #          #####          #_#          #####          #
          #          #####          #####          #####          #
          ###          #####          #####          #####          #
          #          #####          #####          #####          #
```

```

      ___   ###   #####   ##   #####   #
###14.###   #####   ##   #####   a ###
###   _____   #####   #####   #
#           #####   #####   ###
###           ###   ##           ###
#####   #####           ###
#####           #####

```

COLLEGAMENTI

```

07 ---> [GS.aD] S1 /C
08 ---> [GS.aH] S2 /B (Porta trappola)
09 ---> [GS.aI] S2 /C (Porta trappola)
10 ---> [GS.aL] S2 /D (Porta trappola)
11 ---> [GS.aM] S2 /E (Porta trappola)
12 ---> [GS.aN] S2 /F
13 ---> [GS.aO] S2 /G (Porta trappola)
14 ---> [GS.aP] S2 /H (Porta trappola)

```

OGGETTI

- a. Bestiario
- b. Coda di fenice

NEMICI

```

(x1) Porta trappola      <>   Esp 28.000  --  Gil 1.200
(x1) Cerebrochimera .evo

(x1) Porta trappola      <>   Esp 28.000  --  Gil 1.500
(x1) Drago giallo .evo

(x1) Porta trappola      <>   Esp 30.000  --  Gil 4.500

(x6) Nottola vampiro     <>   Esp 17.418  --  Gil 2.318
(x1) Vampira

(x3) Nottola vampiro     <>   Esp 10.500  --  Gil 1.253
(x1) Vampira

(x2) Marilith minore     <>   Esp 6.164   --  Gil 410

(x2) Naga reale          <>   Esp 7.164   --  Gil 476  (anche Sirena)

(x4) Nottola vampiro     <>   Esp 9.224   --  Gil 1.420

(x3) Nottola vampiro     <>   Esp 6.918   --  Gil 1.065

```

\_\_\_\_\_ [GS.aH] S2 /B

```

#####
###           ###
#             #
#             #
###           ###
###   _____   ###
      ___   ###
###08.###

```

COLLEGAMENTI

```

08 ---> [GS.aG] S2 /A

```

NEMICI

nessuno

[GS.aI] S2 /C

```

#####
##### a #####
# #
# #
### ##
# #
# #
# #
### ##
### ##
### 09.###

```

COLLEGAMENTI

09 ---> [GS.aG] S2 /A

OGGETTI

a. Spada lucente

NEMICI

- (x1) Cerebrochimera <> Esp 31.082 -- Gil 1.405
- (x1) Marilith minore
  
- (x1) Marilith minore <> Esp 6.664 -- Gil 443
- (x1) Naga reale
  
- (x6) Nottola vampiro <> Esp 17.418 -- Gil 2.318
- (x1) Vampira
  
- (x3) Nottola vampiro <> Esp 14.082 -- Gil 1.441
- (x2) Vampira
  
- (x3) Nottola vampiro <> Esp 10.500 -- Gil 1.253 (anche Sirena)
- (x1) Vampira
  
- (x2) Naga reale <> Esp 7.164 -- Gil 476
  
- (x4) Nottola vampiro <> Esp 9.224 -- Gil 1.420
  
- (x3) Nottola vampiro <> Esp 6.918 -- Gil 1.065

[GS.aL] S2 /D

```

#####
#####
# #
# a #
# ##
### b # #####
### ##### #
##### # c #
# #####
### ##
# ##
##### #

```

```
###      #
#        ###
#        #
###      #
###10.#

```

COLLEGAMENTI

10 ---> [GS.aG] S2 /A

OGGETTI

- a. Elisir
- b. Fuma shuriken
- c. Cortina luminosa

NEMICI

(x1) Cerebrochimera	<>	Esp 31.082	--	Gil 1.405	
(x1) Marilith minore					
(x1) Marilith minore	<>	Esp 6.664	--	Gil 443	
(x1) Naga reale					
(x6) Nottola vampiro	<>	Esp 17.418	--	Gil 2.318	
(x1) Vampira					
(x3) Nottola vampiro	<>	Esp 14.082	--	Gil 1.441	
(x2) Vampira					
(x3) Nottola vampiro	<>	Esp 10.500	--	Gil 1.253	(anche Sirena)
(x1) Vampira					
(x2) Naga reale	<>	Esp 7.164	--	Gil 476	
(x4) Nottola vampiro	<>	Esp 9.224	--	Gil 1.420	
(x3) Nottola vampiro	<>	Esp 6.918	--	Gil 1.065	

---

[GS.aM] S2 /E

```
#####
###      ###
#        #
#        #
###      ###
###      ###
###11.###

```

COLLEGAMENTI

11 ---> [GS.aG] S2 /A

NEMICI

nessuno

---

[GS.aN] S2 /F

```
#####
###      ###
#        #
#        #

```

```
#      PS      #
###          ###
###  _____  ###
###12.###
      _____
```

COLLEGAMENTI

12 ---> [GS.aG] S2 /A

ALTRO

PS Punto di Salvataggio

NEMICI

nessuno

\_\_\_\_\_ [GS.a0] S2 /G

```
#####
#####          #####
#                #
#   a            b   #
###                ###
#                #
###                ###
#                #
###                ###
###                ###
#####13.#####
      _____
```

COLLEGAMENTI

13 ---> [GS.aG] S2 /A

OGGETTI

- a. Kotetsu
- b. Cappuccio ninja

NEMICI

(x1) Cerebrochimera	<>	Esp 31.082	--	Gil 1.405
(x1) Marilith minore				
(x1) Marilith minore	<>	Esp 6.664	--	Gil 443
(x1) Naga reale				
(x6) Nottola vampiro	<>	Esp 17.418	--	Gil 2.318
(x1) Vampira				
(x3) Nottola vampiro	<>	Esp 14.082	--	Gil 1.441
(x2) Vampira				
(x3) Nottola vampiro	<>	Esp 10.500	--	Gil 1.253 (anche Sirena)
(x1) Vampira				
(x2) Naga reale	<>	Esp 7.164	--	Gil 476
(x4) Nottola vampiro	<>	Esp 9.224	--	Gil 1.420
(x3) Nottola vampiro	<>	Esp 6.918	--	Gil 1.065

\_\_\_\_\_ [GS.aP] S2 /H

```

#####
####          #####
###          a          #
###          #####     #####
#           #####     #   #
#           #           #   #
#           #           ###  ###
#           #           #     #
#           ###        ###  ###
#           #           #     #
#           #           #####14.###
###15.###

```

COLLEGAMENTI

14 ---> [GS.aG] S2 /A  
15 ---> [GS.aQ] S3 /A

OGGETTI

a. Etere

NEMICI

(x1) Cerebrochimera <> Esp 31.082 -- Gil 1.405  
(x1) Marilith minore  
  
(x1) Marilith minore <> Esp 6.664 -- Gil 443  
(x1) Naga reale  
  
(x6) Nottola vampiro <> Esp 17.418 -- Gil 2.318  
(x1) Vampira  
  
(x3) Nottola vampiro <> Esp 14.082 -- Gil 1.441  
(x2) Vampira  
  
(x3) Nottola vampiro <> Esp 10.500 -- Gil 1.253 (anche Sirena)  
(x1) Vampira  
  
(x2) Naga reale <> Esp 7.164 -- Gil 476  
  
(x4) Nottola vampiro <> Esp 9.224 -- Gil 1.420  
  
(x3) Nottola vampiro <> Esp 6.918 -- Gil 1.065

\_\_\_\_\_ [GS.aQ] S3 /A

```

#####15.#####
# # # # #
###16.#          ###
###          #####     ###
#           #####     #
#           #####     a ###
###          #####     ###
#           #####     b ###
#           #####     #
###          #####
#####17.#####

```

COLLEGAMENTI

15 ---> [GS.aP] S2 /H  
16 ---> [GS.aR] S3 /B (Porta trappola)  
17 ---> [GS.aS] S3 /C

OGGETTI

- a. Granpozione
- b. Coda di fenice

NEMICI

(x1) Porta trappola <> Esp 28.000 -- Gil 1.200  
(x1) Cerebrochimera .evo  
  
(x1) Cerebrochimera <> Esp 31.082 -- Gil 1.405  
(x1) Marilith minore  
  
(x2) Marilith minore <> Esp 9.746 -- Gil 648  
(x1) Naga reale  
  
(x1) Marilith minore <> Esp 6.664 -- Gil 443 (anche Sirena)  
(x1) Naga reale  
  
(x3) Nottola vampiro <> Esp 14.082 -- Gil 1.441  
(x2) Vampira  
  
(x3) Nottola vampiro <> Esp 10.500 -- Gil 1.253  
(x1) Vampira  
  
(x4) Nottola vampiro <> Esp 9.224 -- Gil 1.420

---

[GS.aR] S3 /B

```
#####  
###      ###  
#         #  
#         #  
###      ###  
###     ###  
###16.###  
_____
```

COLLEGAMENTI

16 ---> [GS.aQ] S3 /A

NEMICI

nessuno

---

[GS.aS] S3 /C

```
#####  
###      ###  
#         #  
#         #  
#         #  
#         # #####  
#         # #####      #  
#         #17.### #####      ###  
###     #####      #  
#         #         #####      #  
#####      #         #####      a #
```



```

###          #####   ##   #___#   ###
#           #####   ##   ##18.### #
#           #####   ##   _____ ##
#           #####   :   :           #
#####      :   :           #####
          ###   :   :           ###
          #     :   :           # #####
          #####   #####   #####
#####   #####   #####   #####   #
#####   #####   #####   #####   ##
#           _____ #####   #####   #
###   #####20.###   #####   #####   #
#           #####_____#####   #####   #
#           #####   #####   #####   #
#           #####   #####   #####   #
#           #####   #####   #####   #
#           #####   #####   #####   #
#           #####   #####   #####   #
###          #####   #####   #####
#           #####   #####   #####
#####   #####   #####

```

COLLEGAMENTI

```

17 ---> [GS.aQ] S3 /A
18 ---> [GS.aT] S3 /D (Porta trappola)
19 ---> [GS.aU] S3 /E (Porta trappola)
20 ---> [GS.aV] S4 /A

```

OGGETTI

a. Campana sigillante

ALTRO

.. sottopassaggio

NEMICI

```

(x1) Porta trappola      <>   Esp 28.000  --  Gil 1.200
(x1) Cerebrochimera .evo

(x1) Porta trappola      <>   Esp 30.000  --  Gil 4.500

(x1) Cerebrochimera      <>   Esp 31.082  --  Gil 1.405
(x1) Marilith minore

(x1) Marilith minore     <>   Esp 6.664   --  Gil 443
(x1) Naga reale

(x6) Nottola vampiro     <>   Esp 17.418  --  Gil 2.318
(x1) Vampira

(x3) Nottola vampiro     <>   Esp 14.082  --  Gil 1.441
(x2) Vampira

(x3) Nottola vampiro     <>   Esp 10.500  --  Gil 1.253 (anche Sirena)
(x1) Vampira

(x2) Naga reale          <>   Esp 7.164   --  Gil 476

(x4) Nottola vampiro     <>   Esp 9.224   --  Gil 1.420

(x3) Nottola vampiro     <>   Esp 6.918   --  Gil 1.065

```

```

#####
###      ###
#        #
#        #
###      ###
###    _   ###
      ##18.##
      _

```

COLLEGAMENTI

18 ---> [GS.aS] S3 /C

NEMICI

nessuno

```

#####
#####      #####
#          #
#          b #
###  ##  #####  ##  #####
#      ##  #####  ##  #
###      ##      ###
#      ##      ##  #
###  a  ##      #####
###      _   ###
      #####19.#####
      _

```

COLLEGAMENTI

19 ---> [GS.aS] S3 /C

OGGETTI

- a. Megaetere
- b. Pozione-X

NEMICI

- (x1) Cerebrochimera <> Esp 31.082 -- Gil 1.405
- (x1) Marilith minore
  
- (x2) Marilith minore <> Esp 9.746 -- Gil 648
- (x1) Naga reale
  
- (x1) Marilith minore <> Esp 6.664 -- Gil 443 (anche Sirena)
- (x1) Naga reale
  
- (x3) Nottola vampiro <> Esp 14.082 -- Gil 1.441
- (x2) Vampira
  
- (x3) Nottola vampiro <> Esp 10.500 -- Gil 1.253
- (x1) Vampira
  
- (x4) Nottola vampiro <> Esp 9.224 -- Gil 1.420

```

#####20.#####
#####
###          ###
#            #
#            #
#            #
#            #
#            #
###      PS      ###
#            #
#            #
#            #
#            #
#            #
###          ###
#####
#####21.###
#####

```

COLLEGAMENTI

20 ---> [GS.aS] S3 /C  
21 ---> [GS.aZ] S4 /B

ALTRO

PS Punto di Salvataggio

NEMICI

nessuno

[GS.aZ] S4 /B

```

#####21.#####
#####
#####
#####
###          ###
#            #
#####
#####
#    #   ###          ##### #   #
###  ###  ###          #####  ###  ###
#    ###  #   ###22.###  #   #   #
#  #####          ###-###  ##### #
#  #####          #####          #
#  #####          #####          #
#  #####          #####          #
#  #####          #####          #
#  #####          #####          #
#  #####          #####          #
###  #####          #####          ###
#  #####          #####          #
#  #####          #####          #
###  #####          #####          ###
###          ###
#####

```

COLLEGAMENTI

21 ---> [GS.aV] S4 /A  
22 ---> [GS.bA] S5

NEMICI  
nessuno

[GS.bA] S5

```
      _____  
    ###23.###  
  #####      #####  
    ###      ###  
#####      §      #####  
#      #####      #####      #  
#      #####      #####      #  
###      #####      #####      ###  
#      #####      #####      #  
#####      #####  
#####      #####  
#      #####      #####      #  
#      #      #      #  
#      #      #      #  
#      #####      #  
#      #####      #  
#      #####      #  
#      #####      #  
#      #      #      #  
#      ###22.###      #  
#      #      #      #  
###      ###  
  ###      ###  
  #      #  
  ###      ###  
  #####
```

COLLEGAMENTI

22 ---> [GS.aZ] S4 /B  
23 ---> [GS.bB] Sala del Cristallo (Porta trappola)

ALTRO

§ Boss (Muro demoniaco)

NEMICI

(x1) Muro demoniaco <> Esp 23.000 -- Gil 8.000 [Boss]  
(x1) Porta trappola <> Esp 30.000 -- Gil 4.500

[GS.bB] SALA DEL CRISTALLO

```
#####  
#      #  
#      #  
#      #####      #  
#      #####      #  
#      ### C ###      #  
#      ###      #  
#      ###      #  
#      ###      #  
#      #      #      #  
#      #  
#      #
```

```
#####
#
#
#
###23.###
```

COLLEGAMENTI

23 ---> [GS.bA] S5

ALTRO

(C) Cristallo oscuro

NEMICI

nessuno

Entrando per la prima volta in questa stanza, si ottiene il Cristallo oscuro.

```
=====
GROTTE DI EBLAN [09GE]
===== Cave of Eblan =====
Zona territoriale ----: Pianeta Blu / territorio di Eblan
Stanze presenti -----: otto
Musica di sottofondo -: 012. Nell'oscurità
Punti di Salvataggio -: [GE.aH] Sentiero per la Torre di Babil /C
```

... OGGETTI ...

```
Ago dorato [GE.aG]
Anima di Pyros [GE.aG]
Aracnotela [GE.aF]
Clessidra d'argento [GE.aF]
Coda di fenice [GE.aF]
Cottage [GE.aF]
Elisir [GE.aF]
Etere [GE.aF]
Granpozione [GE.aF]
Megaetere [GE.aG]
Panacea [GE.aA]
Pozione [GE.aE]
Shuriken [GE.aA, aG]
Spada sanguinaria [GE.aH]
Tenda [GE.aF]
Zanna vampirica [GE.aA]
```

... NEMICI ...

```
Armadillo [GE.aF, aG]
Carapacere [GE.aA, aF, aG]
Golem d'acciaio [GE.aA, aF, aG, aH]
Lamia [GE.aG]
Lucertola nera [GE.aA, aF, aG]
Misteruovo [GE.aG]
Nottola [GE.aA, aF, aG]
Pipistrello [GE.aA, aF, aG]
Scheletrosso [GE.aG]
Skuldier [GE.aA, aF, aG]
```

[GE.aA] S1

```
#####
#01.##### b #
###### a ## #
### ..... #
# ##### #
### ## ##### #
# ## ##### ###
# ## ##### : ###
### ##### #
# ##### #
##### # ##
```

```

#####          #####          ### #          #####
#          #####          #          #
#          #####          ### #          #
#####          #####          #          #          #
          ###          #####          #####          #
          #          #####          #####          ###          #
          #          #####          ###          #####
          #          ###          ###          ###          #
          #          #####          #####          #####          #
          ###          ###          ##          ###          #          #
          #####          #####          #          #          #
          #####          #####          #####          #          ###
#####          #####          #          #          c          #
###          #####          #####          #####
#          #####          #
#          #####          ###          #
###_#####          #####
#02.#          #####

```

COLLEGAMENTI

```

01 >>>> Isola di Eblan
02 ---> [GE.aB] S2 /A

```

OGGETTI

- a. Shuriken
- b. Panacea
- c. Zanna vampirica

ALTRO

.. passaggio segreto

NEMICI

```

(x2) Carapacere      <>   Esp 4.750  --  Gil 552
(x2) Lucertola nera

(x1) Golem d'acciaio <>   Esp 3.857  --  Gil 677
(x2) Skuldier

(x3) Nottola         <>   Esp 7.725  --  Gil 1.239
(x3) Pipistrello

(x2) Carapacere      <>   Esp 2.154  --  Gil 466

(x1) Golem d'acciaio <>   Esp 703    --  Gil 445    (anche Sirena)

(x3) Nottola         <>   Esp 5.931  --  Gil 786

(x4) Skuldier        <>   Esp 6.308  --  Gil 464

(x3) Skuldier        <>   Esp 4.731  --  Gil 348

```

\_\_\_\_\_ [GE.aB] S2 /A

```

          _____          #02.#
          #06.#          #####          ###_____###
          ###_____#####          #          #          #
          #          ###          #          #          #
          ###          ###          #          #          #
          #          ###          #####04.#####          ###          ###

```

```

#           ### #           #           ### #
#           #           ###03.### ###
#           ### #           #
#           #           #           #####
###05.###   #####   ###           #
#           #           #####
#           #####           #
#####           #           ###
#           ### #####
#           #####
#           #####
#####

```

COLLEGAMENTI

```

02 ---> [GE.aA] S1
03 ---> [GE.aC] Locanda
04 ---> [GE.aD] Armi e armature
05 ---> [GE.aE] S2 /B
06 ---> [GE.aF] Sentiero per la Torre di Babil /A

```

NEMICI

nessuno

\_\_\_\_\_ [GE.aC] LOCANDA

```

#####
##### # # # #
# # # {Lc} # # {nM} #
# ##### #####
# #
# ##### #
# # # #
##### #####
# #
# #
# #
#03.#
_____

```

COLLEGAMENTI

```

03 ---> [GE.aB] S2 /A

```

ALTRO

```

{Lc} Locanda
{nM} negozio di Medicine

```

NEMICI

nessuno

\_\_\_\_\_ [GE.aD] ARMI E ARMATURE

```

#####
# # {nP} #
#####
# {nA} #
##### #
# #####
# #
# #

```

```
##### #
# #
# #
#_#
#04.#
_
```

COLLEGAMENTI

04 ---> [GE.aB] S2 /A

ALTRO

{nA} negozio di Armi
{nP} negozio di Protezioni

NEMICI

nessuno

\_\_\_\_\_[GE.aE] S2 /B

```
#####
#### {gw} #####
# #
# b #
### #
# a #
##### ###
# #
# #
# #
# #
#_#
#05.#
_
```

COLLEGAMENTI

05 ---> [GE.aB] S2 /A

OGGETTI

a. Pozione (vaso)
b. Pozione (vaso)

ALTRO

{gw} Namingway

NEMICI

nessuno

\_\_\_\_\_[GE.aF] SENTIERO PER LA TORRE DI BABIL /A

```
##### #09.#
#####_###
# #
# ##### #
# #08.##### # #####
#07.# ###_## ### ### #
#####_# # ..... # # #
# b ##### ### : ### # ###
# : ##### d e # :.. ##### #
# ##### : ##### f ### : g ### #
```



```

# ##### : ##### ##### :. ### ##
# ##### : ##### ##### h ### ##
### ##### : ##### ##### #
# ##### : ##### ##### ##
### ##### : ##### ##### #
# ##### : ##### ##### #
# ##### : ##### ##### ##
# ##### :..... ##### #
# ##### : ##### ##### #
# ##### : ##### ##### #
# ##### : ##### ##### #
# ##### : ##### ##### #
### ##### : ##### ##### #
### ##### c ##### ##### ##
### ##### ##### l m n #
# a ##### i #
#####_##### #####
#06.# #####

```

COLLEGAMENTI

```

06 ---> [GE.aB] S2 /A
07 ---> [GE.aG] Sentiero per la Torre di Babil /B
08 ---> [GE.aG] Sentiero per la Torre di Babil /B
09 ---> [GE.aG] Sentiero per la Torre di Babil /B

```

OGGETTI

- a. Etere
- b. Tenda
- c. Granpozione
- d. Granpozione
- e. Cottage
- f. Granpozione
- g. Elisir
- h. Elisir
- i. Aracnotela
- l. Clessidra d'argento
- m. Coda di fenice
- n. Coda di fenice

ALTRO

.. passaggio segreto

NEMICI

```

(x1) Armadillo <> Esp 3.930 -- Gil 470
(x1) Carapacere
(x1) Lucertola nera

(x2) Carapacere <> Esp 4.750 -- Gil 552
(x2) Lucertola nera

(x1) Golem d'acciaio <> Esp 3.857 -- Gil 677
(x2) Skuldier

(x3) Nottola <> Esp 7.725 -- Gil 1.239
(x3) Pipistrello

(x1) Golem d'acciaio <> Esp 703 -- Gil 445 (anche Sirena)

(x4) Nottola <> Esp 7.908 -- Gil 1.048

```

(x3) Skuldier <> Esp 4.731 -- Gil 348

(x4) Skuldier <> Esp 6.308 -- Gil 464

[GE.aG] SENTIERO PER LA TORRE DI BABIL /B

```

                                     #11.#
                                     ###---###
#####                               #     #
#     #                             #     #
###   #                             #     #
#     #   #####                     #####
#     #####   #   a #####           #     #
###   #     ###   ##### d .....     #
#     #           #####               #
#     #           # #                 #####
#     ###         # #                 #####
#     ###         # #                 #####
###   #   #####   #####             ###
#     #####               #####       #
###           #####   ##### c       #
#     #           #   #####         #####
#####   #####   .....   ###       #
###           #   ###   # : #####   #
#           ###         # # :.. ##### #
#           ###         # ### :.. ### #
#     #####           ###   ##### : b #   #10.###
#     #           ###   #   #####           #
#     ###         #     #   #####           #
#     #           #     ###               ########
###   #           #___###               #09.#
#___#           #08.#
#07.#

```

COLLEGAMENTI

- 07 ---> [GE.aF] Sentiero per la Torre di Babil /A
- 08 ---> [GE.aF] Sentiero per la Torre di Babil /A
- 09 ---> [GE.aF] Sentiero per la Torre di Babil /A
- 10 ---> [GE.aH] Sentiero per la Torre di Babil /C
- 11 >>>> [TB.aS] Torre di Babil - S1 (accesso 18)

OGGETTI

- a. Anima di Pyros
- b. Shuriken
- c. Ago dorato
- d. Megaetere

ALTRO

.. passaggio segreto

NEMICI

(x1) Armadillo <> Esp 3.930 -- Gil 470

(x1) Carapacere

(x1) Lucertola nera

(x1) Golem d'acciaio <> Esp 4.487 -- Gil 1.015

(x2) Scheletrosso

(x2) Skuldier

(x2) Carapacere <> Esp 4.750 -- Gil 552  
(x2) Lucertola nera

(x1) Lamia <> Esp 2.059 -- Gil 143  
(x1) Misteruovo

(x3) Nottola <> Esp 7.725 -- Gil 1.239  
(x3) Pipistrello

(x2) Nottola <> Esp 5.150 -- Gil 826  
(x2) Pipistrello

(x3) Scheletrosso <> Esp 4.099 -- Gil 739  
(x2) Skuldier

(x1) Golem d'acciaio <> Esp 703 -- Gil 445 (anche Sirena)

(x4) Nottola <> Esp 7.908 -- Gil 1.048

Entrando per la prima volta in questa stanza, Edge si unirà al gruppo.  
Una volta completata la Torre di Babil, non sarà più possibile accedervi da questa stanza.

\_\_\_\_\_ [GE.aH] SENTIERO PER LA TORRE DI BABIL /C

```
#####
###          #          #####
#          ..... #      ###
#          #          :... a #
#      PS      #####          #
#          #          ###      ###
#          #          #####
###          #
#####  #####
#_#
#10.#
_____
```

COLLEGAMENTI

10 ---> [GE.aG] Sentiero per la Torre di Babil /B

OGGETTI

a. Spada sanguinaria (sconfiggendo i Golem d'acciaio)

ALTRO

PS Punto di Salvataggio  
.. passaggio segreto

NEMICI

(x2) Golem d'acciaio <> Esp 1.406 -- Gil 890 (forziere a)

=====  
LAGO SOTTERRANEO [09LS]  
===== Underground Falls =====  
Zona territoriale ----: Pianeta Blu / territorio di Damcyan  
Stanze presenti -----: tre  
Musica di sottofondo -: 012. Nell'oscurità

Punti di Salvataggio -: nessuno

... OGGETTI ...

Armatura di Ade	[LS.aC]
Elmo di Ade	[LS.aB]
Guanti di Ade	[LS.aB]
Sandali di mercurio	[LS.aC]

... NEMICI ...

Alligatore	[LS.aB, aC]
Ameba	[LS.aB, aC]
Maghetto	[LS.aB, aC]
Mousse rossa	[LS.aB, aC]
Octomammuth	[LS.aC]
Piranha	[LS.aB, aC]
Rana tigre	[LS.aB, aC]
Sahagin 1	[LS.aB, aC]
Zombie	[LS.aB, aC]

\_\_\_\_\_ [LS.aA] CASCATE SOTTERRANEE

```

  _____
#01.#
###_____###
#           #
###_____###
#02.#
  _____

```

COLLEGAMENTI

01 >>>> Area tra il Canale sotterraneo ed il Lago sotterraneo  
02 ---> [LS.aB] S2 (senso unico)

NEMICI

nessuno

Dopo aver completato questa localit , non sar  pi  possibile raggiungere [LS.aB] S2 scendendo attraverso la corrente.

\_\_\_\_\_ [LS.aB] S2

```

#####
#           #####
#           #
###        #   #
#####    #   #
# ><      ### #####
###        #   #
#####    ##### ###
#   #    #####   #
#03.###  #   ###   #####
#_____#   #   ###
#           #   ### #
###   #####   ##### ###
#   #           #   #
#   #           ###  ###
#   #           #   #
#   #           ###  #
###   ###     ###   #
###   #####   ###   ###
###           #####   #
#           #####   ###
#           #   #   #
###   ###   ###   ###

```

```
#####  
#####  
#####  
###  
# a b #  
# #  
#####
```

COLLEGAMENTI

03 ---> [LS.aC] S1

OGGETTI

- a. Elmo di Ade
- b. Guanti di Ade

ALTRO

>< punto dove si atterra, giungendo da [LS.aA] Cascate sotterranee

NEMICI

- (x1) Alligatore <> Esp 686 -- Gil 253
- (x2) Ameba
  
- (x1) Alligatore <> Esp 474 -- Gil 155
- (x2) Piranha
  
- (x2) Maghetto <> Esp 808 -- Gil 278
- (x4) Sahagin 1
  
- (x2) Alligatore <> Esp 472 -- Gil 190
  
- (x4) Maghetto <> Esp 528 -- Gil 252 (anche Sirena)
  
- (x4) Mousse rossa <> Esp 536 -- Gil 144
  
- (x4) Rana tigre <> Esp 508 -- Gil 136
  
- (x6) Zombie <> Esp 672 -- Gil 186

\_\_\_\_\_ [LS.aC] S1

```
          #04.#  
          #-----#  
##### § #####  
# #####  
# #####  
# #####  
# # #####  
# # #  
##### # # #####  
# ##### # # #####  
### # # #  
##### #####  
#####03.### b #  
# ##### a ###  
##### # # #####  
### ##### # #  
#####
```

COLLEGAMENTI

03 ---> [LS.aB] S2

04 >>>> Area tra il Lago sotterraneo ed il Castello di Damcyan

OGGETTI

- a. Sandali di mercurio
- b. Armatura di Ade

ALTRO

§ Boss (Octomammuth)

NEMICI

- (x1) Octomammuth <> Esp 1.200 -- Gil 500 [Boss]
- (x1) Alligatore <> Esp 686 -- Gil 253
- (x2) Ameba
- (x1) Alligatore <> Esp 474 -- Gil 155
- (x2) Piranha
- (x2) Maghetto <> Esp 808 -- Gil 278
- (x4) Sahagin 1
- (x2) Alligatore <> Esp 472 -- Gil 190
- (x4) Maghetto <> Esp 528 -- Gil 252 (anche Sirena)
- (x4) Mousse rossa <> Esp 536 -- Gil 144
- (x4) Rana tigre <> Esp 508 -- Gil 136
- (x6) Zombie <> Esp 672 -- Gil 186

MIST

[@09MS]

==== Mist ===

Zona territoriale ----: Pianeta Blu / territorio di Baron  
 Stanze presenti -----: cinque  
 Musica di sottofondo -: 004. Benvenuti nella nostra città!  
 Punti di Salvataggio -: nessuno

Questa località diventa completamente esplorabile solo dopo che Cecil è diventato un Paladino.

••• OGGETTI •••

- Bracciale di rubino [MS.aB]
- Esplosivo [MS.aA]
- Forcina dorata [MS.aB]
- Verga polimorfica [MS.aB]
- Veste [MS.aB]

••• NEMICI •••

- Ragazzina [MS.aA]

\_\_\_\_\_ [MS.aA] CITTÀ

#####

### #

```

#####_#          ###
#   #02.#         #####
#           ##### a #
#           #####
#           ##### #
#####          #
#   #####          #
#   #####03.##### ###
#####          #   #####
#   #####          ##### #
01.          06.
#   #####          ##### #
#####          #####
#   #####          #####
#   #####          ##### b c #
#####          ##### ..... #
#   ###          ##### : #####
#   #####          .....: #
#####          #_#_#          #####
###   #04.#05.#   ###
#           #
#####

```

COLLEGAMENTI

```

01 >>>> Area tra la Grotta delle nebbie e Mist
02 ---> [MS.aB] Casa
03 ---> [MS.aC] Locanda
04 ---> [MS.aD] Officina
05 ---> [MS.aE] Armaiolo
06 >>>> Area tra la Grotta delle nebbie e Mist (senso unico)

```

OGGETTI

- a. Esplosivo (cespuglio)
- b. Esplosivo (cespuglio)
- c. Esplosivo (cespuglio)

ALTRO

```

.. passaggio segreto

```

NEMICI

```

(x1) Ragazzina <> Esp 0 -- Gil 0

```

Entrando per la prima volta in questa stanza, il Sigillo di corniola provocherà un grande incendio inoltre si incontrerà Rydia Bambina, la quale evocherà Titano, stravolgendo così la geografia dell'area.

\_\_\_\_\_ [MS.aB] CASA

```

#####
#           #
#####          #
#           #           #####
#   #####          ##### a b #####
#   ### ..... #
#   ### : #####          c ### : #
#   ### : #           ##### : #
#   ### : ###          ##### : #
#   # : ###          # .....: #
#           #           # : #####
#           #           # : #

```

```
# #
##### #
# #
#02.#
  
```

```
# : #
# : #
# : #
# : #
# : #
# : #
# : #
# : #
# : #
# : #
### : ###
# : #
# d #
# #
#####
```

COLLEGAMENTI

02 ---> [MS.aA] Città

OGGETTI

- a. Forcina dorata
- b. Veste
- c. Bracciale di rubino
- d. Verga polimorfica

ALTRO

.. passaggio segreto

\_\_\_\_\_ [MS.aC] LOCANDA

```
#####
# {gw} # # {Lc}#
# # #####
# #
# ##### #
# # # #
##### ##### ###
# #
#03.#
  
```

COLLEGAMENTI

03 ---> [MS.aA] Città

ALTRO

{Lc} Locanda
{gw} Namingway

\_\_\_\_\_ [MS.aD] OFFICINA

```
#####
# # {nA} # #
# ##### #
# #
##### #####
# #
### ###
# #
#04.#
```



COLLEGAMENTI

04 ---> [MS.aA] Città

ALTRO

{nA} negozio di Armi

[MS.aE] ARMAIOLO

```
#####
# # {nP} # #
# ##### #
# #
# #
# #
#####
#_#
#05.#
```

COLLEGAMENTI

05 ---> [MS.aA] Città

ALTRO

{nP} negozio di Protezioni

MITHRIL

[@09MT]

Mythril ==

Zona territoriale ----: Pianeta Blu / territorio di Fabul  
 Stanze presenti -----: cinque  
 Musica di sottofondo -: 004. Benvenuti nella nostra città!  
 Punti di Salvataggio -: nessuno

... OGGETTI ...

... NEMICI ...

5.000 Gil [MT.aA]  
 Coltello di mithril [MT.aA]  
 Ramo di mithril [MT.aA]

(nessuno)

[MT.aA] CITTÀ

```
#####
#####
##### c ##### b ###
### ### ##### #
# ##### #####
##### #####
##### #_#####_# ##### ###
##### # #04.# #05.# ##### #
###03.##### # ##### #
##### # ##### #
# # # ##### ###
##### ### a #
# ##### #####
##### ###
# ##### ###
```

```

# # #####
# # #
##### # #####
### #####02.### #
# #
# #####
##### #
##### #
# ###
# ###
# #
#01.#

```

COLLEGAMENTI

- 01 >>>> Isola di Mithril
- 02 ---> [MT.aB] Locanda
- 03 ---> [MT.aC] Magazzino
- 04 ---> [MT.aD] Officina
- 05 ---> [MT.aE] Armaiolo

OGGETTI

- a. Ramo di mithril (cespuglio)
- b. Coltello di mithril (cespuglio)
- c. 5.000 Gil (cespuglio)

\_\_\_\_\_ [MT.aB] LOCANDA

```

#####
# # # {Lc}#
# # #####
# #
# ##### {gw} #
# # # #
##### ##### ###
# #
#02.#

```

COLLEGAMENTI

- 02 ---> [MT.aA] Città

ALTRO

- {Lc} Locanda
- {gw} Namingway

\_\_\_\_\_ [MT.aC] MAGAZZINO

```

#####
# # {nM} # #
# ##### #
# #
# #
### ###
#####
# #
#03.#

```

COLLEGAMENTI

- 03 ---> [MT.aA] Città

ALTRO

{nM} negozio di Medicine

\_\_\_\_\_ [MT.aD] OFFICINA

```
#####
#  # {nA} #  #
#  #####  #
#                #
#####          #####
#                #
###          ###
#  #
#04.#
_____
```

COLLEGAMENTI

04 ---> [MT.aA] Città

ALTRO

{nA} negozio di Armi

\_\_\_\_\_ [MT.aE] ARMAIOLO

```
#####
#  # {nP} #  #
#  #####  #
#                #
#                #
#                #
#                #
#####          #####
#  #
#05.#
_____
```

COLLEGAMENTI

05 ---> [MT.aA] Città

ALTRO

{nP} negozio di Protezioni

```
=====
MONTE HOBS [09MH]
===== Mount Hobs =====
```

Zona territoriale ----: Pianeta Blu / territorio di Fabul  
 Stanze presenti -----: quattro  
 Musica di sottofondo -: 019. Monte Ordalia  
 Punti di Salvataggio -: [MH.aB] Belvedere

••• OGGETTI •••

960 Gil [MH.aB]  
 Ago dorato [MH.aB]  
 Frecce sacre [MH.aC]  
 Pozione [MH.aB]  
 Tenda [MH.aB]

••• NEMICI •••

Adamanthart [MH.aD]  
 Cockatrice [MH.aA, aB, aC, aD]  
 Gargoyle [MH.aA, aB, aC, aD]  
 Mamma Pyros [MH.aC]  
 Pyros [MH.aA, aB, aC, aD]  
 Pyros grigio [MH.aA, aB, aC, aD]

Scheletro [MH.aA, aB, aC, aD]  
 Scheletrosso [MH.aB, aC, aD]  
 Spirito [MH.aA, aB, aC, aD]

[MH.aA] VERSANTE OVEST

```

                                     #03.###
                                     ###
#02.# #####
########
#
#
# # #####
# #####
# #####
########
# #####
########
#####
# #####
# # # #####
# #####
# #####
### #
#####
#
# # #
#####
# # #####
#01.#
  
```

COLLEGAMENTI

01 >>>> Area tra la Tana del Formileone ed il Monte Hobs  
 02 ---> [MH.aB] Belvedere  
 03 ---> [MH.aC] Cima

NEMICI

(x2) Cockatrice <> Esp 865 -- Gil 254  
 (x1) Gargoyle  
  
 (x2) Pyros <> Esp 1.612 -- Gil 362 (anche Sirena)  
 (x2) Pyros grigio  
  
 (x3) Cockatrice <> Esp 825 -- Gil 246  
  
 (x2) Gargoyle <> Esp 630 -- Gil 180  
  
 (x3) Pyros <> Esp 1.083 -- Gil 228  
  
 (x4) Scheletro <> Esp 952 -- Gil 504  
  
 (x2) Spirito <> Esp 556 -- Gil 244

Entrando per la prima volta in questa stanza, Rydia Bambina scioglierà la barriera di ghiaccio che blocca l'accesso.

```

#####
### #
##### ###
# #02.#
### #
##### #
##### #
#####
#####
###
###
# #####
# PS ### #####
# ### b ##### #
### ##### c d #
##### a ### #
# # #
# ##### #
### #####
#####

```

COLLEGAMENTI

02 ---> [MH.aA] Versante ovest

OGGETTI

- a. Tenda
- b. Pozione
- c. Ago dorato
- d. 960 Gil

ALTRO

PS Punto di Salvataggio

NEMICI

- (x2) Scheletro <> Esp 1.625 -- Gil 787 (anche Sirena)
- (x1) Scheletrosso
- (x3) Spirito
  
- (x2) Cockatrice <> Esp 865 -- Gil 254
- (x1) Gargoyle
  
- (x2) Pyros <> Esp 1.612 -- Gil 362
- (x2) Pyros grigio
  
- (x2) Scheletro <> Esp 1.032 -- Gil 496
- (x2) Spirito
  
- (x3) Cockatrice <> Esp 825 -- Gil 246
  
- (x2) Gargoyle <> Esp 630 -- Gil 180
  
- (x4) Scheletro <> Esp 952 -- Gil 504
  
- (x2) Spirito <> Esp 556 -- Gil 244

```

#####
# #####

```

```

          ___###      ###
          #04.#      #
          ###_____#
          #####      ###
          #          §      #
          #          ###
          #          #
          #          #
          #####      # # #
          #          #####
          #          #####
          #          # #
          ___###      ###
          #03.#####      #
          ###_____###      ###      #####
          #          ###      ###
          ###          a      #
          #####      #
          #####

```

COLLEGAMENTI

03 ---> [MH.aA] Versante ovest  
04 ---> [MH.aD] Versante est

OGGETTI

a. Frecce sacre

ALTRO

§ Boss (Mamma Pyros)

NEMICI

(x1) Mamma Pyros	<>	Esp 1.900	--	Gil 1.200	[Boss 1]
(x3) Pyros	<>	Esp 2.418	--	Gil 543	[Boss 2]
(x3) Pyros grigio					
(x2) Scheletro	<>	Esp 1.625	--	Gil 787	(anche Sirena)
(x1) Scheletrosso					
(x3) Spirito					
(x2) Cockatrice	<>	Esp 865	--	Gil 254	
(x1) Gargoyle					
(x2) Pyros	<>	Esp 1.612	--	Gil 362	
(x2) Pyros grigio					
(x2) Scheletro	<>	Esp 1.032	--	Gil 496	
(x2) Spirito					
(x3) Cockatrice	<>	Esp 825	--	Gil 246	
(x2) Gargoyle	<>	Esp 630	--	Gil 180	
(x4) Scheletro	<>	Esp 952	--	Gil 504	
(x2) Spirito	<>	Esp 556	--	Gil 244	

Entrando per la prima volta in questa stanza, Yang si unirà al gruppo.

```

#####
# # ##### #
###04.### ##### #
# # #
### ##### #
# ##### #
### ##### ###
##### ###
##### ###
### #
# # #
# #####
# #####
# #####
# #
### #
##### ###
##### ###
# ##### #
# ##### ###
# #
# #
##### # # #
##### #
#05.#

```

COLLEGAMENTI

04 ---> [MH.f] Sentiero est  
05 >>>> Area tra il Monte Hobs ed il Castello di Fabul

NEMICI

- (x2) Cockatrice <> Esp 865 -- Gil 254
- (x1) Gargoyle
  
- (x4) Pyros <> Esp 2.334 -- Gil 514 (anche Sirena)
- (x2) Pyros grigio
  
- (x2) Pyros <> Esp 1.612 -- Gil 362
- (x2) Pyros grigio
  
- (x3) Scheletro <> Esp 1.029 -- Gil 547
- (x1) Scheletrosso
  
- (x2) Scheletro <> Esp 1.032 -- Gil 496
- (x2) Spirito
  
- (x2) Adamanthart <> Esp 468 -- Gil 92
  
- (x2) Gargoyle <> Esp 630 -- Gil 180

```

=====
MONTE ORDALIA [09MO]
===== Mount Ordeals =====
Zona territoriale ----: Pianeta Blu / territorio di Mysidia
Stanze presenti -----: cinque
Musica di sottofondo -: 019. Monte Ordalia

```

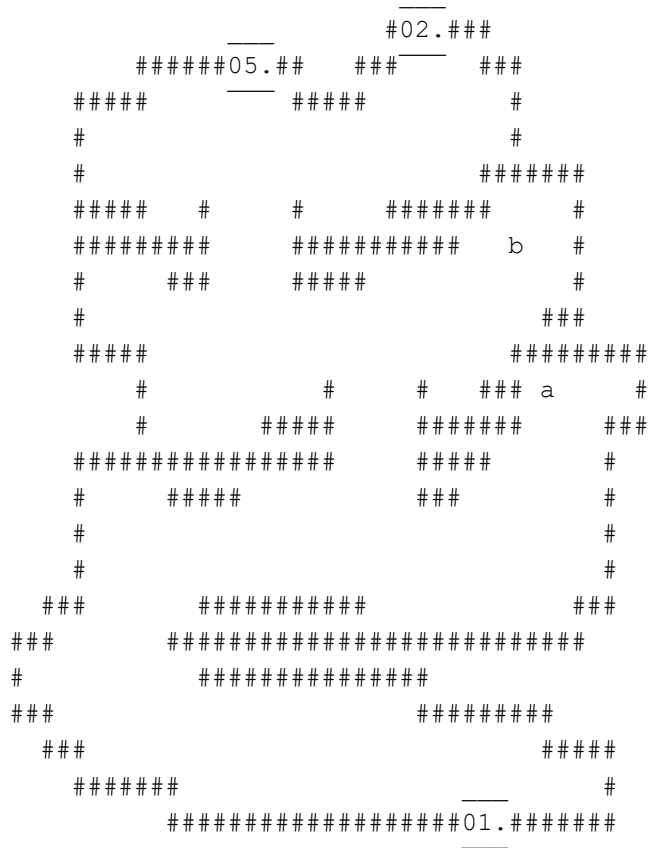
... OGGETTI ...

Etere [MO.aC]  
 Pozione [MO.aA]  
 Spada leggendaria [MO.aE]

... NEMICI ...

Anima [MO.aA, aB, aC, aD]  
 Cavaliere nero [MO.aE]  
 Lilith [MO.aA, aB, aC, aD]  
 Morto vivente [MO.aD]  
 Ritornante [MO.aB, aC, aD]  
 Scarmiglione 1 [MO.aD]  
 Scarmiglione 2 [MO.aD]  
 Scheletro [MO.aA, aB]  
 Scheletrosso [MO.aA, aB, aC, aD]  
 Spirito [MO.aA, aB]  
 Wraith [MO.aB, aC, aD]  
 Zombie [MO.aB, aC, aD]

[MO.aA] ENTRATA



COLLEGAMENTI

- 01 >>>> Terre di Mysidia
- 02 ---> [MO.aB] Sentiero
- 05 >>>> [CO.aA] Caverna delle ordalie - S1 /A (accesso 01)

OGGETTI

- a. Pozione
- b. Pozione

NEMICI

- (x2) Scheletro <> Esp 1.625 -- Gil 787
- (x1) Scheletrosso
- (x3) Spirito
  
- (x2) Anima <> Esp 1.550 -- Gil 668



(x2) Scheletrosso

(x1) Anima <> Esp 1.294 -- Gil 531

(x3) Spirito

(x1) Lilith <> Esp 3.333 -- Gil 600 (anche Sirena)

(x2) Scheletrosso

(x3) Scheletro <> Esp 1.575 -- Gil 845

(x2) Scheletrosso

(x3) Scheletro <> Esp 1.029 -- Gil 547

(x1) Scheletrosso

(x2) Scheletro <> Esp 1.032 -- Gil 496

(x2) Spirito

Entrando per la prima volta in questa stanza, Palom spegnerà le fiamme che bloccano l'accesso. Tornandoci dopo gli eventi del Gigante di Babil, si aprirà automaticamente l'accesso che condurrà alla Caverna delle ordalie.

\_\_\_\_\_ [MO.aB] SENTIERO

```
#####
##### 03.#####
#####
# #
# #
# #
### #####
#####
#####
##### # #
### #
# #
# #####
# ###
# # # ###
##### #
# ##### #
# ##### #02.#
# #
### #
#####
```

COLLEGAMENTI

02 ---> [MO.aA] Entrata

03 ---> [MO.aC] Incrocio

NEMICI

(x2) Anima <> Esp 2.106 -- Gil 912

(x2) Scheletrosso

(x2) Spirito

(x2) Ritornante <> Esp 2.496 -- Gil 823

(x2) Wraith

(x3) Zombie

(x2) Scheletro <> Esp 1.611 -- Gil 769

(x2) Scheletrosso  
(x1) Wraith

(x1) Lilith <> Esp 3.333 -- Gil 600 (anche Sirena)  
(x2) Scheletrosso

(x1) Ritornante <> Esp 2.090 -- Gil 723  
(x3) Wraith

(x2) Anima <> Esp 1.930 -- Gil 688  
(x2) Wraith

(x2) Wraith <> Esp 1.234 -- Gil 420  
(x2) Zombie

Entrando per la prima volta in questa stanza, Tellah tornerà nel gruppo.

\_\_\_\_\_ [MO.aC] INCROCIO

```

_____ #####
###04.### # # ### ##### #
# _____ #
# # # ###
##### ##### # # #
# ##### ##### #####
# ##### #
### b ##### #
# ##### #
##### #
##### # #####
### a ##### #
# ##### #
### ##### # # #
# ##### # # ###
### # ##### # ##### #
# ##### ### #_# #
# #####03.#####
##### ### _____ #####
##### #
# ###
#####

```

COLLEGAMENTI

03 ---> [MO.aB] Sentiero  
04 ---> [MO.aD] Cima

OGGETTI

a. Etere  
b. Etere

NEMICI

(x2) Anima <> Esp 3.080 -- Gil 1.060  
(x2) Ritornante  
(x2) Wraith

(x3) Anima <> Esp 2.460 -- Gil 860  
(x1) Ritornante  
(x1) Wraith

(x2) Ritornante <> Esp 2.496 -- Gil 823

(x2) Wraith  
(x3) Zombie

(x2) Anima <> Esp 1.930 -- Gil 688  
(x2) Wraith

(x1) Ritornante <> Esp 2.090 -- Gil 723  
(x3) Wraith

(x1) Lilith <> Esp 3.333 -- Gil 600  
(x2) Scheletrosso

(x2) Lilith <> Esp 5.406 -- Gil 524 (anche Sirena)

(x1) Lilith <> Esp 2.703 -- Gil 262

[MO.aD] CIMA

```
#####  
#####  
#####><#####  
# # # § #  
# ##### #  
# # # # #  
### ### ##### #####  
# # # ### ### ##### #  
### ### # ### ### ### #  
##### # PS ###  
### ### #  
# ### #  
# # ##### ###  
### ##### #####  
# #_# #  
# #04.# #  
### #  
# ###  
### ### ###  
#####
```

#### COLLEGAMENTI

04 ---> [MO.aC] Incrocio

#### ALTRO

PS Punto di Salvataggio  
>< Obelisco che conduce a [MO.aE] Santuario  
§ Boss (Scarmiglione 1 & Scarmiglione 2)

#### NEMICI

(x1) Scarmiglione 1 <> Esp 3.400 -- Gil 2.400 [Boss 1]  
(x4) Morto vivente

(x2) Scarmiglione 2 <> Esp 3.600 -- Gil 2.500 [Boss 2]

(x2) Anima <> Esp 3.080 -- Gil 1.060  
(x2) Ritornante  
(x2) Wraith

(x3) Anima <> Esp 2.460 -- Gil 860  
(x1) Ritornante  
(x1) Wraith

(x2) Ritornante <> Esp 2.496 -- Gil 823  
(x2) Wraith  
(x3) Zombie

(x2) Anima <> Esp 1.930 -- Gil 688  
(x2) Wraith

(x1) Lilith <> Esp 3.333 -- Gil 600  
(x2) Scheletrosso

(x1) Ritornante <> Esp 2.090 -- Gil 723  
(x3) Wraith

(x2) Lilith <> Esp 5.406 -- Gil 524 (anche Sirena)

(x1) Lilith <> Esp 2.703 -- Gil 262

\_\_\_\_\_ [MO.aE] SANTUARIO

```

#####
###          ###
###          ###
#           a           #
###          ###
###          ###
###          ###
#####

```

OGGETTI

a. Spada leggendaria

NEMICI

(x1) Cavaliere nero <> Esp 0 -- Gil 0

In questa stanza Cecil diventerà un Paladino, ricevendo la Spada leggendaria e la Veste. Una volta terminata la sequenza, Tellah ricorderà tutte le sue magie, si tornerà automaticamente in [MO.aD] Cima e non sarà più possibile esplorare il Santuario.

=====

MYSIDIA

[@09MY]

===== Mysidia =====

Zona territoriale ----: Pianeta Blu / territorio di Mysidia

Stanze presenti -----: dieci

Musica di sottofondo -: 025. Mysidia, la mistica

Punti di Salvataggio -: nessuno

... OGGETTI ...

... NEMICI ...

(nessuno)

(nessuno)

\_\_\_\_\_ [MY.aA] CITTÀ

#####07.#####



```
# #
# #
# #
#####
#_#
#03.#

```

COLLEGAMENTI

03 ---> [MY.aA] Città

ALTRO

{nP} negozio di Protezioni

\_\_\_\_\_ [MY.aD] TAVERNA

```
##### #08.#
### # # #_#
##### # # #
# {gw} ##### #
# #
# ##### #
# # # #
##### ##### # #
##### #_#
#04.#

```

COLLEGAMENTI

04 ---> [MY.aA] Città

08 ---> [MY.aE] Locanda

ALTRO

{gw} Namingway

Parlando con la ballerina si subirà lo Status Maiale, invece parlando con il barista si subirà lo Status Veleno.

\_\_\_\_\_ [MY.aE] LOCANDA

```
#####
# # # {Lc}#
# #####
# #
# #
# ##### ###
##### # #
#_#
#08.#

```

COLLEGAMENTI

08 ---> [MY.aD] Taverna

ALTRO

{Lc} Locanda

\_\_\_\_\_ [MY.aF] MAGAZZINO

```
#####
#   # {nM} #   #
#   #####   #
#   #
#   #
###   ###
#####
#_#
#05.#
_____
```

COLLEGAMENTI

05 ---> [MY.aA] Città

ALTRO

{nM} negozio di Medicine

\_\_\_\_\_ [MY.aG] PASSAGGIO DEMONIACO

```
#####
###   ###
#   #
#   09.   #
#   #
###   ###
#####
#   #
#_#
#06.#
_____
```

COLLEGAMENTI

06 ---> [MY.aA] Città

09 >>>> [BR.aE] Baron - Passaggio demoniaco (accesso 12)

Questa stanza diventa accessibile solo dopo che Cecil è diventato un Paladino.

\_\_\_\_\_ [MY.aH] PALAZZO DELLE PREGHIERE

```

#10.#
#_#
#####
#   #   #   #   #
#   #   #   #   #
#
#####
#   #
###   ###
#   #
#####
#_#
#07.#
_____
```

COLLEGAMENTI

07 ---> [MY.aA] Città

10 ---> [MY.aI] Sala del Cristallo

Entrando per la prima volta in questa stanza, Palom e Porom si uniranno al gruppo.

```
#####11.#####  
#           #  
#   #####   #  
#   #####   #  
#   ###   ###   #  
#   ###   ###   #  
#   ###   ###   #  
#   ###   ###   #  
#       #   #   #  
#           #  
#           #  
#           #  
#           #  
#####           #####  
#           #  
#####10.#####
```

COLLEGAMENTI

- 10 ---> [MY.aH] Palazzo delle preghiere
- 11 ---> [MY.aL] Sala delle preghiere

```
#####  
###   ###  
###   ###  
#       #  
###   ###  
###   ###  
###   ###  
#       #  
#####   #####  
#   ###   ###   #  
#           #  
###   11.   ###  
#####
```

COLLEGAMENTI

- 11 ---> [MY.aI] Sala del Cristallo

Dopo aver distrutto il Gigante di Babil, in questa stanza sar  possibile cambiare i membri del gruppo.

=====

OASI DI KAIPO

[@09OK]

===== Kaipo =====

Zona territoriale ----: Pianeta Blu / territorio di Damcyan  
Stanze presenti -----: sei  
Musica di sottofondo -: 004. Benvenuti nella nostra citt !  
Punti di Salvataggio -: nessuno

... OGGETTI ...

... NEMICI ...



Etere [OK.aA]

Generale

[OK.aD]

Sahagin 2

[OK.aA]

Soldato di Baron

[OK.aD]

[OK.aA] CITTÀ

```

#####
#####          #####
#   #####      ###          #   #
#   #####      #####      #   #####          #
#   ###   #   #   #   #####          #___#
#   #   #####          #####          #05.###
#   #   #####          #####          #
#   #####          #####          #
#   #####          #####          #####   ###
###  #   #___#   ###04.#####          #####   #
###  #   #03.#   _____          #####   a #####   #
#   #   _____          #####          #####          #
#   #####          #####          #   #####          #
###  #####          #####          #   #####          #
#   ###          #   #   #   #___#####          #
#   #####          #####          #####          ###02.#####
#####          ###   ###          #
#####          #####
#   #
#####          #####
#   #
###   ###
#   _____#
#..01...#

```

COLLEGAMENTI

- 01 >>>> Area tra l'Oasi di Kaipo ed il Canale sotterraneo
- 02 ---> [OK.aB] Officina
- 03 ---> [OK.aC] Armaiolo
- 04 ---> [OK.aD] Locanda
- 05 ---> [OK.aF] Casa

OGGETTI

a. Etere (vaso)

NEMICI

(x1) Sahagin 2 <> Esp 800 -- Gil 100

Il nemico si affronta solamente dopo aver recuperato la Perla del deserto.

[OK.aB] OFFICINA

```

#####
#   #   {nA}   #   #
#   #####          #
#   #
#####          #####
#   #
###   ###
#   _____#
#02.#

```

COLLEGAMENTI

02 ---> [OK.aA] Città

ALTRO

{nA} negozio di Armi

\_\_\_\_\_ [OK.aC] ARMAIOLO

```
#####
# # {nP} # #
# ##### #
# #
# #
### {gw}###
#####
#_#
#03.#
_____
```

COLLEGAMENTI

03 ---> [OK.aA] Città

ALTRO

{nP} negozio di Protezioni

{gw} Namingway

\_\_\_\_\_ [OK.aD] LOCANDA

```
#####
# # {nM} #
##### #06.# # #####
# # # {Lc} # #_# # #
# ##### ##### #####
# # # #####
# ##### # #####
# # # # #
##### #####
#_#
#04.#
_____
```

COLLEGAMENTI

04 ---> [OK.aA] Città

06 ---> [OK.aE] Taverna

ALTRO

{Lc} Locanda

{nM} negozio di Medicine

NEMICI

(x1) Generale <> Esp 869 -- Gil 242

(x3) Soldato di Baron

I nemici si incontrano esclusivamente entrando per la prima volta in questa stanza.

\_\_\_\_\_ [OK.aE] TAVERNA

#####





```
###                                     ###
#                                     #
#####_#####
#02.#
```

COLLEGAMENTI

02 ---> [PC.aA] Ingresso
03 >>>> [SL.aA] Sottosuolo lunare - S1 (teletrasporto, accesso 01)

ALTRO

(C) Cristalli

L'accesso 03 diventerà funzionante solo dopo aver distrutto il Gigante di Babil. In questa stanza è possibile parlare con i Cristalli.

=====
REAME DEGLI EIDOLON [09RE]
===== The Feymarch ==

Zona territoriale ----: Sottosuolo
Stanze presenti -----: dieci
Musica di sottofondo -: 040. Il reame degli eidolon
Punti di Salvataggio -: [RE.aE] Livello intermedio /B

... OGGETTI ...
5.000 Gil [RE.aA]
6.000 Gil [RE.aA]
Arco di Yoichi [RE.aB]
Bestiario [RE.aA, aE]
Coda di fenice [RE.aE]
Coda di topo [RE.aA]
Elisir [RE.aB]
Etere [RE.aA]
Frecce di Yoichi [RE.aB]
Megaetere [RE.aB]

... NEMICI ...
Asura [RE.aL]
Leviathan [RE.aL]

===== [RE.aA] LIVELLO SUPERIORE

```
#####
##### #
#### b ##### #
# ##### #
#### #####03.#####
### ##### #
# ##### #
# ##### #
### ##### e ##### #
# ##### #
# a ##### #
# ##### #
### ##### c #
# ##### #
##### 01. ##### #
### #####02.# #
##### #
# ##### #
# #
```

```
#####          ###
#                ###
##### d #####
#####
```

COLLEGAMENTI

01 >>>> [GD.aC] Grotta degli eidolon - S3 (teletrasporto, accesso 04)
02 ---> [RE.aB] Livello inferiore (teletrasporto)
03 ---> [RE.aC] Livello intermedio /A (teletrasporto)

OGGETTI

- a. Etere
b. Bestiario
c. 5.000 Gil
d. 6.000 Gil
e. Coda di topo

[RE.aB] LIVELLO INFERIORE

```
#####
# #
# a b #
# c d #
# #
### #####
##### #####
# #
# #
##### #####
### ###
# #
# #
# #
# 02. #
# #
# #
###11.###
#####
```

COLLEGAMENTI

02 ---> [RE.aA] Livello superiore (teletrasporto)
11 >>>> Territori sotterranei (teletrasporto, senso unico)

OGGETTI

- a. Arco di Yoichi
b. Megaetere
c. Frecce di Yoichi
d. Elisir

[RE.aC] LIVELLO INTERMEDIO /A

```
##### #####
# # # #
# # # # #04.#
# ##05.### #####
##### #####
# # ##### ##### ##### # #
# # ##### ##### # #
# # ##### ##### #
```

```

#          #####_#####
#          #####08.#####
#####    #####
# #          ##### # #####
#          # #
#####    ##### #
#          ##### #####
###    ##### #
#          ##### #
#06.# #    ##### #
# # #    ##### #####
# #####    ##### #
#          #####_### #
#          #####07.### #
##### # # # #
# #          ##### ###
#          ##### #
#####    ##### #
#          # #
#####    #####
#          # #
#####    #####
#          # #
#####

```

COLLEGAMENTI

- 03 ---> [RE.aA] Livello superiore
- 04 ---> [RE.aD] Locanda
- 05 ---> [RE.aE] Livello intermedio /B
- 06 ---> [RE.aF] Officina
- 07 ---> [RE.aG] Armaiolo
- 08 ---> [RE.aH] Livello intermedio /C

\_\_\_\_\_ [RE.aD] LOCANDA

```

#####
##### # {Lc} #
# # # #
# ##### {nO} {nE}#
# # #
# # #
# # #
##### #
# #
##### #
#_#
#04.#

```

COLLEGAMENTI

- 04 ---> [RE.aC] Livello intermedio /A

ALTRO

- {Lc} Locanda
- {nO} negozio di Medicine - Ovest
- {nE} negozio di Medicine - Est

\_\_\_\_\_ [RE.aE] LIVELLO INTERMEDIO /B

```

#####
# #
# PS #
#####
# b a #

```

```
# #
# #
# #
# #
#####
#_#
#05.#

```

COLLEGAMENTI

05 ---> [RE.aC] Livello intermedio /A

OGGETTI

- a. Coda di fenice
- b. Bestiario

ALTRO

PS Punto di Salvataggio

\_\_\_\_\_ [RE.aF] OFFICINA

```
#####
# # # #
# # {nA} # #
# ##### #
# #
# #
# #
# #
#####
#_#
#06.#

```

COLLEGAMENTI

06 ---> [RE.aC] Livello intermedio /A

ALTRO

{nA} negozio di Armi

\_\_\_\_\_ [RE.aG] ARMAIUOLO

```
#####
# # {nP} # #
# ##### #
# #
# #
#####
#_#
#07.#

```

COLLEGAMENTI

07 ---> [RE.aC] Livello intermedio /A

ALTRO

{nP} negozio di Protezioni

\_\_\_\_\_ [RE.aH] LIVELLO INTERMEDIO /C



```
#####
##### {gw} #
# # #
##### #
##### #
# # #
#.09 #
#####
# #
#08.#

```

COLLEGAMENTI

08 ---> [RE.aC] Livello intermedio /A  
09 ---> [RE.aI] Livello intermedio /D

ALTRO

{gw} Namingway

\_\_\_\_\_ [RE.aI] LIVELLO INTERMEDIO /D

```
#####
##### #
### #
# 10. ### #
##### #
##### #
# #
# 09.#
#####

```

COLLEGAMENTI

09 ---> [RE.aH] Livello intermedio /C  
10 ---> [RE.aL] Sala del Re degli eidolon (teletrasporto)

\_\_\_\_\_ [RE.aL] SALA DEL RE DEGLI EIDOLON

```
#####
### ###
# L A #
# #
# #
# #
# 10. #
### ###
#####

```

COLLEGAMENTI

10 ---> [RE.aI] Livello intermedio /D (teletrasporto)

ALTRO

A Asura  
L Leviathan

NEMICI

(x1) Asura <> Esp 20.000 -- Gil 0 [Boss 1]  
(x1) Leviathan <> Esp 28.000 -- Gil 0 [Boss 2]



Acqua pura	[RL.dT]
Ammazzagelatine	[RL.cF]
Anello armonico	[RL.aU]
Anello bianco	[RL.cN]
Anello della bruma	[RL.bD]
Anima di Pyros	[RL.dR]
Arco di Perseo	[RL.dD]
Arpa del requiem	[RL.aP]
Artigli di drago	[RL.cH]
Bambola	[RL.dT]
Clessidra di bronzo	[RL.dL]
Clessidra dorata	[RL.aU]
Coda di fenice	[RL.aD, aL, aM]
Corazza del drago	[RL.cT]
Corazza di Cesare	[RL.eF]
Cortina luminosa	[RL.dD]
Cortina lunare	[RL.cF, fD]
Cottage	[RL.aE, aL, aN, aV, cU, dD, dF, eE, eG, eH]
Elisir	[RL.aF, aO, bF, cL, cN, dD, dF, dG]
Esplosivo	[RL.dR]
Excaliburp	[RL.cF]
Fascia marziale	[RL.aH]
Ferraglia	[RL.cF]
Fiocco	[RL.bE, fC, fD]
Fischietto Ghisal	[RL.aM, cO, dG, dI, eG]
Frecce di Perseo	[RL.cN]
Frusta mistica	[RL.eH]
Fuma shuriken	[RL.dI]
Goccia magica	[RL.bD, dD, dI]
Grimorio AL	[RL.cN]
Grimorio BL	[RL.dQ]
Grimorio DL	[RL.bD]
Grimorio IL	[RL.dB]
Grimorio LL	[RL.eI]
Grimorio OL	[RL.cF]
Grimorio RL	[RL.eC]
Grimorio SL	[RL.aU]
Grimorio TL	[RL.aH]
Guanti del drago	[RL.dQ]
Guanti di Hanzo	[RL.dB]
Katana di Sasuke	[RL.bG]
Lancia di Abele	[RL.dQ]
Lancia insanguinata	[RL.dN]
Legna da ardere	[RL.dT]
Liuto di Loki	[RL.dF]
Martello esplosivo	[RL.eC]
Megaetere	1* [RL.aC, aE, aG, aI, bG, cM, cN, cO]
Megaetere	2* [RL.cP, cR, cU, dD, dF, dG, dI, fB]
Megalisir	1* [RL.bC, bQ, cH, cN, dD, dE, dI, dQ]
Megalisir	2* [RL.dR, dS, dT, eD, eE, eG, fD]
Mela d'argento	[RL.aH, dI, eI]
Mela d'oro	[RL.cD, dD, dI, eI]
Miele	[RL.dT]
Mutsunokami	[RL.eG]
Nirvana	[RL.fB]
Panacea	[RL.aC, aF, aM, cG, cO]
Polvere astrale	[RL.eC]
Pozione-X	[RL.aD, aF, aG, aI, aN, aV, bG, cM, cN, dC, dD]
Rivista lali-hot	[RL.dB]
Sacra luce	[RL.cF]

Scheggia di Pyros	[RL.dR]
Scudo dell'eroe	[RL.fE]
Sgozzaporci	[RL.aM]
Shuriken	[RL.dI]
Sirena	[RL.dI]
Spada nera	[RL.cF]
Spada oscura	[RL.cF]
Stelle gemelle	[RL.eI]
Sveglia	[RL.dI]
Tamburo di Gaia	[RL.dI]
Tenda	[RL.dL]
Torcia	[RL.dT]
Verga di Asura	[RL.bF]
Veste arcobaleno	[RL.dS]
Veste bianca	[RL.aV]
Veste di Vishnu	[RL.fD]
Zanna bianca	[RL.dD, eH, fC]
Zanna blu	[RL.cQ, dD, fC]
Zanna rossa	[RL.cI, dD, fC]

••• NEMICI •••

Adamanthart	[RL.aO]
Ahriman	[RL.cN, eD]
Alligatore	[RL.aN, cQ]
Ameba	[RL.aN, cQ]
Anima	[RL.eF]
Aquila delle nebbie	[RL.bD]
Aracne	[RL.eE]
Asura lunare	[RL.cN]
Bahamut lunare	[RL.dQ]
Bambola diabolica	[RL.cR]
Bandito	[RL.bZ]
Basilisco	[RL.aO]
Bavarois violetto	[RL.cG, dG]
Behemoth	[RL.aC, aD, aE, aF, aG, aL, aO, cN, cV, cZ, dA, dC]
Belfagor	[RL.eE]
Bestia glaciale	[RL.cG]
Brachioraidos	[RL.fE]
Cannone laser	[RL.aI, cM, eG]
Carapacere	[RL.cR]
Catoblepas	[RL.dS, fD]
Cavaliere decaduto	[RL.eE]
Cavaliere del caos	1* [RL.bF, cS, cT, cU, dD, dF, dS]
Cavaliere del caos	2* [RL.dT, eD, eE, eF, eG, eH]
Cavaliere fantasma	[RL.cR]
Cavaliere oscuro	[RL.cG]
Centaurrotek	[RL.aI, cM, eG]
Cerebrochimera	[RL.cS, cT, cU]
Cockatrice	[RL.bF, cI]
Conchiglia zannuta	[RL.aN, cQ]
Costrutto corazzato	[RL.aE, aI, eG]
Demone corazzato	[RL.aE, bS]
Domovoi	[RL.aO, eH]
Drago bianco	[RL.cN]
Drago blu	[RL.cN]
Drago d'argento	[RL.eD]
Drago demoniaco	1* [RL.aN, cO, cS, cT, cU, dD, dF]
Drago demoniaco	2* [RL.dT, eD, eE, eF, eG, eH, fC]
Drago di cristallo	[RL.aN, cO, cP, cR, cS, cT, cU, dD, dF, dT, eE, eH]
Drago d'oro	[RL.aC, aD, aE, aG, eD]

Drago lunare	[RL.bD]
Drago meccanico	[RL.aD, aE, aI, eG]
Drago rosso	[RL.aD, aE, eD]
Drago verde	[RL.cR]
Echidna	[RL.aC, aD, aF, aG, aI, aL, aO, cQ, cS, cT, cU]
Elettrodrago	[RL.eE]
Elettropesce	[RL.cO]
Evocatrice delle nebbie	[RL.bD]
Falena ocellata	[RL.eL, eM, eP, eQ, eR, eS, eU, eZ, fA]
Gargoyle	[RL.bF, cI]
Gelatina dorata	[RL.dG]
Gelatina nera	[RL.aC, aD, aE, aL, dG]
Gelatina principessa	[RL.dG]
Gigante di ferro	[RL.dS, fD]
Goblin	[RL.bV, eH]
Golem di mithril	[RL.cR]
Grande Malboro	[RL.aC, aD, aF, aG, aV]
Guardia selenita	[RL.eD]
Idra	[RL.cO]
Ifrit	[RL.bD]
Ifrit lunare	[RL.dB]
Incantatrice	[RL.cG]
Istruttore capo	[RL.aH]
Kain oscuro	[RL.dQ]
Kraken delle nebbie	[RL.bD]
Lamia	[RL.cR]
Larva	[RL.eH, eL, eM, eP, eQ, eR, eS, eU, eZ, fA]
Leshy	[RL.aO]
Leviathan lunare	[RL.eI]
Lilith	[RL.eF]
Lucertola del gelo	[RL.cG]
Lucertola nera	[RL.cR]
Maghetto	[RL.aN, cQ, eL, eM, eP, eQ, eR, eS, eU, eZ, fA]
Magicalcarpa	[RL.cO]
Malboro	[RL.cH]
Malboro infernale	[RL.eD, eE, eF, eG, eH]
Marionetta	[RL.eL, eM, eP, eQ, eR, eS, eU, eZ, fA]
Maschera mortale	[RL.aC, aD, aE, aF, aG, eD]
Matriarca lamia	[RL.cR]
Metamorfa	[RL.cN]
Mindflayer	[RL.cL]
Mini Satana	[RL.eE]
Molosso ardente	[RL.cR]
Monaco esperto	[RL.aH]
Monaco guerriero	[RL.aH]
Mousse bianca	[RL.cR, dG]
Mousse gialla	[RL.aO, dG]
Mousse rossa	[RL.aN, dG]
Naga delle grotte	[RL.cL]
Nottola	[RL.cP]
Nottola vampiro	[RL.cS, cT, cU]
Odino lunare	[RL.cF]
Orco	[RL.cL]
Pipistrello	[RL.cL]
Piranha	[RL.aN, cQ]
Porcospino	[RL.eH]
Principe Goblin	1* [RL.aC, aD, aE, aF, aG, aI, aO, aV, bF]
Principe Goblin	2* [RL.cH, cI, cL, cV, cZ, dA, dC, dT, eH]
Principe Sahagin	[RL.aN, aV, cO, cQ]
Procariota	[RL.aL]

Protofase	[RL.fC]
Pupazzo mortale	[RL.fB]
Pupazzo rancoroso	[RL.fB]
Pyros	[RL.bF, cI]
Pyros grigio	[RL.bF, cI]
Pyros nero	[RL.aL, dR]
Pyros nucleare	[RL.dR]
Pyros viola	[RL.dR]
Ramuh	[RL.bD]
Ramuh lunare	[RL.eC]
Rana di palude	[RL.eL, eM, eP, eQ, eR, eS, eU, eZ, fA]
Rana di platino	[RL.bE]
Rana dorata	[RL.aF, aV, cO, dD, dS, eF]
Rana gigante	[RL.aN, cQ, eL, eM, eP, eQ, eR, eS, eU, eZ, fA]
Rana tigre	[RL.aN, cQ, eL, eM, eP, eQ, eR, eS, eU, eZ, fA]
Re Behemoth	[RL.fC, fD]
Re Pyros	1* [RL.aL, aN, aV, bF, cG, cH, cI, cL, cM, cO, cP, cR,
Re Pyros	2* [RL.cS, cT, cU, cV, cZ, dA, dC, dR, dT, eF, eH]
Regina Coeurl	1* [RL.aN, cG, cH, cI, cL, cO, cP, cR, cS, cT, cU]
Regina Coeurl	2* [RL.cV, cZ, dA, dC, dD, dF, eF, eG, eH, fC]
Regina Lamia	1* [RL.aF, aI, aL, aO, aV, bF, cG, cH, cI]
Regina Lamia	2* [RL.cL, cM, cP, cQ, cV, cZ, dA, dC, dT]
Ricercatore	[RL.aI, eG]
Ritornante	[RL.eF]
Sabbiatrice	[RL.dG]
Saggia oscura	[RL.eD]
Sahagin 1	[RL.cQ]
Scheletro	[RL.bF, cI]
Scheletrosso	[RL.bF, cI]
Scippagil	[RL.fC, fD]
Shiva	[RL.bD]
Shiva lunare	[RL.aU]
Skuldier	[RL.cP]
Sognatore maledetto	[RL.cH]
Soldatessa	[RL.cG]
Soldato meccanico	[RL.aI, cM, eG]
Spettro	[RL.aP, aQ, aR, aS, aT]
Spettrochimera	[RL.dS, eD, eE, fC]
Spine diaboliche	[RL.eL, eM, eP, eQ, eR, eS, eU, eZ, fA]
Spione	[RL.aI, eG]
Spirito	[RL.bF, cI]
Stampo demoniaco	[RL.cO]
Strato Avis	[RL.dF, dS, dT, eD, eE, eF, eG, eH]
Succube	[RL.cL]
Tarantola	[RL.aL]
Tartaruga infernale	[RL.cG]
Titano	[RL.bD]
Titano lunare	[RL.aH]
Treant antico	[RL.cH]
Truppa d'élite	1* [RL.aV, bF, cG, cH, cI, cL, cM, cO, cP, cR]
Truppa d'élite	2* [RL.cS, cT, cU, cV, cZ, dA, dC, dD, dT, eF]
Vampira	[RL.cS, cT, cU]
Verme	[RL.aL]
Verme dell'abisso	[RL.aL]
Verme dell'acqua	[RL.cO]
Virus lunare	[RL.aL]
Wraith	[RL.eF]
Zeromus EG	[RL.fF]
Zombie	[RL.aN, cQ]



```

#           #####           #
#           #_#           #
#           ###03.###           #
#           #_#           #
###           ###
###           ###
###           ###
###           ###
#           #
###           ###
#           #
#           #
#           #
###           ###
#           #
###           ###
#####           #####
#####           #####
#####           #####
#           #####           #
###           #####           ###
#           #####           #
#           #####           #
#           #####_#####           #
#           ###02.###           #
#           _#           #
###           ###           ###
#           ><           #
#####           #####
###           PS           01.           ###
###           _#           ###
#           #
#####           #####
###           ###
#####

```

COLLEGAMENTI

01 >>>> Superficie lunare (teletrasporto, senso unico)  
02 ---> conduce alla rispettiva Prova del personaggio (senso unico)  
03 ---> conduce al Sentiero del personaggio successivo (senso unico)

ALTRO

>< punto di partenza  
PS Punto di salvataggio

NEMICI

nessuno

[RL.aC] SENTIERO DI YANG /A

Ambientazione: stile 'Sottosuolo lunare'

Musica: 043. I seleniti

```

#####_#####           #####           #####
### #00.# #           #####           ###           #####           ###
###           #           ###           ##### a           #
#           #           ###           #####           #####           #

```





[RL.ad] SENTIERO DI YANG /B

Ambientazione: stile 'Sottosuolo lunare'  
Musica: 043. I seleniti

```

#####
#           #####
#####           #####
#           #####           #
#           #           #####
#           #
#####           #
#           ###
#####           #####
#           #           #####
#####           #           #####           a           ###
###           #           #####           #
#           ###           ###           #####           ###
#           #####           #####           #
#####           #           #####           #####           #
###           #####           ><           #####           #####           #
#           ###           #####           #####           #
###           #####           #####           #####           ###
#####           #####           #####           #
#           #####           #####           .....           #
#           #####           #####           :           #####
#           #####           ###           :           #
#           #####           b           ###           :           #
#           #####           #####           ###           :           #
###           #####           #####           ###           :           #####
#           #####           #####           ###           :           .....           ###
#           #####           _____           #####           #####           #
#           #####           #00.           #####           #####           #
#####           #####           _____           ###           #####           #
#####           #####           #####           #####           #
#           #####           #####           #####           #####           ###
#####           ###           #####           #####           #####           #
#           #####           #####           #           #           #####           #
#           #           ###           ###           #           #           #####           #
#           #           #           #           #           #           #####           #
#####           #           #           #####           ###           #####           ###
###           #           #           ###           #####           #####           #
#           #           ###           #####           #####           #
#####           #####

```

OGGETTI

- a. Pozione-X
- b. Coda di fenice

ALTRO

- >< punto di partenza
- 00 uscita
- .. passaggio segreto

NEMICI

(x2) Principe Goblin

(x1) Drago d'oro <> Esp 80.000 -- Gil 88.000

(x1) Maschera mortale

(x1) Drago meccanico <> Esp 82.900 -- Gil 67.550

(x1) Drago rosso

(x3) Gelatina nera <> Esp 31.132 -- Gil 15.900

(x1) Principe Goblin

(x1) Grande Malboro <> Esp 66.000 -- Gil 44.000

(x2) Principe Goblin

(x1) Echidna <> Esp 34.000 -- Gil 24.000 (anche Sirena)

(x1) Grande Malboro <> Esp 22.000 -- Gil 20.000

[RL.aE] SENTIERO DI YANG /C

Ambientazione: stile 'Sottosuolo lunare'

Musica: 043. I seleniti

```

#####
#      ###
#####      #####
#      <>      #####      ###      #      #####
###      #####      #      #      #      #
#      ###      #      #      #      #
#      #####      #####      ###      #      ##00.###      #
#      ###      #      #####      #####      #
###      #      #      #####      #####      ###
#####      #      #####      #####      #
#####      #####      #####      #####      ###
#      #####      a      #####      #####
#      #####      #####      ..... #
#      #####      #####      # : #
#      #####      #####      ##### : #
#      #####      #####      ##### : #
#      #####      #####      ##### : #
#####      #      #####      #####      ##### : #
#####      ###      #####      ..... # .. : #
#      #####      #####      #####      ### : # : ###
#      #####      #####      #####      ### : # : #
#      #####      #####      #####      ### : # : #
#      #####      #####      #####      ### : # : #
#####      #####      #####      #####      #####      ### : # : #
###      ###      #####      #####      #####      ### : # : ###
#      #####      #####      #####      ..... : # :.. #
#####      #      #####      #####      #####      ##### : #
#####      #####      #####      #####      #####      ##### : #
#      #####      #####      #####      #####      ##### : #
#      #####      #####      #####      #####      ##### : #
#####      #      #####      #####      #####      #####      ##### : #
#      #####      #####      #####      #####      ..... ##### : #
#      ###      #####      #####      : ### : ##### : #
#      #      #####      #####      : ### : #####      ##### : #
#####      ..... : ### : ..... : #

```

```
#####
# ##### # # #####
##### #####
```

OGGETTI

- a. Cottage
- b. Megaetere

ALTRO

- >< punto di partenza
- 00 uscita
- .. passaggio segreto

NEMICI

- (x1) Behemoth <> Esp 101.000 -- Gil 89.000
- (x2) Principe Goblin
- (x1) Costrutto corazzato <> Esp 49.500 -- Gil 8.500
- (x1) Demone corazzato
- (x1) Drago d'oro <> Esp 80.000 -- Gil 88.000
- (x1) Maschera mortale
- (x1) Drago meccanico <> Esp 82.900 -- Gil 67.550
- (x1) Drago rosso
- (x1) Drago rosso <> Esp 63.500 -- Gil 77.000 (anche Sirena)
- (x1) Principe Goblin
- (x3) Gelatina nera <> Esp 31.132 -- Gil 15.900
- (x1) Principe Goblin
- (x2) Principe Goblin <> Esp 44.000 -- Gil 24.000
- (x1) Principe Goblin <> Esp 22.000 -- Gil 12.000

[RL.aF] SENTIERO DI YANG /D

Ambientazione: stile 'Sottosuolo lunare'

Musica: 043. I seleniti

```
#####
##### # ..... ### ###
# b # : # :..... #
# .....: ##### #####
### ##### #
### ##### #
##### ##### ###
### # ##### # ###
# ### ### ##### #####
##### ### # #####
##### ##### # #
##### ..... ##### ##### # #
# ..... # : ### # ##### # #
# ### :...: ### # ### # # ###
# ##### ##### ### #
### ##### # #####
##### ##### #####
# ##### a ##### #
```





[RL.aH] PROVA DI YANG

Ambientazione: stile 'Caverna'  
Musica: 020. Fabul

```

#00.#
#####
###          ###
#            #
###          ###
###          ###
#          a b c          #
#            S            #
#            #            #
#            #            #
###          ###
#            4            #
#####          #####
#            #
###          ###
#            #
#####          #####
#            #
#            #
###          ###
#            #
#            #
###          ###
#            #
#####          #####          #####
#            #            #            #            #
#            #            #            #            #
#            #            #            #            #
#            #            #            #            #
###          ###          ###          ###          #####          ###
#####          #            #            #####
#####          #####
#            #
#            2            #
###          ###
#####          #####
###          ###
#            #
###          ###
###          ###
#            #
#            1            #
#            #
###          ###
###          ###
#            #
###          ###
#####          #####
###          ###

```

```

# #
### ###
### >< ###
### ###
#####

```

OGGETTI

- a. Grimorio TL (ogni volta che si sconfigge Titano lunare)
- b. Fascia marziale (sconfiggendo Titano lunare per la prima volta)
- c. Mela d'argento (sconfiggendo Titano lunare dalla seconda volta in poi)

ALTRO

```

>< punto di partenza
00 uscita (conduce a RL.aB - Anticamera)
§ Boss (Titano lunare)

```

NEMICI

```

(x1) Titano lunare <> Esp 65.000 -- Gil 65.000 [Boss]

(x8) Istruttore capo <> Esp 160.000 -- Gil 80.000 (scontro 4)

(x8) Monaco esperto <> Esp 144.000 -- Gil 64.000 (scontro 3 & 4)

(x8) Monaco guerriero <> Esp 120.000 -- Gil 40.000 (scontro 1 & 2)

```

\_\_\_\_\_ [RL.aI] SENTIERO DI EDWARD /A

Ambientazione: stile 'Gigante di Babil'

Musica: 044. All'interno del Gigante

```

#####
###00.###
# #
### ###
# #
### ###
# #
# #
# #
# #
# #
### ###
# a b #
### ###
# #
# #
# #
# #
### ###
# #
# >< #
# #
#####

```

OGGETTI

- a. Pozione-X
- b. Megaetere

ALTRO

```

>< punto di partenza

```



00 uscita

NEMICI

- (x1) Cannone laser <> Esp 53.203 -- Gil 26.790
- (x1) Regina Lamia
- (x1) Ricercatore
  
- (x1) Centaurotek <> Esp 51.698 -- Gil 26.205
- (x1) Echidna
- (x1) Soldato meccanico
  
- (x2) Cannone laser <> Esp 72.398 -- Gil 37.780
- (x3) Principe Goblin
  
- (x1) Costrutto corazzato <> Esp 65.000 -- Gil 25.500
- (x1) Echidna
  
- (x1) Costrutto corazzato <> Esp 66.000 -- Gil 26.500
- (x1) Regina Lamia
  
- (x1) Drago meccanico <> Esp 75.400 -- Gil 26.550
- (x1) Echidna
  
- (x2) Echidna <> Esp 76.703 -- Gil 48.338 (anche Sirena)
- (x1) Spione
  
- (x2) Regina Lamia <> Esp 70.000 -- Gil 50.000

Piano dei ricordi: questa camera è identica a [GB.aF] Gigante di Babil - Scale interne, dove si sono affrontati i quattro arcidemoni elementali assieme.

[RL.aL] SENTIERO DI EDWARD /B

Ambientazione: stile 'Tunnel lunare'

Musica: 043. I seleniti

```

#####00.#####
#           # #####
#           # # b #
#           ##### #
#           #
##### #####
#           #
# #####
# #
# #
##### #
# #
# #
# #
### #
# # #####
# ##### a #
# #####
##### #
# #
# #

```

```
# #####
##### #
# >< #
#####
```

OGGETTI

- a. Cottage
- b. Coda di fenice

ALTRO

- >< punto di partenza
- 00 uscita

NEMICI

- (x1) Echidna <> Esp 45.236 -- Gil 26.950
- (x1) Procariota
- (x1) Virus lunare
  
- (x1) Behemoth <> Esp 63.088 -- Gil 67.600
- (x2) Gelatina nera
  
- (x1) Behemoth <> Esp 60.437 -- Gil 65.538
- (x1) Verme
  
- (x1) Echidna <> Esp 40.303 -- Gil 24.310
- (x1) Verme dell'abisso
  
- (x3) Pyros nero <> Esp 42.932 -- Gil 26.890
- (x1) Regina Lamia
  
- (x1) Regina Lamia <> Esp 37.744 -- Gil 25.598
- (x1) Tarantola
  
- (x1) Re Pyros <> Esp 40.000 -- Gil 32.000 (anche Sirena)
  
- (x3) Regina Lamia <> Esp 105.000 -- Gil 75.000

Piano dei ricordi: questa camera è identica a [TL.aA] Tunnel lunare - Ovest, dove comincia il percorso che conduce al Palazzo di cristallo.

[RL.aM] SENTIERO DI EDWARD /C

Ambientazione: stile 'Villaggio dei Chocobo'  
Musica: 036. La foresta dei chocobo

```
#####
##### ..... a #
##### #####
##### ###
### ###
### #
### #####
### ..... b #
# c #
### #####
# #####
# ##### 00.#
# ### ### #####
#>< # ### #####
```

```

#####      ###                                ###
      #                                          #
#####      ###                                ###
      #                                          ###
      #                                          ###
      #                                          #####
      #                                          ..... #
#####      ##### : #
      ###      ##### : #
#####      ##### : #
#####      #      ##### : #
#      #      ###      ##### : #
#      #####      ###      ##### ..... : #
###      ###      ###      #####      #####
      #      ###      # d      ###
#####      #      #####
#####

```

OGGETTI

- a. Sgozzaporci (cespuglio)
- b. Panacea (cespuglio)
- c. Coda di fenice (cespuglio)
- d. Fischietto Ghisal (cespuglio)

ALTRO

```

>< punto di partenza
00 uscita
.. passaggio segreto

```

NEMICI

nessuno

Piano dei ricordi: questa camera è identica a [VC.aA] Villaggio dei Chocobo - Bosco, dove bisognava catturare un chocobo nero. Qui sono presenti i chocobo bianchi per ripristinare gli MP di tutto il gruppo.

[RL.aN] SENTIERO DI EDWARD /D

Ambientazione: stile 'Canale sotterraneo'  
 Musica: 012. Nell'oscurità

```

#####
##### # # #####
# ##### # # ##### #####
#      ### # # ##### #####
###      #####_###      ### #
#####00.#####      ### #####
#      # # # #
### b      ###      ### ##### ##### #
#      #####      # ### # # # ###
##### #      ### # #      ### # #
##### #      ### # # ### #      ##### ###
###      ### ##### # ##### # # #
##### #      ##### ### # # #
#      ## ## ##### #      ##
#####
#####
#####
# ><      #####      # #      ### #
#      ##### #      ### ### #
#####      ##### # # #

```

```

# ##### # ### # # #
### ##### ### # # #
### ##### ### # ###
# ##### # a #
# ##### #
# ##### #
# ##### #
# ##### #
# ##### #
##### #
#####
#####

```

OGGETTI

- a. Cottage
- b. Pozione-X

ALTRO

>< punto di partenza  
00 uscita

NEMICI

- (x1) Ameba <> Esp 120.326 -- Gil 84.107
- (x1) Conchiglia zannuta
- (x3) Principe Sahagin
  
- (x1) Drago di cristallo <> Esp 88.127 -- Gil 67.034
- (x1) Rana tigre
- (x1) Regina Coeurl
  
- (x1) Mousse rossa <> Esp 80.223 -- Gil 56.060
- (x2) Principe Sahagin
- (x1) Rana gigante
  
- (x1) Piranha <> Esp 120.119 -- Gil 92.030
- (x1) Principe Sahagin
- (x2) Re Pyros
  
- (x1) Alligatore <> Esp 47.236 -- Gil 35.095
- (x1) Drago demoniaco
  
- (x1) Drago demoniaco <> Esp 89.000 -- Gil 68.000 (anche Sirena)
- (x1) Regina Coeurl
  
- (x1) Drago di cristallo <> Esp 46.396 -- Gil 34.189
- (x3) Maghetto
  
- (x3) Principe Sahagin <> Esp 120.224 -- Gil 84.062
- (x2) Zombie

Piano dei ricordi: questa sala è identica a [CS.aC] Canale sotterraneo - S2 /A.

\_\_\_\_\_ [RL.a0] SENTIERO DI EDWARD /E

Ambientazione: stile 'Tana del formileone'

Musica: 012. Nell'oscurità

```

      #00.#
      #---#
##### #####
##### #####
##### # # #####

```



Ambientazione: stile 'Castello di Damcyan'  
Musica: 016. Castello di Damcyan

```
#####
#      #      ###_###      #      #
#      ##      ###01.###      ##      #
#      ##      ###_###      ##      #
#      #      ###      ##      #      #
#      #      #      #      #      #
#      #####      #####      #
#      #####      a      #####      #
#####      #####      #####      #####
#
#####      #
#      #
#      #
#      #
###      ###
###      ###
#      #
#      #
#####      #
#      ###
#>< ###
#####
```

COLLEGAMENTI

01 ---> [RL.aQ] Prova di Edward /B

OGGETTI

a. Arpa del requiem

ALTRO

>< punto di partenza

NEMICI

(x1) Spettro <> Esp 0 -- Gil 0

Questa stanza è identica a [CD.aA] Castello di Damcyan - Cortile. Lo Spettro si affronta solo quando si ottiene l'Arma del requiem.

Ambientazione: stile 'Castello di Damcyan'  
Musica: 016. Castello di Damcyan

```

#04.#####
#_      T      #
#####      #
#####      #####
#      #_#      #
#      #02.#      #
#      #_#      #
#      S # #      S #
#####      # #      #####
###      #
```

```
# #
#####
# #
#01.#

```

COLLEGAMENTI

01 ---> [RL.aP] Prova di Edward /A  
02 ---> [RL.aR] Prova di Edward /C  
04 ---> [RL.aT] Prova di Edward /E (dopo aver sconfitto tutti gli Spettri)

ALTRO

S Spettro  
T Spettro (compare dopo aver eliminato gli Spettri dei piani superiori)

NEMICI

(x1) Spettro <> Esp 0 -- Gil 0

Questa stanza è identica a [CD.aD] Castello di Damcyan - 1° piano. Qui gli unici nemici presenti sono visibili sullo schermo, sotto forma di fiammelle azzurre, e per affrontarli bisognerà esaminarli.

---

[RL.aR] PROVA DI EDWARD /C

Ambientazione: stile 'Castello di Damcyan'

Musica: 016. Castello di Damcyan

```
#####
# #
# #
#####
# #
# 02. #
# #
# #
##### S #####
# #
# 03. #
#####

```

COLLEGAMENTI

02 ---> [RL.aQ] Prova di Edward /B  
03 ---> [RL.aS] Prova di Edward /D

ALTRO

S Spettro

NEMICI

(x1) Spettro <> Esp 0 -- Gil 0

Questa stanza è identica a [CD.aE] Castello di Damcyan - 2° piano. Qui l'unico nemico presente è visibile sullo schermo, sotto forma di fiammella azzurra, e per affrontarlo bisognerà esaminarlo.

---

[RL.aS] PROVA DI EDWARD /D

Ambientazione: stile 'Castello di Damcyan'

Musica: 016. Castello di Damcyan





```

# # ##### # #
# # ##### # #
# # ##### # #
# # ##### # #####
# ##### ##### ..... ##### # #
# ##### ##### ##### E # #
# # # ##### # #
# # ##### # ##### # #
# # ##### # ##### # #
# # D ##### # ##### # #
# # ##### # ##### # #
# # ##### # ##### # #
# # ##### # ##### # #
# ##### # ##### # #
##### # ##### # #
# # ##### # #
# ##### # #
# ..... ### #####
#_### : ### #####
#05.### :..... #
# #####

```

COLLEGAMENTI

04 ---> [RL.aQ] Prova di Edward /B  
05 ---> [RL.aU] Prova di Edward /F

ALTRO

.. passaggio segreto  
A~E Spettro

NEMICI

(x1) Spettro <> Esp 0 -- Gil 0

In questa stanza gli unici nemici presenti sono visibili sullo schermo, sotto forma di fiammelle azzurre, e per affrontarli bisognerà esaminarli. Inoltre, per poter uscire dalla porta inferiore, sarà necessario sconfiggerli tutti e cinque.

\_\_\_\_\_ [RL.aU] PROVA DI EDWARD /F

Ambientazione: stile 'Caverna acquatica'

Musica: 012. Nell'oscurità

```

#06.#
###_###
# #
# #
# #
### ###
# #
### ###
### ###
### ###
### ###
# a b c #
# S #
# #
### ###
### ###

```

```

      ###      ###
      ###      ###
      #        #
      ###      ###
      #        #
#####      ###      ###      #####
#          #####          #####          #
#####      #          #          #####
      #          #
#####      _____      #####
      #05.#

```

COLLEGAMENTI

05 ---> [RL.aT] Prova di Edward /E  
06 ---> [RL.aB] Anticamera

OGGETTI

- a. Grimorio SL (ogni volta che si sconfigge Shiva lunare)
- b. Anello armonico (sconfiggendo Shiva lunare per la prima volta)
- c. Clessidra dorata (sconfiggendo Shiva lunare dalla seconda volta in poi)

ALTRO

§ Boss (Shiva lunare)

NEMICI

(x1) Shiva lunare <> Esp 65.000 -- Gil 65.000

Arrivando nella zona del boss, il gruppo verrà colpito da una scintilla, che manderà in frantumi l'Arpa del requiem e che farà cominciare lo scontro con Shiva lunare.

\_\_\_\_\_ [RL.aV] SENTIERO DI RYDIA /A

Ambientazione: stile 'Caverna acquatica'  
Musica: rumori di acqua che scorre

```

#####
###      ###
#####      ><      #####
#          #
###          ###
###      ###      ###
#      ###      #
#...###...#
#...###...#
#...###...#
#####      ###      #####
#####      #          ###      ###
#          #####      #          #####      ###      #
#####      #      ###      #      #####      #####      ###      #
#####      #          #          #####      #          #####...###...#
#tt.#      ###          #####      #...###...###...#
#-----#      #          #####      ###      #...###...###...#
#      #          #...#####      #####      ###      ###      #####
#      #####...#####      #          #####      #####      #####      #
#      #####...#####      #          #####      #      b      ###      #####
#      #tt.#      #####      #      #          #####      #          #####      #
#      #-----      #####      #####...#          #####      ###
###      #####      #####      #####      #####...#####      #####      ###
#      ###      #####      #####      #####      #####...#

```

```

### ##### a # ## ##### ##### #####...#
# #...## ##### ##### #####...#
# ##### ## #...## #####...## ##### #####
### #....# ##### #...#...#####...## #tt.# #tt.#
# ##....# ##### # #....##### ##### #####_# _#
#####...##### ## #....##### #####...##### # #
##### ##### ## # #tt.# #####...##### # #####
##### ##### ##### #_# ##### #tt.# #...#
# ## ##### ##### #####_# # ##...#
### ##### ##### ##### ##### # #
#...##### ##### ##### ##### c ## ##
#...## #####tt.##### ##### ##### # #
##### ##...#####_##### # # ##### # # #
#tt.# ##...##### ## # ##### #
#_# ## ##### # # ## ##### #
##### #tt.# ##### ## ##### #####
###_# # # ##### # #
# ## # ##### ##_#####
##### ##### #00.#
#####

```

OGGETTI

- a. Cottage
- b. Veste bianca
- c. Pozione-X

ALTRO

- >< punto di partenza
- 00 uscita
- tt teletrasporto che riconduce alla zona iniziale
- .. cascata

NEMICI

- (x1) Grande Malboro <> Esp 57.000 -- Gil 45.000
- (x1) Regina Lamia
- (x2) Principe Goblin <> Esp 79.000 -- Gil 49.000
- (x1) Regina Lamia
- (x1) Principe Goblin <> Esp 62.000 -- Gil 40.000
- (x1) Principe Sahagin
- (x1) Principe Sahagin <> Esp 75.000 -- Gil 53.000
- (x1) Regina Lamia
- (x2) Principe Sahagin <> Esp 80.000 -- Gil 56.000
- (x1) Rana dorata <> Esp 65.000 -- Gil 65.000 (anche Sirena)
- (x1) Re Pyros <> Esp 40.000 -- Gil 32.000
- (x1) Truppa d'élite <> Esp 38.000 -- Gil 28.000

In questa stanza sono presenti diverse cascate che impediranno di tornare indietro ed alcune porte che teletrasporteranno nella zona iniziale della camera.

Musica: 004. Benvenuti nella nostra città!

```

#####
#####
###      ###
#      #####      #
###      #####      ###
###      #####      ###
###      #####      ###
#      #####      SF      #####      #
#      #####      #####      #
#      #####      #####      #
#      #####      #####      #
###      ###      ###      ###
###      #####      #####
#####      #####
#####      #      #      #####
#      ###      #####      #####      ###      #
#####      #####      #####      #####      #####
###      ><      ###
#####      _____      #####
#####00.#####
_____

```

ALTRO

```

>< punto di partenza
00 uscita
SF Silfide che ripristina HP e MP

```

NEMICI

nessuno

In questa stanza è possibile ripristinare gli HP e gli MP del gruppo parlando con la Silfide.

\_\_\_\_\_ [RL.ba] SENTIERO DI RYDIA /C

Ambientazione: stile 'Stanza di città'  
Musica: 025. Mysidia, la mistica

```

#####
# #####      #####      #####      #####
#      #####      #####      #####      #####
#####      LL      #####      #####
#      #####      #####      #####      #####
#      #####      #####      #####
#####      #####
###      #####
#      #####      #####
##### LL      #####      #####
#      LL
#####      #####      #####      #####
#      #####
#      #####
#####      #####      #####      #####
##### ..... #####      #####      #
##00. # : #      #####      #####      #
## .....: #      #####      #####      #
#####      #####      #####      #####

```

```

##          #####          #####          #####          #####          #####          #####          #
##                                     A                                     #
##                                     #                                     #
##                                     #                                     #
##          #####          #####          #####          #####          #####          #####          #
#####          #####          #####          #####          #####          #####          #####          #
                                     #####          ><          #
                                     #####          ###
                                     #          #
                                     #          #
                                     #####

```

ALTRO

```

>< punto di partenza
00 uscita
.. passaggio segreto
LL libro 'Storia di Mysidia'
A anziano

```

NEMICI

nessuno

Per uscire da questa stanza è necessario trovare il libro 'Storia di Mysidia'. La sua posizione cambia sempre ma in genere si trova in uno dei punti (LL) indicati sulla mappa. Una volta recuperato, parlare con l'anziano e questi mostrerà il passaggio segreto per uscire dalla biblioteca.

\_\_\_\_\_ [RL.bb] SENTIERO DI RYDIA /D

Ambientazione: stile 'Caverna'

Musica: 012. Nell'oscurità

```

#####
# {1}          ###          ###          #
#          #####          #####          ###          ###          #
###          #####          #####          ###          ###          #
#          #####          #####          ###          ###          #
#          #####          #####          ###          ###          #
#          ###          {2} ### {3}          ###          ###          #
#          ###          #####          ###          ###          #####
#          ###          #####          ###          ###          {5} #
#          ###          #####          #####          ###          #####
#          ###          #####          #####          ###          #
#          ###          #####          {4} ###          #
#          #####          #####          #####          #####
#          #####          #####          #####          #
#          #####          #####          #####          #
#####          #####          #####          #####          #
#          #####          #####          #####          #####          #
#          #####          ###          #####          #####          #
#          #####          #####          #####          ###          #
#          #####          #####          #_#          #
#          #####          #####          #00.#          ###          #
#####          #####          #####          #####          #
#          ###          {8} #####          >< {0} ###          {6} #
#          ###          #####          #####          #####          #
#####          ###          #####          #####          #####          #
# {9}          #####          #####          #####          #####          #
#####          #####          #####          #####          #####          #
#          #          ###          #

```

```

# #####   ###   ###   #####
# #####   ###   ###   #
# #####   ###   ###   #
# #####   ###   ###   #
#           ###   #
#####   #
#           #
#           #
#           #
# {7} #
#####

```

ALTRO

```

>< punto di partenza
00 uscita
{} pannelli numerati

```

NEMICI

nessuno

Per uscire da questa stanza è necessario premere i pannelli numerati nello stesso ordine indicato dall'anziano.

\_\_\_\_\_ [RL.bc] SENTIERO DI RYDIA /E

Ambientazione: stile 'Città'

Musica: 003. Tema d'amore

```

#####
____ #####
00.          a          #
____ ##### {1}{2}{3} #
#           #####
#           #
#           #
#           #
#>< #
#####

```

OGGETTI

a. Megalisir (rispondendo correttamente al quiz)

ALTRO

```

>< punto di partenza
00 uscita
{} pannelli numerati

```

Per uscire da questa stanza è necessario rispondere al quiz posto dall'anziano, premendo il pannello numerato corrispondente alla risposta esatta.

\_\_\_\_\_ [RL.bd] PROVA DI RYDIA

Ambientazione: stile 'Caverna'

Musica: 012. Nell'oscurità

```

#####00.#####
#### #####
##   ##   ## a b c ##   ##   ##
## T   ##   ## $   ##   ##
##   ##   ##   ##   ##   ##

```



```

(x2) Aquila delle nebbie      <>  Esp 85.000  --  Gil 85.000  (anche Sirena)
(x1) Evocatrice delle nebbie
(x1) Kraken delle nebbie
(x1) Kraken delle nebbie .evo

(x1) Aquila delle nebbie      <>  Esp 73.000  --  Gil 73.000
(x1) Evocatrice delle nebbie
(x1) Kraken delle nebbie
(x1) Kraken delle nebbie .evo

(x1) Evocatrice delle nebbie  <>  Esp 49.000  --  Gil 49.000
(x1) Aquila delle nebbie
(x1) Aquila delle nebbie .evo

(x1) Evocatrice delle nebbie  <>  Esp 61.000  --  Gil 61.000
(x1) Kraken delle nebbie
(x1) Kraken delle nebbie .evo

(x2) Aquila delle nebbie      <>  Esp 24.000  --  Gil 24.000

(x1) Aquila delle nebbie      <>  Esp 12.000  --  Gil 12.000

(x2) Kraken delle nebbie      <>  Esp 36.000  --  Gil 36.000

(x1) Kraken delle nebbie      <>  Esp 18.000  --  Gil 18.000

```

Una volta entrati in questa stanza, Rydia tornerà bambina e perderà quattro eidolon. Per attraversare la nebbia ed affrontare il Drago lunare è necessario prima sconfiggere i quattro eidolon.

[RL.bE] SENTIERO DI CECIL /A

Ambientazione: stile 'Città'

Musica: 004. Benvenuti nella nostra città!

```

#####
#####
##### # #####
# a ##### # ##### ##### #
### ##### ##### #
# ### ##### #
# ### R1 ##### #
# ##### #
# # ##### # # #
# ### ##### # # #
##### # # #
##### ##### # R2 #
# # # # # # # #
# # # # # # # #
# # # 00.##### # # #
# R5 # # # # #
# # # # # #
### ### # # #
### ##### # #
# ### ##### # #
# # # >< # #
# # # ##### #
### # #
# # # # #

```



```

###          #          #          ###          R3          #####
#          #          #          #####          #          ###
###          #####          #####          #
#          R4          #####          #####          #
#          #####          #####
###          #          ###
#          #          #
#          ###          ###          #          #
#####          ###          #####          #####
          #####          #####

```

OGGETTI

a. Fiocco (cespuglio)

ALTRO

>< punto di partenza  
00 uscita  
R1~5 posizione della Rana di platino

NEMICI

(x1) Rana di platino <> Esp 65.000 -- Gil 65.000

Per attivare il teletrasporto d'uscita è necessario catturare la Rana di platino e poi parlare con l'uomo.

[RL.bF] SENTIERO DI CECIL /B

Ambientazione: stile 'Grotta degli eidolon'

Musica: 012. Nell'oscurità

```

          #####
          #>< #
          # #
          ##### #####          #####
          #####          #####          ### a #
          ###          #          #####          #
          #          #####          #          #
          ###          #####          ###          ###
          #####          #          #          ###
          ### E ###          # : #
          # #          ### : ###
          # #          # :.. #
          # #          ### : #
          # #          # : #
          #####          #####          # : #
          ###          #####          : #
          #####          .....F...E....: #
          # ....F...G....          #####
          #          #####          #
          #          #          #
          #####          #          #
          #          #####          #####          #####
          #          ###          #          #
          #          #          # H #
          ###          #          # G #
          ###          #          #          #
          ###          ###          #          #
          #          ###          #####          #####
          #          #          ###          #####
          #          #          #          #

```

```

###      #      ###      #####
# b      ###      #      ..... ###
#####      ###      ###      ##### H.H #
#####      #####      ### : #
#####      # : #
#####      # : #
#####      # #
#####      # #
#####      #####      ###
#####      #      .....G..G..      ###      ###
###      #####      ##### :.....      #
# c I      L I      #      #####      #####
###      #####      ###      #####      ###
#####      #####      #####      #####

```

OGGETTI

- a. Elisir
- b. Elisir
- c. Verga di Asura

ALTRO

```

>< punto di partenza
00 uscita
.. passaggio segreto
E~L gruppi di nemici

```

NEMICI

```

(x1) Pyros          <>  Esp 41.251  --  Gil 32.286  (gruppo E)
(x2) Pyros grigio
(x1) Re Pyros

(x1) Re Pyros      <>  Esp 75.278  --  Gil 57.122  (gruppo F)
(x1) Regina Lamia
(x1) Spirito

(x1) Gargoyle      <>  Esp 40.791  --  Gil 32.342  (gruppo G)
(x1) Re Pyros
(x2) Scheletro

(x1) Scheletrosso  <>  Esp 38.315  --  Gil 28.169  (gruppo H)
(x1) Truppa d'élite

(x1) Cavaliere del caos <>  Esp 50.000  --  Gil 42.000  (gruppo I)

(x2) Cockatrice    <>  Esp 60.550  --  Gil 40.164  (gruppo L)
(x1) Principe Goblin
(x1) Truppa d'élite

```

In questa stanza è presente la lava sul pavimento: camminandovi sopra, tutti i membri del gruppo subiranno danni. Per evitare che ciò accada è necessario attivare lo Status Levitazione su tutti loro. Inoltre qui i nemici sono visibili sullo schermo ed hanno l'aspetto di creature incappucciate, e saranno disposti principalmente all'interno dei passaggi segreti, rendendo più facile la loro localizzazione.

```

#####
###          #####
#          _____          #####
#          00.          ::          #
###          _____          #####
#####          #####
###          #####          #
# // 3 #####          //          // #####
###          #####          #
#          MM          #####          #####
#          #####          #
# ::          #####          2          #####          ###
#          #####          #          #
#          #          LL          #####          //          #####          #
#####          ::          #####          #
###          #####          #
#          #####          //          # ::          #
#####          #####          #          #
#          #          #          ::          #####
#          #          #          #
#          II          //          #          //          #
#          #####
#          #
#####          #
#####          #          ::          #
#          CC#          #####          #
#          #####          #          #####
#          #          #          EE#####
#::          #####          #####          ###
#####          ::          BB          #          ::          #####          ::          1          #
#          #          #          #####          #####
#          #####          #####          #
##### //          #          #          HH#####          #####          GG          #
#####          #####          #####          #####
#####          #          ::          #
##### AA#####          ###          #
#          #          #          #
#          #####          #          #
#          #          ::          #          #          #
#          #          #####          #          #####
#          ><          #####          DD#          #          FF#
#####          #####          #####

```

OGGETTI

1. Megaetere
2. Pozione-X
3. Katana di Sasuke

ALTRO

- >< punto di partenza
- 00 uscita
- :: destinazioni
- AA teletrasporti da usare
- // teletrasporti da non usare

NEMICI

nessuno

Questa stanza è composta da varie sezioni collegate tra di loro da alcuni teletrasporti. I collegamenti tra le diverse zone però non è fisso è potrà capitare che la stessa pedana conduca a due o più destinazioni diverse. È molto facile perdersi in questa camera: il percorso seguente permette di recuperare tutti gli oggetti e di raggiungere l'uscita:

AA -- BB -- CC -- AA -- BB -- DD -- EE -- FF -- (Megaetere) GG -- HH -- II --  
-- (Pozione-X) LL -- II -- LL -- (Katana di Sasuke) MM -- uscita

In alcuni casi potrà capitare che i teletrasporti facciano tornare sempre allo stesso punto di partenza: quando ciò avviene bisogna comunque continuare a seguire l'ordine indicato in precedenza ed alla fine si arriverà ugualmente all'uscita.

\_\_\_\_\_ [RL.bH] SENTIERO DI CECIL /D

Ambientazione: stile 'Città'

Musica: 004. Benvenuti nella nostra città!

```

                                     #####
#####                               ### #####
###     #####                     #     ###
#       #####                     #     #####
#                                     ###_#####_#     #####     ###
#####_#####_#10.#  #11.#     #####     #
#####_#####_#     #####     #
#####_#####_###     #####     #
#####_#09.###     #####     ###
#                                     #####     ###
#####     #####     #     #####     ###
###     #####     ###     #####     ###
#     #_#####     #####     #####     #
###     #08.#####     #####     #####
###     #####     #####     ###     #     #
#####     #     #####_#####
###     #     ###
#####     #
#####     #     ###     ###
#####     #     ###     ###
#####_##### >< #     #####
#_#####
#..07...#
_____

```

COLLEGAMENTI

- 07 ---> Uscita
- 08 ---> [RL.bI] Sentiero di Cecil /E (Locanda)
- 09 ---> [RL.bL] Sentiero di Cecil /F (Emporio)
- 10 ---> [RL.bM] Sentiero di Cecil /G (Armaiolo)
- 11 ---> [RL.bN] Sentiero di Cecil /H (Officina)

ALTRO

>< punto di partenza

NEMICI

nessuno

\_\_\_\_\_ [RL.bI] SENTIERO DI CECIL /E (Locanda)

Ambientazione: stile 'Città'

Musica: 004. Benvenuti nella nostra città!

```
#####
#           #           # {Lc}#
#           #           #####
#
#           #####           #
#           # #           #
#####           #####   ###
                        #_#
                        #08.#
                        _____
```

COLLEGAMENTI

08 ---> [RL.bH] Sentiero di Cecil /D

ALTRO

{Lc} Locanda

NEMICI

nessuno

---

[RL.bL] SENTIERO DI CECIL /F (Emporio)

---

Ambientazione: stile 'Città'

Musica: 004. Benvenuti nella nostra città!

```
#####
#   #   {nM} #   #
#   #####   #
#
#           #
###        ###
#####   #####
          #_#
          #09.#
          _____
```

COLLEGAMENTI

09 ---> [RL.bH] Sentiero di Cecil /D

ALTRO

{nM} negozio di Medicine

NEMICI

nessuno

---

[RL.bM] SENTIERO DI CECIL /G (Armaiolo)

---

Ambientazione: stile 'Città'

Musica: 004. Benvenuti nella nostra città!

```
#####
#   #   {nP} #   #
#   #####   #
#
#           #
###        ###
#####   #####
          #_#
```



```

# #
# #
# #
# >< #
#####
# #
# #
####

```

ALTRO

```

>< punto di partenza
00 uscita

```

NEMICI

nessuno

Uscendo dalla stanza si raggiungerà il primo dei cinque test, scelti a caso dal gioco da un insieme di dodici situazioni diverse.

---

[RL.bP] PROVA DI CECIL /B

Ambientazione: stile 'Stanza del castello'

Musica: 002. Il regno di Baron

```

#####00.#####
# #
# #
# #
# #
# #
# #
# #
# #
# #
# >< #
#####
# #
# #
####

```

ALTRO

```

>< punto di partenza
00 uscita

```

NEMICI

nessuno

Questa stanza collega un test di Cecil al successivo.

---

[RL.bQ] PROVA DI CECIL /C

Ambientazione: stile 'Sentiero di montagna'

Musica: 003. Tema d'amore

```

#####
##### a #####
# #
### ##
# #00.#
# #####

```

```

# #
### #####
# ###
# # #####
### ##### >< ###
### ### #
### ### ###
### #
### #
### ###
##### ###
#####
#####

```

OGGETTI

a. Megalisir

ALTRO

>< punto di partenza  
00 uscita (conduce a RL.bP - Prova di Cecil /B)

NEMICI

nessuno

Per superare il test, ignorare la Medicina ed uscire dalla porta in alto a sinistra. Raccogliendo il Megalisir invece, questi rimarrà nell'inventario ma il test verrà considerato fallito.

\_\_\_\_\_ [RL.br] PROVA DI CECIL /D

Ambientazione: stile 'Stanza di città'

Musica: 011. Chocobo-chocobo

```

###00.#####
# # ##### #
# # #
# #####
# # #
# # #####
# # #
# # #
# C C # #
# ##### ###
# # #
# # #
# # #
# # #
# C C # #
# ##### >< #####
# # #####
# # #
# # #
# C # #
##### #####
#####

```

ALTRO

>< punto di partenza  
00 uscita (conduce a RL.bP - Prova di Cecil /B)  
C chocobo da catturare

NEMICI



nessuno

Per superare il test recuperare tutti i cinque chocobo; per fallirlo andarsene senza averli catturati tutti.

[RL.bs] PROVA DI CECIL /E

Ambientazione: stile 'Cortile del castello'  
Musica: 021. Si salvi chi può!

```

#####00.#####
###          ><          ###
#                #
#                #
#      ###      ###      ###      ###      #
#      #####      #####      #####      #
#      #####      #####      #####      #
#      #####      #####      #####      #
#      ###      ###      ###      ###      #
#      #      D      D      #      #
#      #                #      #
#      #                #      #
#      #####      #####      #
#      #####      D      #####      #
#      #####      #####      #
#      #####      ###      ###      #####      #
#      #      #####      #####      #      #
#####      #      #      #####
#####      #####

```

ALTRO

>< punto di partenza  
00 uscita (conduce a RL.bP - Prova di Cecil /B)  
D Demone corazzato

NEMICI

(x1) Demone corazzato <> Esp 18.500 -- Gil 7.000

Per superare il test, eliminare i tre Demoni corazzati e poi uscite dalla porta a nord est. Per fallirlo, andarsene senza averli sconfitti tutti quanti.

[RL.bt] PROVA DI CECIL /F

Ambientazione: stile 'Stanza del castello'  
Musica: 019. Monte Ordalia

```

#####00.###
# >< #      #      #
#      #      #      #
#      #      F      #      #
#      #      #      #
#      #      #      #
#      #####      #####      #
#      #####      #####      #
#      #####      #####      #
#
#
#####

```

ALTRO

>< punto di partenza  
00 uscita (conduce a RL.bP - Prova di Cecil /B)  
F forziere

NEMICI

nessuno

Per superare il test, non esaminare lo scrigno ed attendere il ritorno del soldato. Per fallirlo, andarsene prima che torni l'uomo oppure esaminare il baule per farlo ricomparire subito.

\_\_\_\_\_ [RL.bU] PROVA DI CECIL /G

Ambientazione: stile 'Città'

Musica: 021. Si salvi chi può!

```
#####
# #####          #####00.#####
# #####          ##### #          #
# #####          #####          #
### #####          #####          #
### #####          #####          #
# #####          #####          #
# #####          #####          #
#####          ##### #          #
#####          ##### #          #
#####          ##### #          #
# #####          #####          #
# #####          #####          #
### #####          #####          #
### #####          #####          #
# #####          #####          #
# #####          B          #####
# #####          #####          #
#####          ##### #          #####
#>< #          #####
#####
```

ALTRO

>< punto di partenza  
00 uscita (conduce a RL.bP - Prova di Cecil /B)  
B bambino che affoga

NEMICI

nessuno

Per superare il test, andare in acqua e salvare il bambino che sta affogando. Per fallirlo, andarsene senza averlo salvato.

\_\_\_\_\_ [RL.bV] PROVA DI CECIL /H

Ambientazione: stile 'Caverna'

Musica: 012. Nell'oscurità

```
_____
#00.#
#_____#
```

```

# N #
# #
# #
# #
# #
# #
# #
# #
# #
# #
# #
# #
# #
### ###
# #
### ###
### ###
# #
###>< ###
#####

```

ALTRO

```

>< punto di partenza
00 uscita (conduce a RL.bP - Prova di Cecil /B)
N nemico

```

NEMICI

```

(x1) Goblin <> Esp 28 -- Gil 5

```

Per superare il test, non attaccare il nemico e questi dopo qualche turno scomparirà in automatico. Per fallirlo, eliminare la creatura durante la battaglia.

\_\_\_\_\_ [RL.bZ] PROVA DI CECIL /I

Ambientazione: stile 'Stanza di città'  
 Musica: 022. Sospetto

```

#####
###                                     ###
###                                     ###
#####
#                                     #
#                                     #
###                                     ###
#                                     #
###                                     ###
### #####                                     ###
# #                                     #_#
#>< #                                     #00.#
#####

```

ALTRO

```

>< punto di partenza
00 uscita (conduce a RL.bP - Prova di Cecil /B)
L ladro

```

NEMICI



```
###   ###           ###   ###
#     #             #___#
#>< #               #00.#
#####
```

ALTRO

>< punto di partenza  
00 uscita (conduce a RL.bP - Prova di Cecil /B)  
F forziere

NEMICI

nessuno

Per superare il test, uscire dalla porta a sud est una volta che l'anziano si sarà addormentato. Per fallirlo, esaminare il forziere.

\_\_\_\_\_ [RL.cC] PROVA DI CECIL /N

Ambientazione: stile 'Stanza di città'

Musica: 003. Tema d'amore

```
#####
###           V           ###
#             #
#             #
#             #
#             #
#             #
###           ###
### #####           ###
# #             #___#
#>< #           #00.#
#####
```

ALTRO

>< punto di partenza  
00 uscita (conduce a RL.bP - Prova di Cecil /B)  
V vaso

NEMICI

nessuno

In questa è presente un grande vaso bianco sul tavolo: esaminarlo ed esso si infrangerà. Per superare il test, rispondere 'Si' alla domanda dell'anziano. Per fallirlo rispondere 'No'.

\_\_\_\_\_ [RL.cD] PROVA DI CECIL /O

Ambientazione: stile 'Stanza del castello'

Musica: 025. Mysidia, la mistica

```
#####00.#####
#             #
#             #
#             #
# #####           #
# #####           #
#####           #
```

```
##### # # #
# a ##### # #
##### ##### # #
##### ##### # #
# # #
##### #
# #
##### #
# #
# M #
# #####
# #
# #
# #
# #
# >< #
# #
# #
#####
```

OGGETTI

a. Mela d'oro

ALTRO

>< punto di partenza  
 00 uscita (conduce a RL.bP - Prova di Cecil /B)  
 M mago

NEMICI

nessuno

Per superare il test, esaminare le scintille azzurre per ottenere la Mela d'oro e poi ridarla al mago. Per fallirlo, uscire dalla porta in alto a sinistra senza aver restituito l'oggetto, il quale rimarrà nell'inventario.

\_\_\_\_\_ [RL.cE] PROVA DI CECIL /P

Ambientazione: stile 'Cortile del castello'

Musica: 004. Benvenuti nella nostra città!

```
#####
# #
##### #####
# S #
# #
# #
# #
##### ##### #####
# # # # # #
# # # # # #
# # # # # #
#>< # ### ### #00.#
#####
```

ALTRO

>< punto di partenza  
 00 uscita (conduce a RL.bP - Prova di Cecil /B)  
 S soldato da sostituire

NEMICI  
nessuno

Per superare il test, rimanere immobili sino al ritorno del soldato.  
Per fallirlo, spostarsi anche di un solo passo.

\_\_\_\_\_ [RL.cF] PROVA DI CECIL /Q

Ambientazione: stile 'Stanza del castello'  
Musica: 002. Il regno di Baron

```
#####  
#      $      #  
#      b      #  
#####  
#                                #  
#              a              #  
#                                #  
#####  
#                                #  
#####  #####  
#      #  
#>< #  
#####
```

OGGETTI

a. Premio:

5 test superati --> Sacra luce (solo la prima volta)  
5 test superati --> Cortina lunare (dalla seconda volta in poi)  
4 test superati --> Ammazzagelatine  
3 test superati --> Excaliburp  
2 test superati --> Spada oscura  
1 test superati --> Spada nera  
0 test superati --> Ferraglia

b. Grimorio OL (ogni volta che si sconfigge Odino lunare)

ALTRO

>< punto di partenza  
\$ Boss (Odino lunare)

NEMICI

(x1) Odino lunare <> Esp 65.000 -- Gil 65.000 [Boss]

In questa stanza parlare con il re per far comparire il forziere: il contenuto dipenderà da quanti test si sono superati durante la Prova. In seguito rivolgersi di nuovo al sovrano per affrontare Odino lunare. Dopo aver eliminato il boss, si tornerà automaticamente all'Anticamera.

\_\_\_\_\_ [RL.cG] SENTIERO DI ROSA /A

Ambientazione: stile 'Torre di Zot'  
Musica: 039. La Torre di Zot

```
#####  
# a                                ###00.#####  
#####  
#      #####  ###  
#                                #
```

```

# ##### ### ##### #
##### ##### ### ##### #
### ### ### ##### #
# ##### ### ##### #
# ##### ### ##### #
# ##### ### ##### #
# ##### ### ### #
# ##### ### ### #
# ##### ##### ### #
# ##### ##### ### #
# ##### ##### ### #
# ##### ##### ### #
# ##### ##### ### #
##### ##### ##### #
##### ##### ##### #
# ##### ##### #
# ##### ##### #
# ##### ##### #
##### ##### #
# >< #
##### #
#####

```

OGGETTI

a. Panacea

ALTRO

>< punto di partenza  
00 uscita

NEMICI

(x2) Bavarois violetto <> Esp 41.051 -- Gil 28.429  
(x1) Incantatrice  
(x1) Truppa d'élite

(x1) Bestia glaciale <> Esp 44.361 -- Gil 33.500  
(x1) Regina Coeurl  
(x1) Tartaruga infernale

(x1) Re Pyros <> Esp 79.050 -- Gil 60.200  
(x1) Soldatessa  
(x1) Truppa d'élite

(x1) Cavaliere oscuro <> Esp 42.840 -- Gil 33.175  
(x1) Regina Coeurl

(x1) Lucertola del gelo <> Esp 81.331 -- Gil 64.289  
(x2) Re Pyros

(x1) Regina Lamia <> Esp 73.000 -- Gil 53.000  
(x1) Truppa d'élite

(x2) Re Pyros <> Esp 80.000 -- Gil 64.000

(x2) Regina Coeurl <> Esp 84.000 -- Gil 66.000 (anche Sirena)

Piano dei ricordi: questa camera è identica a [TZ.aA] Torre di Zot - 1° piano, la prima stanza di quella località.





(x1) Truppa d'élite <> Esp 38.000 -- Gil 28.000

Piano dei ricordi: questa camera è identica a [GF.aC] Grotta delle silfidi - S3 che conduceva al rifugio delle creature mistiche. Qui è presente l'acido sul pavimento: camminandovi sopra, tutti i membri del gruppo subiranno danni. Per evitare che ciò accada è necessario attivare lo Status Levitazione su tutti loro.

[RL.cI] SENTIERO DI ROSA /C

Ambientazione: stile 'Monte Hobs'

Musica: 019. Monte Ordalia

```

          #####
          #   #####
        ###   ###
          ##### #
          ### >< #
          ##### ###
          #       #
          #       ###
          #       #
          ###    #
          ##### # # #
          # a ##### #####
          #   ##### #
          #       # #
          #       ###
          #00.##### #
          ##-###   ### #####
          #       ###   ###
          ###
          ##### #
          #####

```

OGGETTI

a. Zanna rossa

ALTRO

>< punto di partenza

00 uscita

NEMICI

(x2) Cockatrice <> Esp 60.550 -- Gil 40.164

(x1) Principe Goblin

(x1) Truppa d'élite

(x1) Gargoyle <> Esp 40.791 -- Gil 32.342

(x1) Re Pyros

(x2) Scheletro

(x1) Re Pyros <> Esp 75.278 -- Gil 57.122

(x1) Regina Lamia

(x1) Spirito

(x1) Pyros <> Esp 41.251 -- Gil 32.286

(x2) Pyros grigio

(x1) Re Pyros



(x1) Naga delle grotte <> Esp 62.740 -- Gil 44.201  
(x1) Principe Goblin  
(x1) Re Pyros

(x1) Pipistrello <> Esp 62.598 -- Gil 44.151  
(x1) Principe Goblin  
(x1) Re Pyros

(x1) Orco <> Esp 38.800 -- Gil 28.240  
(x1) Truppa d'élite

(x1) Mindflayer <> Esp 41.000 -- Gil 32.232  
(x1) Re Pyros

(x1) Re Pyros <> Esp 110.000 -- Gil 82.000  
(x2) Regina Lamia

(x1) Regina Lamia <> Esp 35.810 -- Gil 25.195  
(x1) Succube

(x2) Re Pyros <> Esp 80.000 -- Gil 64.000

(x1) Regina Coeurl <> Esp 42.000 -- Gil 33.000 (anche Sirena)

Piano dei ricordi: questa camera è identica a [CM.aA] Caverna magnetica - S1,  
la prima stanza di quella località.

\_\_\_\_\_ [RL.cm] SENTIERO DI ROSA /E

Ambientazione: stile 'Gigante di Babil'  
Musica: 044. All'interno del Gigante

```

#####
### a # b ###
###          ###
#   #   #   #
#   ##00.### #
#   ##---### #
#   #####   #
###          ###
#           #
#           #
#           #
###         ###
#           #
#           #
#           #
#           #
#           #
###   ><   ###
#           #
#####

```

OGGETTI

- a. Pozione-X
- b. Megaetere

ALTRO

>< punto di partenza

00 uscita

NEMICI

- (x2) Cannone laser <> Esp 46.398 -- Gil 33.780
- (x1) Re Pyros
  
- (x2) Cannone laser <> Esp 76.398 -- Gil 51.780
- (x2) Regina Lamia
  
- (x1) Centaurotek <> Esp 49.699 -- Gil 33.220
- (x1) Re Pyros
  
- (x1) Centaurotek <> Esp 47.699 -- Gil 29.220
- (x1) Truppa d'élite
  
- (x1) Soldato meccanico <> Esp 45.999 -- Gil 28.985
- (x1) Truppa d'élite
  
- (x2) Re Pyros <> Esp 80.000 -- Gil 64.000 (anche Sirena)
  
- (x1) Truppa d'élite <> Esp 38.000 -- Gil 28.000

Piano dei ricordi: questa camera è identica a [GB.aA] Gigante di Babil - Bocca del gigante, la prima stanza di quella località.

[RL.cN] PROVA DI ROSA

Ambientazione: stile 'Città'

Musica: 004. Benvenuti nella nostra città! / 021. Si salvi chi può!

```
#####
# f #####          #####          g :::::::::::::::#
#   #####          #####          :::::::::::::::#
###  #####          #####          ::::::::::: p ::###
#   #####          #####          :::::::::::::::#
#           #####   :::::::::::   :::::::::::::::::::::#
#           #####   ::           :::::::::::::::::::::#
#           #####   ::           #  2^  :::::::::::::::#
#           #####   ::           #####  :::::::::::::::#
#           e       ::           #           #
#           :::::::::::::::::::::   #####          #  #
#####          ::           #####          #  #####
# d #####          ::   3^          #####          l  #
#   #####          ::           #####          5^          #####          #
#   #####          ::           #####          #####          #
#   #####          ::           #####          #####          #
#           ::           #####          #####          #
#           :::::::::::
#           c ::           #####          #####          #####          #
#           ::           #####          #####          #####          #
#           ::           #####          #####          #####          #
#           ::           #####          #####          ##          m  #
#####          ::           4^          #####          #####
#           :: h          #####          #####          #
#           :::::::::::::::::::::           i          #####          #
#           ::           #####          #####          #
#           ###  1^          :::::::::::   :::::::::::
#           #####          ::           n          #
```

```

# #####          #####      ::          #
# #####          #####      :::::::::::  # #
#   #####          #####      :::::::::::  # #
#   #####          #####      :::::::::::  #
# b   #####          #####      ::::: o :::::<>::  #
#   ##   #####          @          :::::::::::#####
#   ##   a          $          :::::::::::##
#####          #####          #####
#   #####          # #
#   #####          ##   ##
#   ><          #
#####

```

ABITANTI

a. Soldato	n. Maiale
b. Maiale	o. Rana
c. Soldato	p. Rana
d. Omino	
e. Maiale	
f. Creatura	NEMICI
g. Omino	1^ Maiale (Metamorfa)
h. Anziana	2^ Maiale (Metamorfa)
i. Soldato	3^ Rana (Metamorfa)
l. Soldato	4^ Omino (Metamorfa)
m. Rana	5^ Anziana (Metamorfa)

OGGETTI

§ Grimorio AL (ogni volta che si sconfigge Asura lunare)

@ Premio:

13 persone salvate	-->	Anello bianco	(solo la prima volta)
13 persone salvate	-->	Frecce di Perseo	(dalla seconda volta in poi)
12 persone salvate	-->	Megalisir	
11 persone salvate	-->	Megalisir	
10 persone salvate	-->	Elisir	
9 persone salvate	-->	Elisir	
8 persone salvate	-->	Elisir	
7 persone salvate	-->	Megaetere	
6 persone salvate	-->	Megaetere	
5 persone salvate	-->	Megaetere	
4 persone salvate	-->	Pozione-X	
3 persone salvate	-->	Pozione-X	
2 persone salvate	-->	Pozione-X	
1 persona salvata	-->	nessuno	
0 persone salvate	-->	nessuno	

ALTRO

>< punto di partenza  
<> scale per scendere in acqua  
:: fiume

NEMICI

(x1) Asura lunare	<>	Esp 65.000	--	Gil 65.000	[Boss]
(x1) Metamorfa	<>	Esp 33.333	--	Gil 65.200	
(x1) Ahriman .tras					
(x1) Metamorfa	<>	Esp 57.000	--	Gil 65.000	
(x1) Behemoth .tras					
(x1) Metamorfa	<>	Esp 55.000	--	Gil 0	

(x1) Drago bianco .tras

(x1) Metamorfa <> Esp 36.000 -- Gil 40.200

(x1) Drago blu .tras

(x1) Metamorfa <> Esp 30.000 -- Gil 30.000

In questa stanza comparirà Asura lunare che ne attaccherà gli abitanti. Dopo aver parlato con il primo Soldato sulla sinistra, si avranno 1 minuto e 30 secondi per aiutare le persone in difficoltà. Allo scadere del tempo si affronterà il boss e, dopo lo scontro, si otterrà un Oggetto che dipenderà dal numero di persone salvate.

[RL.CO] SENTIERO DI EDGE /A

Ambientazione: stile 'Antico acquedotto'

Musica: 012. Nell'oscurità

```
#####
# # ##### #00.#
# ## # ##### # #
# ## ##### ## ## #
#>< ## ## .... # #
##### # ## # : # ##### # #
# ..... ## : ##### ##### # #
## : ##### ##### : ## # # #
# : ##### :..... # # #
##### # :.. ##### ##### # #
# a ##### : ##### ##### #
# ##### : ##### ..... #
# ##### : ##### ##### ##### #
# :.. ## : ##### ##### ## ## #
## :.....: ##### ##### # ##### #
## : ##### # # ##### #
## : ##### ##### ##### ## ##### #
# ..: ##### b ##### ## ## ##### #
# : ##### ##### # # ##### #
# : ## ..... ##### ##### #
## : ##### # :..... ##### : ##### #
# ..: ##### ##### : ##### : ##### #
# : ##### # # : ##### : ##### #
# : ##### # # : ##### : ##### #
# : ##### # # : # ##### : ##### ##
# : # # # :..... c ##### :..... #
# :..... # ##### ##### : ##### ##
##### # # ##### : # #####
# # # .....: #
##### #####
```

OGGETTI

- a. Fischiello Ghisal
- b. Panacea
- c. Megaetere

ALTRO

- >< punto di partenza
- 00 uscita
- .. passaggio segreto

NEMICI

```

(x1) Elettropesce          <>  Esp 81.070  --  Gil 56.359
(x1) Magicarpa
(x2) Principe Sahagin

(x1) Regina Coeurl        <>  Esp 43.720  --  Gil 33.481
(x1) Stampo demoniaco
(x1) Verme dell'acqua

(x1) Drago di cristallo   <>  Esp 84.000  --  Gil 62.000
(x1) Truppa d'élite

(x1) Idra                 <>  Esp 76.670  --  Gil 56.209
(x2) Truppa d'élite

(x1) Drago demoniaco      <>  Esp 47.000  --  Gil 35.000

(x1) Drago di cristallo   <>  Esp 46.000  --  Gil 34.000

(x1) Rana dorata          <>  Esp 65.000  --  Gil 65.000  (anche Sirena)

(x3) Re Pyros             <>  Esp 120.000 --  Gil 96.000

```

Piano dei ricordi: questa camera è identica a [AA.aB] Antico acquedotto - S3, dove erano presenti diversi passaggi segreti.

\_\_\_\_\_ [RL.cP] SENTIERO DI EDGE /B

Ambientazione: stile 'Grotte di Eblan'  
 Musica: 012. Nell'oscurità

```

#####
#>< #
###   ###
#     #
#     #
#     #
#####   #####
###   #   #
#     #   #
#####   #
           ###   ###
           #   #
           #   #
           #   ###
#####   ###   #
# a     ###   #   #
#     #   #   ###
#     #   #   #
###   #   #####   #
#####   #   #   #
#     #   #   #
#     #####   #####
#     #
#####   #
           ###   #####
           #00.#
_____

```

OGGETTI  
 a. Megaetere



ALTRO

>< punto di partenza  
00 uscita

NEMICI

(x3) Nottola	<>	Esp 81.931	--	Gil 56.786	
(x2) Truppa d'élite					
(x3) Nottola	<>	Esp 43.931	--	Gil 28.786	
(x1) Truppa d'élite					
(x2) Re Pyros	<>	Esp 83.154	--	Gil 64.232	
(x2) Skuldier					
(x1) Regina Coeurl	<>	Esp 118.000	--	Gil 89.000	
(x2) Truppa d'élite					
(x1) Regina Lamia	<>	Esp 73.000	--	Gil 53.000	
(x1) Truppa d'élite					
(x1) Drago di cristallo	<>	Esp 46.000	--	Gil 34.000	(anche Sirena)
(x2) Regina Coeurl	<>	Esp 84.000	--	Gil 66.000	
(x3) Truppa d'élite	<>	Esp 114.000	--	Gil 84.000	

Piano dei ricordi: questa sala è identica alla parte orientale di [GE.aG]  
Grotte di Eblan - Sentiero per la Torre di Babil /B.

[RL.cQ] SENTIERO DI EDGE /C

Ambientazione: stile 'Canale sotterraneo'  
Musica: 012. Nell'oscurità

```

#####
###   ###   #####00.#
#####   #   ###   #
###   #   #   #   #
#   ><   #####   #####   ###   #
#   #   #   #   #####   #
###   ###   #   #   #
#####   #####   #   #   #####   #
#   #   ###   #####   ###   #####
#   #####   #
#   #####   #####
###   #
#   #####   #####   #
###   #####   ###
#####   #
#####   #####
#   #####   #
#   a   #
#   #####   #
#####   #####

```

OGGETTI

a. Zanna blu

ALTRO

>< punto di partenza  
00 uscita

NEMICI

(x1) Ameba <> Esp 34.326 -- Gil 24.107  
(x1) Conchiglia zannuta  
(x1) Echidna  
  
(x1) Echidna <> Esp 69.089 -- Gil 49.024  
(x1) Rana gigante  
(x1) Regina Lamia  
  
(x1) Piranha <> Esp 40.255 -- Gil 28.068  
(x1) Principe Sahagin  
(x1) Sahagin 1  
  
(x1) Alligatore <> Esp 34.236 -- Gil 24.095  
(x1) Echidna  
  
(x1) Echidna <> Esp 34.224 -- Gil 24.062  
(x2) Zombie  
  
(x2) Maghetto <> Esp 40.264 -- Gil 28.126  
(x1) Principe Sahagin  
  
(x1) Rana tigre <> Esp 35.127 -- Gil 25.034  
(x1) Regina Lamia  
  
(x2) Principe Sahagin <> Esp 80.000 -- Gil 56.000 (anche Sirena)

Piano dei ricordi: questa sala è identica a [CS.aE] Canale sotterraneo - S3.

[RL.cR] SENTIERO DI EDGE /D

Ambientazione: stile 'Torre di Babil'

Musica: 033. Torre di Babil

```
#####  
#####  
#####  
### ##### #  
# ##### #  
### #####  
### ##### #  
# ##### #  
# ##### #  
# ##### #  
# ##### #  
### ##### #  
# ##### #  
# ##### #  
# ##### #  
### ##### #  
# ##### #  
# ##### #  
### ##### #  
# #####00.### a ##### #>< #  
### ##### #  
##### #  
# ##### #  
# ##### #  
# ##### #
```

# ###  
#####

OGGETTI

a. Megaetere

ALTRO

>< punto di partenza  
00 uscita

NEMICI

(x1) Bambola diabolica <> Esp 40.485 -- Gil 28.502  
(x1) Carapacere  
(x1) Truppa d'élite  
  
(x1) Cavaliere fantasma <> Esp 84.267 -- Gil 64.455  
(x1) Molosso ardente  
(x2) Re Pyros  
  
(x1) Lamia <> Esp 46.918 -- Gil 33.390  
(x1) Matriarca lamia  
(x1) Regina Coeurl  
  
(x1) Drago di cristallo <> Esp 49.659 -- Gil 34.383  
(x1) Golem di mithril  
  
(x1) Drago di cristallo <> Esp 47.298 -- Gil 34.043  
(x1) Lucertola nera  
  
(x1) Drago di cristallo <> Esp 84.000 -- Gil 62.000 (anche Sirena)  
(x1) Truppa d'élite  
  
(x1) Drago verde <> Esp 46.759 -- Gil 33.368  
(x1) Regina Coeurl  
  
(x2) Mousse bianca <> Esp 79.616 -- Gil 56.768  
(x2) Truppa d'élite

Piano dei ricordi: questa sala è identica a [TB.aE] Torre di Babil - S11, i cui corridoi erano bloccati dai forzieri.

\_\_\_\_\_ [RL.cS] SENTIERO DI EDGE /E

Ambientazione: stile 'Grotta sigillata'

Musica: 012. Nell'oscurità

```
#####12.#####
#####          #13.#####
#                #####
#                ###
###             ###          #
###            ###          ###
#              ###          #
#              #####         #
#              #   ###       ###
###           #   #         ###
# ><   ###   #####14.###
#####
```

COLLEGAMENTI

12 ---> [RL.cT] Sentiero di Edge /F  
13 ---> [RL.cU] Sentiero di Edge /G  
14 ---> Uscita

ALTRO

>< punto di partenza

NEMICI

(x1) Echidna <> Esp 79.582 -- Gil 57.188  
(x1) Regina Coeurl  
(x1) Vampira

(x1) Cerebrochimera <> Esp 74.000 -- Gil 35.200  
(x1) Drago di cristallo

(x1) Drago demoniaco <> Esp 89.000 -- Gil 68.000  
(x1) Regina Coeurl

(x1) Drago di cristallo <> Esp 84.000 -- Gil 62.000  
(x1) Truppa d'élite

(x3) Nottola vampiro <> Esp 86.918 -- Gil 65.065  
(x2) Re Pyros

(x1) Cavaliere del caos <> Esp 50.000 -- Gil 42.000 (anche Sirena)

(x1) Drago demoniaco <> Esp 47.000 -- Gil 35.000

Piano dei ricordi: questa sala è identica a [GS.ad] Grotta sigillata - S1 /C.

---

[RL.cT] SENTIERO DI EDGE /F

Ambientazione: stile 'Grotta sigillata'  
Musica: 012. Nell'oscurità

```
#####  
###      ###  
#      a      #  
#              #  
###      ###  
###      ___      ###  
###12.###  
_____
```

COLLEGAMENTI

12 ---> [RL.cS] Sentiero di Edge /E

OGGETTI

a. Corazza del drago

NEMICI

(x1) Echidna <> Esp 79.582 -- Gil 57.188  
(x1) Regina Coeurl  
(x1) Vampira

(x1) Cerebrochimera <> Esp 74.000 -- Gil 35.200  
(x1) Drago di cristallo

(x1) Drago demoniaco <> Esp 89.000 -- Gil 68.000  
(x1) Regina Coeurl



Ambientazione: stile 'Castello'  
Musica: 025. Mysidia, la mistica

```

#####
#                                     #####
###                                ###  _____  #####
#      #####                       #      26. #   #
#      #####33.#####             #      #       #
###      #####_____#####      #####      #   _____  ###
#      #####                       #      #####
#      #####                       #      #24.###   #      #####
#####      #_____#_____###   #      _____   #
#      #      #.15..#..23.###     #      (29)   #####
#      #      #_____#_____###   #      ###   ###   ###
#      #      #      #      ###     #      #####      #
#      #      #      #      #####   #      #####
#      #      #####                 #####           #####
#      #####                       #      (37) #
#      #####                       #      #
#      #####                       #      #
#      #####                       #      #
#      #####                       #      #
#####      ###   ###   #      #####_____   #      ###30.#####   #
#32.#      #####21.   ###   ###   _____   #      #
#####_____#      #####           #####           #      #
#      #####   ###   #      #####           #####           #      #
#      #      #####           #####           #####           ::   #      #
#      ###   #      #      #      #25.#####   #      ::<>::#   #
#      #####   ###   #      #      _____#####_#   #      :::::##   ###
#      ###   #      ><   #      #      #####   #34.#   #      :::::##   #
#      #####           #      ###   #      #      _____   #      :::::##   #
#      #      ###   #      #      #      #      ### (28):::#####
#      #      #      #      #      #      #      ###   :::#####:#####
#      #      #      #      #      #      #      #      :::#####:#####
#      #####   #      #      #      #####           ###   :::#####_____#
#####_____#####           #      #      #      :::#####_____#
#      41.   #      #      #      #      #      #      :::#####31.#
#      _____   #      #####           #####           :::##
#####   ###           #####           #####           #####
#####           #_____#####_____###
###19.#           ###29.###
#      _____#           #(38) #
#      #           #####
###   #           #####
#####           #27.#
#      _____#
#####

```

COLLEGAMENTI

- 15 ---> [RL.cZ] Prova di Edge /B
- 19 ---> [RL.cZ] Prova di Edge /B
- 21 ---> [RL.dA] Prova di Edge /C
- 22 ---> [RL.dB] Prova di Edge /D (senso unico)
- 23 ---> [RL.dC] Prova di Edge /E
- 24 ---> [RL.cZ] Prova di Edge /B (porta blu)
- 25 ---> [RL.cZ] Prova di Edge /B
- 26 ---> [RL.cZ] Prova di Edge /B

27 ---> [RL.cZ] Prova di Edge /B  
 29 ---> [RL.cV] Prova di Edge /A (senso unico)  
 30 ---> [RL.dA] Prova di Edge /C  
 31 ---> [RL.dA] Prova di Edge /C  
 33 ---> [RL.dA] Prova di Edge /C  
 34 ---> [RL.cZ] Prova di Edge /B  
 41 ---> [RL.dC] Prova di Edge /E (senso unico)

ALTRO

>< punto di partenza  
 <> scale per scendere in acqua  
 :: acqua  
 (28) destinazione accesso 28, da [RL.cZ]  
 (29) destinazione accesso 29, da [RL.cV] e da teletrasporto 36, da [RL.dC]  
 (37) destinazione accesso 37, da [RL.dC]  
 (38) destinazione teletrasporto 38, da [RL.dC]

NEMICI

(x1) Behemoth <> Esp 95.000 -- Gil 93.000  
 (x1) Truppa d'élite  
  
 (x2) Principe Goblin <> Esp 79.000 -- Gil 49.000  
 (x1) Regina Lamia  
  
 (x2) Principe Goblin <> Esp 82.000 -- Gil 52.000  
 (x1) Truppa d'élite  
  
 (x1) Regina Lamia <> Esp 73.000 -- Gil 53.000  
 (x1) Truppa d'élite  
  
 (x1) Re Pyros <> Esp 40.000 -- Gil 32.000  
  
 (x1) Regina Coeurl <> Esp 42.000 -- Gil 33.000 (anche Sirena)  
  
 (x3) Regina Lamia <> Esp 105.000 -- Gil 75.000  
  
 (x1) Truppa d'élite <> Esp 38.000 -- Gil 28.000

\_\_\_\_\_ [RL.cZ] PROVA DI EDGE /B

Ambientazione: stile 'Stanza del castello'

Musica: 025. Mysidia, la mistica

```
#####
### # # |26.# #####
# ##### ##### #####
##### ### ##### # #
# ##### #####28.##### 20. #
##### ##### ##### # #
# ##### ##### :..... #####
# ### ##### : ##### #####
# # ##### : ##### #####
# # ##### : ##### 35. ###.V.###
### ### ##### : ##### #
# ### ##### : #####_### ### #
# ### ##### : #####24.### ##### #
# # ##### :.....: ### ##### #
### # ##### : ##### #####
# # ##### : ##### 27. # pv#
```

```

#####   ##          ..... #####   ##### : #####          #   #
#   ##          ##### : #           .....: #####          #   #
#####.R.###   ##### :..... #####          #####          #   #
#           #####          #####          #####          #.B.#
###          #####          #####          #####          39.   #
#           pr#####          16.#   #####          #
# (18)        #####          #           #           #
###          #####          #           pb          #####   #
#           ##### RM #####          #####          ###   #####
#           .....#####          #####          #
#####        #####<>##<>##          ##<>#####          ###
#           #####          #####          ###
#           #####          #           #
#           #####          #####          #
#           #####          #####          #   #####
#           #   #####          #####          #####          #
#           #####<>#####          ##<>###          #
#####        #   #####   #           #           #
# (34)   ###   #           #           ###   ###   #
#####   #####   ###   #####          #####          #####
#   #           #####   #   #           #19.#
#25.#           #15.#

```

COLLEGAMENTI

```

15 ---> [RL.cV] Prova di Edge /A
16 ---> [RL.dA] Prova di Edge /C
19 ---> [RL.cV] Prova di Edge /A
20 ---> [RL.dA] Prova di Edge /C
24 ---> [RL.cV] Prova di Edge /A (porta blu)
25 ---> [RL.cV] Prova di Edge /A
26 ---> [RL.cV] Prova di Edge /A
27 ---> [RL.cV] Prova di Edge /A
28 ---> [RL.cV] Prova di Edge /A (porta verde, senso unico)
35 ---> [RL.dA] Prova di Edge /C
39 ---> [RL.dA] Prova di Edge /C

```

ALTRO

```

<> interruttori
(18) destinazione accesso 18, da [RL.dA]
(34) destinazione accesso 34, da [RL.cV]
.. passaggio segreto
pb pulsante blu
pr pulsante rosso
pv pulsante verde
B porta blu
R porta rossa
V porta verde
RM vaso che ripristina gli MP

```

NEMICI

```

(x1) Behemoth          <>   Esp 95.000   --   Gil 93.000
(x1) Truppa d'élite

(x2) Principe Goblin   <>   Esp 79.000   --   Gil 49.000
(x1) Regina Lamia

(x2) Principe Goblin   <>   Esp 82.000   --   Gil 52.000
(x1) Truppa d'élite

(x1) Regina Lamia     <>   Esp 73.000   --   Gil 53.000

```



(x1) Truppa d'élite

(x1) Re Pyros <> Esp 40.000 -- Gil 32.000

(x1) Regina Coeurl <> Esp 42.000 -- Gil 33.000 (anche Sirena)

(x3) Regina Lamia <> Esp 105.000 -- Gil 75.000

(x1) Truppa d'élite <> Esp 38.000 -- Gil 28.000

[RL.dA] PROVA DI EDGE /C

Ambientazione: stile 'Stanza del castello'  
Musica: 025. Mysidia, la mistica

```

#21.#
#-----#
##### : #####
### ...: # #
##### ##### #####
# ##### #
##### : ##### #####
# # : ## ##### #
##### :..... ##### #
# ##### ##### 35.#
##### ##### ##### #####
##### #####CH.##### # ##
#####CH.##### # # ##
# ##### ..... # ## ##
# ##### ##### ## #
##### ## ##### #####
# ## ##### # #####
#####CH.##### ##### # #####
# ..... ##### # 39. #####
# : ## ##### # #
# :.. # ##### # ##### #
## : ##### ##### # ##### #
# :..... #####
##### : #####
# : #####
##### # 17. #####
##### # RM # #####
##### # #_###
###30.##### # ## # 18.##
# _____ ##### # ##### # 16. ##_##
# ##### # #####
##### #####
# ##### # ## ##### #
# ##### # #####
##### # #####
#####_##### # ## #####
#####33.##### # ..... ## # # ..... --> (X)
# #_____ .....: #####CH.##### : #####
##### ##### # :.....: #
##### ##### #####

```

#####  
# #

```

#####
# #
#####CH.#####
(buca)          20. ###
(buca)          : #
##### : #
# : #
##### : #
###          ....: #
###      ### : #####
###      ##### : #
#      ##### : #
###      ##### : #
(buca) ..... # : #
##### : # : #
# .....: # : #
# : # : ##### : #
# : # :.....: #
##### : ##### : #####
(buca).....: ##### : #####_____
##### : ##### .. 31.
##### : ##### : #_____
##### : ##### : #___### : #
# <> ..: ##### : #32.### : #
##### : ##### :.... ### : #
# .....: ##### : # : ### : #
##### : ##### :... ### : # : # ..: #
# .....: # ##### ...: # :...: ###
##### : ##### #####
(X) <-- .....: #
#####

```

COLLEGAMENTI

```

16 ---> [RL.cZ] Prova di Edge /B
17 ---> [RL.dB] Prova di Edge /D
18 ---> [RL.cZ] Prova di Edge /B (buca, senso unico)
20 ---> [RL.cZ] Prova di Edge /B
21 ---> [RL.cV] Prova di Edge /A
30 ---> [RL.cV] Prova di Edge /A (chiave)
31 ---> [RL.cV] Prova di Edge /A
32 ---> [RL.cV] Prova di Edge /A
33 ---> [RL.cV] Prova di Edge /A (chiave)
35 ---> [RL.cZ] Prova di Edge /B

```

ALTRO

```

<> pulsante che attiva lo battaglia con il Behemoth e la Truppa d'élite
CH chiave
RM vaso che ripristina gli MP

```

NEMICI

```

(x1) Behemoth      <>  Esp 95.000  --  Gil 93.000
(x1) Truppa d'élite

(x2) Principe Goblin  <>  Esp 79.000  --  Gil 49.000
(x1) Regina Lamia

(x2) Principe Goblin  <>  Esp 82.000  --  Gil 52.000
(x1) Truppa d'élite

(x1) Regina Lamia    <>  Esp 73.000  --  Gil 53.000
(x1) Truppa d'élite

```

(x1) Re Pyros <> Esp 40.000 -- Gil 32.000  
 (x1) Regina Coeurl <> Esp 42.000 -- Gil 33.000 (anche Sirena)  
 (x3) Regina Lamia <> Esp 105.000 -- Gil 75.000  
 (x1) Truppa d'élite <> Esp 38.000 -- Gil 28.000

Dopo aver parlato con il re, apparirà un grosso muro di fiamme tra le scale 16 e 17.

\_\_\_\_\_ [RL.dB] PROVA DI EDGE /D

Ambientazione: stile 'Stanza del castello'  
 Musica: 025. Mysidia, la mistica

```

#####
#   a b c   #
#     §     #
#           #
###         ###
#####
#           #
#           17. #
#####
#           #
#           #
#       (22) #
#####
#   #
#   #
#####

```

COLLEGAMENTI

17 ---> [RL.dA] Prova di Edge /C

OGGETTI

- a. Grimorio IL (ogni volta che si sconfigge Ifrit lunare)
- b. Guanti di Hanzo (sconfiggendo Ifrit lunare per la prima volta)
- c. Rivista lali-hot (sconfiggendo Ifrit lunare dalla seconda volta in poi)

ALTRO

§ Boss (Ifrit lunare)  
 (22) destinazione accesso 22, da [RL.cV]

NEMICI

(x1) Ifrit lunare <> Esp 65.000 -- Gil 65.000 [Boss]

Parlando con il re per la prima volta, si tornerà automaticamente in [RL.cZ]  
 Prova di Edge /B. Dopo essere tornati dall'accesso 22, rivolgersi nuovamente al  
 sovrano per affrontare il boss.

\_\_\_\_\_ [RL.dC] PROVA DI EDGE /E

Ambientazione: stile 'Grotta degli eidolon'  
 Musica: 040. Il reame degli eidolon



- (40) destinazione teletrasporto 40 e 43, entrambi da [RL.dC]
- (41) destinazione accesso 41, da [RL.cV]
- (42) destinazione teletrasporto 42, da [RL.dC]

NEMICI

- (x1) Behemoth <> Esp 95.000 -- Gil 93.000
- (x1) Truppa d'élite
  
- (x2) Principe Goblin <> Esp 79.000 -- Gil 49.000
- (x1) Regina Lamia
  
- (x2) Principe Goblin <> Esp 82.000 -- Gil 52.000
- (x1) Truppa d'élite
  
- (x1) Regina Lamia <> Esp 73.000 -- Gil 53.000
- (x1) Truppa d'élite
  
- (x1) Re Pyros <> Esp 40.000 -- Gil 32.000
  
- (x1) Regina Coeurl <> Esp 42.000 -- Gil 33.000 (anche Sirena)
  
- (x3) Regina Lamia <> Esp 105.000 -- Gil 75.000
  
- (x1) Truppa d'élite <> Esp 38.000 -- Gil 28.000

In questa stanza è presente la lava sul pavimento: camminandovi sopra, tutti i membri del gruppo subiranno danni. Per evitare che ciò accada è necessario attivare lo Status Levitazione su tutti loro.

[RL.dD] SENTIERO DI KAIN /A

Ambientazione: stile 'Sottosuolo lunare'

Musica: 012. Nell'oscurità

```

#####          #####
##### #          #>< #
# ..... #          # #
# : ##### # #####
# : ##### # ### #
# : ##### # # #####
# : ##### ##### ###
# : ##### #
# : ##### ##### #
# : ##### ##### #
# : ##### ##### #
# : ##### ##### #
# : .. ##### ##### #
### : ##### ..... #####
# : ##### ### a b c d ### #
# : ##### ### # # # #
# : ##### ### e f g h ### #
# : ##### ### # # # #
### : ##### ### i l m n ..... #
# ..: ##### ##### ###
# : ##### ##### #
# : ##### ##### #
# : ##### ##### #
# : ##### ##### ###
# : ##### ##### #

```

```

# : ##### #
# : ##### #
# : ##### #
# : # ##### #
# : # ##### #
# : # ##### #
# : # ##### #
# : ##### o ### #
# : ..... p # ###00.###
##### q ###
#####

```

OGGETTI

- |                     |                   |
|---------------------|-------------------|
| a. Zanna rossa      | i. Pozione-X      |
| b. Zanna blu        | l. Pozione-X      |
| c. Zanna bianca     | m. Megalisir      |
| d. Cortina luminosa | n. Cottage        |
| e. Megaetere        | o. Mela d'oro     |
| f. Elisir           | p. Arco di Perseo |
| g. Elisir           | q. Goccia magica  |
| h. Megaetere        |                   |

ALTRO

```

>< punto di partenza
00 uscita
.. passaggio segreto

```

NEMICI

```

(x1) Drago demoniaco <> Esp 93.000 -- Gil 69.000
(x1) Drago di cristallo

(x1) Drago demoniaco <> Esp 89.000 -- Gil 68.000
(x1) Regina Coeurl

(x1) Drago di cristallo <> Esp 84.000 -- Gil 62.000
(x1) Truppa d'élite

(x1) Cavaliere del caos <> Esp 50.000 -- Gil 42.000

(x2) Drago demoniaco <> Esp 94.000 -- Gil 70.000

(x1) Drago demoniaco <> Esp 47.000 -- Gil 35.000

(x2) Drago di cristallo <> Esp 92.000 -- Gil 68.000

(x1) Rana dorata <> Esp 65.000 -- Gil 65.000 (anche Sirena)

```

\_\_\_\_\_ [RL.dE] SENTIERO DI KAIN /B

Ambientazione: stile 'Città'

Musica: 004. Benvenuti nella nostra città!

```

          #.00..#
        ###-----###
      #####          #####
    ##### #          #
  ##### # #####
### >< ##### #####
# #####          #####

```



```

# # # # ##### ##### # #
##### # # ##### ### # # #
# # ##### ##### # # # #
# ### ##### # # # # # #
##### ### ##### ### # # # # # # # # # #
### # ### # # # # # # # # # # # # # # # #
# # ##### ### ##### # # # # # # # # # # # # # # # #
### # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # #
### # # d ##### ##### # # # # # # # # # # # #
# ### ##### # ##### # # # # # # # # # # # #
##### # # ##### # # # # # # # # # # # # # # # #
##### ##### ##### # # # # # # # # # # # # # # # # #
##### ##### ##### # # # # # # # # # # # # # # # # #
# ##### # # ##### ##### # # # # # # # # # # # # # #
##### ##### ##### ##### # # # # # # # # # # # # # #
# # ##### # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # #
### # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # #
# # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # #
### # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # #
##### # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # #
#####00.### # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # #
#####

```

LEGENDA

- a. Cottage
- b. Liuto di Loki (cassa)
- c. Elisir
- d. Megaetere

ALTRO

- >< punto di partenza
- 00 uscita

NEMICI

- (x1) Drago demoniaco <> Esp 93.000 -- Gil 69.000
- (x1) Drago di cristallo
- (x1) Drago demoniaco <> Esp 89.000 -- Gil 68.000
- (x1) Regina Coeurl
- (x1) Cavaliere del caos <> Esp 50.000 -- Gil 42.000
- (x2) Drago demoniaco <> Esp 94.000 -- Gil 70.000
- (x1) Drago demoniaco <> Esp 47.000 -- Gil 35.000
- (x2) Drago di cristallo <> Esp 92.000 -- Gil 68.000
- (x1) Strato Avis <> Esp 55.000 -- Gil 50.000 (anche Sirena)

\_\_\_\_\_[RL.dG] SENTIERO DI KAIN /D

Ambientazione: stile 'Caverna'  
 Musica: 012. Nell'oscurità

```

##### #####
### c ##### ###
### # >< ### #####
##### ### ##### ###
### ### #####
##### ### # # # # # #
### ##### ### # # # # # #
### ##### ### # # # # # #
#####

```





```

(x1) Gelatina dorata      <>  Esp 89.424  --  Gil 81.152
(x3) Mousse bianca
(x1) Sabbiatrice

(x1) Gelatina dorata      <>  Esp 84.432  --  Gil 80.099
(x3) Mousse gialla
(x1) Sabbiatrice

(x3) Gelatina dorata      <>  Esp 252.000 --  Gil 240.000 (anche Sirena)
(x3) Sabbiatrice

(x8) Gelatina principessa <>  Esp 80.000  --  Gil 444.440

```

\_\_\_\_\_ [RL.dH] SENTIERO DI KAIN /E

Ambientazione: stile 'Stanza di città'  
 Musica: 018. Melodia dell'arpa

```

#####00.#####          #####00.###
#          # #          #
#####          ###          #####
          # #          # #
          ###          #####          ###
          #          #
          #          #
          #          ><          #
          #          #
          #####

```

ALTRO

```

>< punto di partenza
00 uscita

```

NEMICI

nessuno

In questa stanza si verrà sottoposti ad una serie di domande, per definire il proprio profilo. Per rispondere ad un quesito, entrare nella porta del colore corrispondente, Blu o Rossa. Il numero ed il tipo di domande che verranno rivolte dipenderanno dalle risposte date e, al termine del test, si riceveranno uno o più oggetti, a seconda del profilo ottenuto.

\_\_\_\_\_ [RL.dI] SENTIERO DI KAIN /F

Ambientazione: stile 'Stanza di città'  
 Musica: 027. Il paladino

```

#####00.###
#          #
#          a          #
#          ><          #
#          #
#####

```

OGGETTI

```

a. Premio:
  profilo 'Bardo'      -->  Fischiello Ghisal & Tamburo di Gaia
  profilo 'Ingegnere' -->  Sirena & Sveglia

```



>< punto di partenza  
<> scale per scendere in acqua  
:: fiume

NEMICI  
nessuno

\_\_\_\_\_ [RL.dM] PROVA DI KAIN /H (Casa di Rosa)

Ambientazione: stile 'Baron'  
Musica: 004. Benvenuti nella nostra città!

```
#####  
##### #  
# #  
# # #  
# ##### # #  
# # #  
##### #####  
#_#  
#44.#  
_____
```

COLLEGAMENTI  
44 ---> [RL.dL] Prova di Kain /G (Città)

NEMICI  
nessuno

\_\_\_\_\_ [RL.dN] PROVA DI KAIN /I (Locanda)

Ambientazione: stile 'Baron'  
Musica: 004. Benvenuti nella nostra città!

```
#####  
# # # #  
# ##### #  
# #  
# #  
# #####  
# #  
##### #  
# #  
# #  
##### #  
# # # # {Lc} # #  
# # # ##### #  
# a # #  
# # # #  
# # # #  
##### #####  
# #  
#_#  
#45.#  
_____
```

COLLEGAMENTI  
45 ---> [RL.dL] Prova di Kain /G (Città)

OGGETTI

a. Lancia insanguinata

NEMICI  
nessuno

La Lancia insanguinata appare automaticamente dopo essersi riposati nella locanda.

\_\_\_\_\_ [RL.dO] PROVA DI KAIN /L (Pass. demoniaco)

Ambientazione: stile 'Baron'  
Musica: 004. Benvenuti nella nostra città!

```
#####
# # # #
# # # #
# # 48. # #
# # # #
# ##### #
# ##### #
# ##### #
# 47. #
# #
#####
#_#
#46.#
_____
```

COLLEGAMENTI  
46 ---> [RL.dL] Prova di Kain /G (Città)  
47 ---> [RL.dP] Prova di Kain /M (Sala d'allenamento)  
48 ---> [RL.dQ] Prova di Kain /N (teletrasporto, senso unico; Santuario)

NEMICI  
nessuno

Questo edificio è accessibile solo dopo aver dormito la seconda volta nella Locanda. Il teletrasporto diventa accessibile solamente dopo aver scoperto il colpevole delle aggressioni.

\_\_\_\_\_ [RL.dP] PROVA DI KAIN /M (S. allenamento)

Ambientazione: stile 'Baron'  
Musica: 004. Benvenuti nella nostra città!

```
#####
# #
# #
# ##### #
# #
# #
##### 47. #####
#####
```

COLLEGAMENTI  
47 ---> [RL.dO] Prova di Kain /L (Passaggio demoniaco)

NEMICI  
nessuno

Ambientazione: stile 'Palazzo'  
Musica: 043. I seleniti

```

#####
###          ###
###   a b c d   ###
#           $           #
###          ###
###          ###
###   ><   ###
#####

```

OGGETTI

- a. Grimorio BL (ogni volta che si sconfigge Bahamut lunare)
- b. Guanti del drago (sconfiggendo Bahamut lunare per la prima volta)
- c. Lancia di Abele (sconfiggendo Bahamut lunare per la prima volta)
- d. Megalisir (sconfiggendo Bahamut lunare dalla seconda volta in poi)

ALTRO

>< punto di partenza, giungendo da [RL.d0] Prova di Kain /L  
 \$ Boss (Kain oscuro & Bahamut lunare)

NEMICI

```

(x1) Kain oscuro      <>   Esp 65.536  --  Gil 65.536  [Boss 1]

(x1) Bahamut lunare  <>   Esp 65.000  --  Gil 65.000  [Boss 2]

```

Ambientazione: stile 'Città'  
Musica: 035. La terra dei nani

```

#####
#           #
#####           #
#####           #
#   #           #
#   #           #
#####           #
#####00.###   #   #   a   #           #####   b   #
#           #   #           #           #           #####
#           #   #           #####
#           #   #           #####
#####   #####   #           #####
#   #           #           #
#   # Bl           #####   #
Ma #   #           #           # Ma
#   # Ro           Ma #   #           #####
Bl #   #           #           #           #####
#   # Ro           Ma #   #####           ###
Ma #   #           #           #           #
#   # Ro           #####           #####           ###
#   #           #####           #####           #
#   #           #####           #####           # Ro
#   #           #####           #####           #
###   ###   #           #####           #####           # Bl
###   #   ###   #####           #####           #

```

```

###      #      #      #####      #####      # Ro
#      #      #      ###      ###      #####      #
#####      #####      #      ###      ###      #      ###      #####      #
#      #      #      ###      #####      #      ###      #####      #
#      #####      ###      ###      #####      #
#      ><      #
#####      #####      ###      #      #      ###      #####      #
#      #      #      ###      ###      #      ###      #      #      #
#      #      #      #      ###      #      #      #      #
Bl #      #      ###      ###      ###      ###      #      #
#      #      #      #####      #      #      #
Bl #      #      #####      #####      #      #
#      #      ###      ###
Bl #      #      #      #
#      #      ###      ###
#      #      #      #
#####      #####      #####
#      #
###      #      ###
#      #      #      ###
# c ###      ###      e #
##### d      ###      #
#####

```

OGGETTI

- a. Esplosivo (vaso)
- b. Megalisir (cespuglio)
- c. Esplosivo (vaso)
- d. Anima di Pyros (muro)
- e. Scheggia di Pyros (vaso)

ALTRO

```

>< punto di partenza
00 uscita
Bl fiamma blu
Ma fiamma marrone
Ro fiamma rossa

```

NEMICI

```

(x2) Pyros nero      <>   Esp 10.206  --  Gil 1.890  (fiamma blu)
(x2) Pyros viola

(x1) Pyros nucleare  <>   Esp 0        --  Gil 0        (fiamma marrone)

(x1) Re Pyros        <>   Esp 40.000  --  Gil 32.000  (fiamma rossa)

```

In questa sala i nemici presenti sono visibili sullo schermo, sotto forma di fiamme volanti che si muovono lungo percorsi prestabili. Per affrontare i mostri è sufficiente venirvi a contatto inoltre, dopo essere stati sconfitti, essi continueranno ad essere visibili sullo schermo.

\_\_\_\_\_ [RL.dS] SENTIERO DI CID /B

Ambientazione: stile 'Sottosuolo lunare'  
 Musica: 012. Nell'oscurità

```

#####
###      ###
#      #####      #

```

```

#   ###_###   #
#   ###00.### #
###   _____   ###
      #####   #####
        ###   ###
          #   #
            ###   ###
#####
###   #####
###   #####   ###
#   #####   #
###   #   #   ###
#   ###   a   ###   #
#####   #   #   #####
#####   #   #   #####
###   ###   ###   ###
#   #####   #####   #
###   #   #   ###
#####   #   #   #####
#####   ###
###   #####
#####
      ###   ###
        #   #
          #   #
            #   #
              ###   ###
                ###   ###
                #   ><   #
                ###   ###
                #####

```

OGGETTI

a. Veste arcobaleno / Megalisir

ALTRO

>< punto di partenza  
00 uscita

NEMICI

(x1) Catoblepas	<>	Esp 117.000	--	Gil 112.000
(x1) Strato Avis				
(x1) Cavaliere del caos	<>	Esp 105.000	--	Gil 92.000
(x1) Strato Avis				
(x1) Spettrochimera	<>	Esp 113.000	--	Gil 107.000
(x1) Strato Avis				
(x1) Catoblepas	<>	Esp 62.000	--	Gil 62.000
(x2) Cavaliere del caos	<>	Esp 100.000	--	Gil 84.000
(x1) Gigante di ferro	<>	Esp 64.000	--	Gil 63.000
(x1) Rana dorata	<>	Esp 65.000	--	Gil 65.000 (anche Sirena)
(x2) Spettrochimera	<>	Esp 116.000	--	Gil 114.000

Dopo aver raccolto la Veste arcobaleno, tornando in questa stanza e riaprendo il baule, si otterrà sempre un Megalisir.



Ambientazione: stile 'Caverna'  
Musica: 012. Nell'oscurità

```

#00.#
# #
# #
#####
### # #####
# ##### #
# #####
# #####
# # #####
# # # #
##### ##### # #
# # ##### # #
# # # # e #
#### E ##### # #
### # # # #
# # # ##### # #
# # # d # # #
# # # # # #
# # # # # #
##### ##### # #
# # # # # #
# # # ##### # #
#### D ##### C ##### # #
### # # # # #
# ##### # #
# # : # # : #
# ##### # f # : # # :.....: #
# c # # # : # # : # #
# # # # # :.....: #
##### #####
# #
# #
#### A #####
### # # #
# #####
# a #
# #####
# b # # #
# # # #
##### #####
#>< #
#####

```

OGGETTI

- a. Acqua pura [lago] (serve per aprire la porta A)
- b. Legna da ardere (vaso) (serve per ottenere la Torcia)
- c. Miele (vaso) (serve per aprire la porta C)
- d. Torcia [usare la Legna da ardere sulla fiamma, apre la porta D]
- e. Bambola [bambola] (serve per aprire la porta E)
- f. Megalisir

ALTRO

>< punto di partenza

00 uscita  
.. passaggio segreto  
A~E porta

NEMICI

(x1) Drago demoniaco <> Esp 107.000 -- Gil 75.000  
(x1) Principe Goblin  
(x1) Truppa d'élite  
  
(x1) Cavaliere del caos <> Esp 97.000 -- Gil 77.000  
(x1) Drago demoniaco  
  
(x1) Cavaliere del caos <> Esp 85.000 -- Gil 67.000  
(x1) Regina Lamia  
  
(x1) Drago demoniaco <> Esp 93.000 -- Gil 69.000  
(x1) Drago di cristallo  
  
(x1) Re Pyros <> Esp 95.000 -- Gil 82.000 (anche Sirena)  
(x1) Strato Avis  
  
(x1) Cavaliere del caos <> Esp 50.000 -- Gil 42.000  
  
(x2) Drago demoniaco <> Esp 94.000 -- Gil 70.000  
  
(x1) Strato Avis <> Esp 55.000 -- Gil 50.000

\_\_\_\_\_ [RL.dU] SENTIERO DI CID /D

Ambientazione: stile 'Città'

Musica: 004. Benvenuti nella nostra città!

```
#####_
# #49.#
# # #####50.#
##### # #####
# ### ##### #
# # #
##### #####
# # #####
##### #
# # ### ##### #
# # # ##### #
### ##### # ##### #
# ### # # # #
# # ### >< ### #
# # ### ### #
# ##### ### ### ##### #
##### # # #####
#####
##### #
# ##### #
# ##### ###
# ##### #####
#51.### # #####52.#
### # # #
# ##### # # ##### #
##### ##### #####
```

```

#           #   ###   ###   #           #
#####   #####   ###   ###   #####   #####
#           #####   #####   #
###           #   #   #   #           ###
#####   #   #   #####
#           #
#           #
#           #
#           #
#..53...#

```

COLLEGAMENTI

- 49 ---> [RL.dV] Sentiero di Cid /E (Emporio)
- 50 ---> [RL.dZ] Sentiero di Cid /F (Locanda)
- 51 ---> [RL.eA] Sentiero di Cid /G (Officina)
- 52 ---> [RL.eB] Sentiero di Cid /H (Armaiolo)
- 53 ---> Uscita

NEMICI

nessuno

---

[RL.dV] SENTIERO DI CID /E (Emporio)

Ambientazione: stile 'Città'

Musica: 004. Benvenuti nella nostra città!

```

#####
#   #   {nM} #   #
#   #####   #
#           #
#           #
###           ###
#####   #####
#   #
#49.#

```

COLLEGAMENTI

- 49 ---> [RL.dU] Sentiero di Cid /D

ALTRO

{nM} negozio di Medicine

NEMICI

nessuno

---

[RL.dZ] SENTIERO DI CID /F (Locanda)

Ambientazione: stile 'Città'

Musica: 004. Benvenuti nella nostra città!

```

#####
#           #   # {Lc}#
#           #   #####
#           #
#           #####   #
#           #   #   #
#####   #####   ###
#           #
#50.#

```

COLLEGAMENTI

50 ---> [RL.dU] Sentiero di Cid /D

ALTRO

{Lc} Locanda

NEMICI

nessuno

---

---

[RL.eA] SENTIERO DI CID /G (Officina)

Ambientazione: stile 'Città'

Musica: 004. Benvenuti nella nostra città!

```
#####  
# # {nA} # #  
# ##### #  
# #  
#####  
# #  
### ##  
#_#  
#51.#  
_____
```

COLLEGAMENTI

51 ---> [RL.dU] Sentiero di Cid /D

ALTRO

{nA} negozio di Armi

NEMICI

nessuno

---

---

[RL.eB] SENTIERO DI CID /H (Armaiolo)

Ambientazione: stile 'Città'

Musica: 004. Benvenuti nella nostra città!

```
#####  
# # {nP} # #  
# ##### #  
# #  
# #  
# #  
#####  
#_#  
#52.#  
_____
```

COLLEGAMENTI

52 ---> [RL.dU] Sentiero di Cid /D

ALTRO

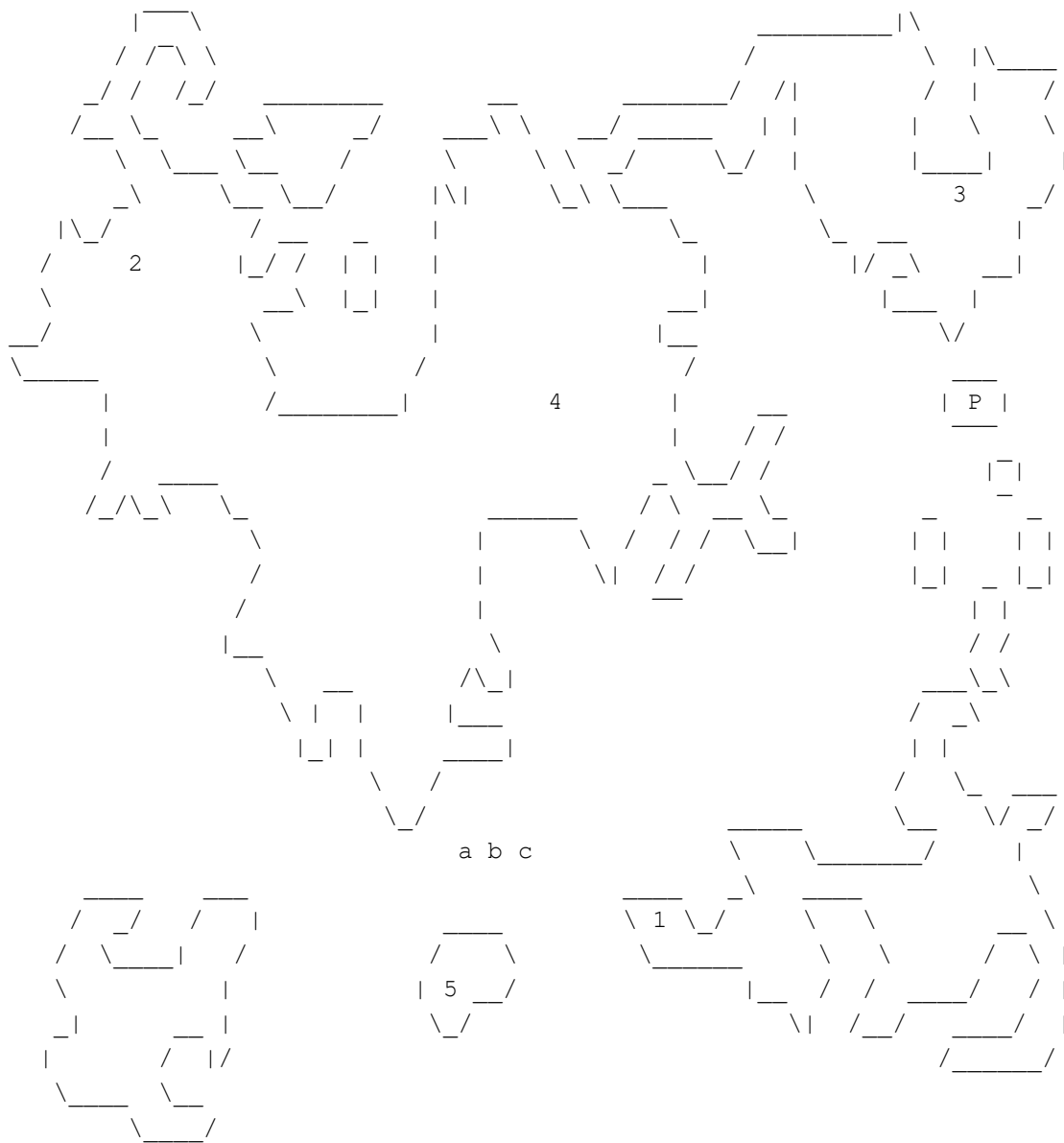
{nP} negozio di Protezioni

NEMICI

nessuno

Ambientazione: Mappa del mondo

Musica: 030. L'aeronave



OGGETTI

- a. Grimorio RL (ogni volta che si sconfigge Ramuh lunare)
- b. Martello esplosivo (sconfiggendo Ramuh lunare per la prima volta)
- c. Polvere astrale (sconfiggendo Ramuh lunare dalla seconda volta in poi)

ALTRO

- P partenza (arcipelago di Adamant)
- 1. Mysidia (da raggiungere entro 1 minuto e 20 secondi)
- 2. Troia (da raggiungere entro 60 secondi)
- 3. Castello di Fabul (da raggiungere entro 40 secondi)
- 4. Oasi di Kaipo (da raggiungere entro 35 secondi)
- 5. Agart (da raggiungere entro 30 secondi)

NEMICI

(x1) Ramuh lunare <> Esp 65.000 -- Gil 65.000 [Boss]

Dopo aver accompagnato il bambino ad Agart, risalire sulla nave volante per iniziare lo scontro con Ramuh lunare. Il Martello esplosivo o la Polvere astrale si ricevono solamente avendo accompagnato in tempo tutte le cinque persone.

Ambientazione: stile 'Sottosuolo lunare'  
Musica: 044. All'interno del Gigante

```

#####
####  ##      ####      #####
#                                     >< #
#          #####      #####
#  ## #####      ##  ####  #####
#  #####      #####
#  #####
#  ## #####      ##  ##  #
#          ##      #
#                                     #
#####  #####  ##      ##  #####  #####  ##  #
#####      #####
#####
###_      #####  ##  ##  ##  #
#.00  ##      #
###^  ##      #####
##### a #      ###  ####  ####  #####
#####      #####

```

OGGETTI

a. Megalisir

ALTRO

>< punto di partenza  
00 uscita

NEMICI

- (x1) Drago d'argento <> Esp 102.000 -- Gil 77.000
- (x1) Drago demoniaco
- (x1) Drago d'oro
  
- (x1) Ahriman <> Esp 91.333 -- Gil 122.200
- (x1) Spettrochimera
  
- (x1) Cavaliere del caos <> Esp 100.000 -- Gil 107.000
- (x1) Maschera mortale
  
- (x1) Cavaliere del caos <> Esp 67.003 -- Gil 44.400
- (x1) Saggia oscura
  
- (x1) Drago demoniaco <> Esp 102.000 -- Gil 85.000
- (x1) Strato Avis
  
- (x1) Drago rosso <> Esp 99.500 -- Gil 122.000
- (x1) Spettrochimera
  
- (x1) Guardia selenita <> Esp 68.000 -- Gil 53.500
- (x1) Strato Avis
  
- (x1) Malboro infernale <> Esp 50.000 -- Gil 54.000 (anche Sirena)

Piano dei ricordi: questa sala è identica a [SL.aZ] Sottosuolo lunare - S11, la penultima dell'avventura.

Ambientazione: stile 'Grotta degli eidolon'  
Musica: 040. Il reame degli eidolon

```

#####
###  b  ###
#      #
###    ###
###   #   #####
#   #   ###   ###
#   #   #     #####
#   #####   #####
#           #####   ###   ##
#####    #   ###   #
#####    #   ###   ###   ##
#         #   #####   ___###
#         #####   #00.#
#         #       ###
#####    #
#####   ###   ###
# ><#   #     #
###   #####   #####   #
###   ###   #   ###   #
#         ###   #   #####
###   #####   #   ###   ###
#####    ###   a #
#         #####   ###
#####
#####

```

OGGETTI

- a. Megalisir
- b. Cottage

ALTRO

- >< punto di partenza
- 00 uscita

NEMICI

- (x1) Cavaliere decaduto <> Esp 67.064 -- Gil 43.875
- (x1) Cavaliere del caos
- (x2) Mini Satana
  
- (x1) Aracne <> Esp 59.388 -- Gil 50.585
- (x1) Strato Avis
  
- (x1) Belfagor <> Esp 51.088 -- Gil 35.484
- (x1) Drago demoniaco
  
- (x1) Cavaliere del caos <> Esp 105.000 -- Gil 92.000
- (x1) Strato Avis
  
- (x1) Drago di cristallo <> Esp 53.777 -- Gil 34.900
- (x1) Elettrodrago
  
- (x1) Malboro infernale <> Esp 50.000 -- Gil 54.000 (anche Sirena)
  
- (x1) Spettrochimera <> Esp 58.000 -- Gil 57.000

Piano dei ricordi: questa sala è identica a [GD.aB] Grotta degli eidolon - S2.

Qui è presente la lava sul pavimento: camminandovi sopra, tutti i membri del gruppo subiranno danni. Per evitare che ciò accada è necessario attivare lo Status Levitazione su tutti loro.

[RL.eF] SENTIERO DI PALOM & POROM /C

Ambientazione: stile 'Monte Ordalia'

Musica: 019. Monte Ordalia

```
#####
#####   #####   ###
#####   #####   ###
#   # a #           #
#           #####   #
#           #   #   #   ###
###       ###   #####   #####   #####
#           #   #   ###   ###   #####   #
###       ###   #   ###   ###   ###   #
#####   #           ><   ###
           ###           ###   #
           #           ###   #
           #           #####   ###
           ###   #####   #####   #####
           #   #_#           #
           #   #00.#           #
           ###           #
           #           ###
           ###   ###   ###
#####
```

OGGETTI

a. Corazza di Cesare [stele]

ALTRO

>< punto di partenza  
00 uscita

NEMICI

(x1) Drago demoniaco <> Esp 87.505 -- Gil 67.179  
(x1) Re Pyros  
(x1) Wraith

(x1) Drago demoniaco <> Esp 85.575 -- Gil 63.186  
(x1) Ritornante  
(x1) Truppa d'élite

(x2) Anima <> Esp 47.920 -- Gil 35.330  
(x1) Drago demoniaco

(x1) Cavaliere del caos <> Esp 97.000 -- Gil 77.000  
(x1) Drago demoniaco

(x1) Cavaliere del caos <> Esp 52.703 -- Gil 42.262  
(x1) Lillith

(x1) Regina Coeurl <> Esp 97.000 -- Gil 83.000  
(x1) Strato Avis

(x1) Malboro infernale <> Esp 50.000 -- Gil 54.000 (anche Sirena)



(x1) Rana dorata <> Esp 65.000 -- Gil 65.000

Piano dei ricordi: questa sala è identica a [MO.aD] Monte Ordalia - Cima, dove si è affrontato Scarmiglione.

[RL.eG] SENTIERO DI PALOM & POROM /D

Ambientazione: stile 'Gigante di Babil'  
Musica: 044. All'interno del Gigante

```

#####
#>< #
### ###
# # #####
### ### ### c #
##### ##### ### ###
##### # # a # # ##### # #
# # # ##### ###.00 # # #
### # # ##### # # #
# # # ##### # # #
# ### # # ##### # # #
# ### # # ##### # ##### #
# ### ##### ##### # #
# ### # # ##### # #####
# ##### ##### ##### #####
# ##### ##### # # # #
# ##### d ##### #
# ##### b ##### #
### ##### ##### # #
# ##### ##### # #
# ### ##### # # #####
### ### # # ##### #
# ### # # ##### #
# # # # ##### #
# # # ##### #
##### ##### ##### #####
##### #####

```

OGGETTI

- a. Cottage
- b. Fischietto Ghisal
- c. Mutsunokami
- d. Megalisir

ALTRO

>< punto di partenza  
00 uscita

NEMICI

- (x1) Cannone laser <> Esp 92.199 -- Gil 68.890
- (x1) Drago demoniaco
- (x1) Regina Coeur1
  
- (x1) Cavaliere del caos <> Esp 65.004 -- Gil 42.900
- (x1) Ricercatore
  
- (x1) Cavaliere del caos <> Esp 81.000 -- Gil 43.500
- (x1) Costrutto corazzato
  
- (x1) Cavaliere del caos <> Esp 105.000 -- Gil 92.000

(x1) Strato Avis

(x1) Centaurotek <> Esp 64.699 -- Gil 51.220  
(x1) Strato Avis

(x1) Drago demoniaco <> Esp 88.400 -- Gil 37.550  
(x1) Drago meccanico

(x1) Marlboro infernale <> Esp 58.703 -- Gil 54.338 (anche Sirena)  
(x1) Spione

(x1) Soldato meccanico <> Esp 62.999 -- Gil 50.985  
(x1) Strato Avis

Piano dei ricordi: questa sala è identica a [GB.aC] Gigante di Babil - Torace del gigante.

[RL.eH] SENTIERO DI PALOM & POROM /E

Ambientazione: stile 'Grotta delle nebbie'  
Musica: 012. Nell'oscurità

```

#####
##### c ###      ###      #      #####      b #####
#      ###      #      #####      ###>< ###
#      #####      ###      #
###      ###      #####      #      #      #####      #####
#      #####      #####      #
#      ###      #####      #      #
###      ###      #####      #####      #####
#      #      #      ###      #####      #####
#      #      #      a #####      #####      #      #
#      #####      #####      #####      #
#      ###      ###      ###      #      #####      #
#      #      #      #      #      #####      #
#      #####      #####      #      #
#      #      #      #####      ###      ###      ###
#      #      #      #####      ###      ###      #
###      #      #      #####      ###      #      ###
#####      #####      ###      #      #
#####      #      #      #####      #
###      #      #      #      #      #####      ###
###      #####      ###      #####      #####
#      ###      #      ###      #####
#####      #####      ###      #
###      #####      ###      #      #      #####
#      #####      #####      #      #
#      #####      #####      #
#00.#      #####      #####      #####
      ###      ###
#####

```

- OGGETTI
- a. Frusta mistica
  - b. Zanna bianca
  - c. Cottage

ALTRO  
>< punto di partenza



```

# #
# #
# #
# #
#####
###          ###
#           #
# ##### #
# # # # # #
# # # # # #
# # # # # #
# # # # # #
#####53.##### # # # # #####54.#####
#           # # # # # #
#           # # # # # #
#           # # # # # #
###          ### # # ###          ###
##### # # #####
#>< #
#####

```

COLLEGAMENTI

53 ---> [RL.eL] Prova di Palom & Porom /B (senso unico)  
54 ---> [RL.eM] Prova di Palom & Porom /C (senso unico)  
67 ---> Uscita

ALTRO

>< punto di partenza  
\$ Boss (Leviathan lunare)

OGGETTI

- a. Grimorio LL (ogni volta che si sconfigge Leviathan lunare)
- b. Stelle gemelle x2 (sconfiggendo Leviathan lunare per la prima volta)
- c. Mela d'argento (sconfiggendo Leviathan lunare dalla 2° volta in poi)
- d. Mela d'oro (sconfiggendo Leviathan lunare dalla 2° volta in poi)

NEMICI

(x1) Leviathan lunare <> Esp 65.000 -- Gil 65.000 [Boss]

\_\_\_\_\_ [RL.eL] PROVA DI PALOM & POROM /B

Ambientazione: stile 'Caverna'  
Musica: 018. Melodia dell'arpa

```

#####55.#####
###<>#   ### #
###   ###   ### #
#     #     #   #
###   ##### #
#           #
###          #
#####>< #####
#####

```

COLLEGAMENTI

55 ---> [RL.eO] Prova di Palom & Porom /E

ALTRO

>< punto di partenza

<> interruttore che apre la porta 56, situata in [RL.eM] Prova /C

NEMICI

(x1) Falena ocellata	<>	Esp 74	--	Gil 18
(x1) Larva	<>	Esp 49	--	Gil 8 (anche Sirena)
(x1) Maghetto	<>	Esp 132	--	Gil 63
(x1) Marionetta	<>	Esp 800	--	Gil 180
(x1) Rana di palude	<>	Esp 1.841	--	Gil 335
(x1) Rana gigante	<>	Esp 89	--	Gil 24
(x1) Rana tigre	<>	Esp 127	--	Gil 34
(x1) Spine diaboliche	<>	Esp 700	--	Gil 220

Questa stanza viene esplorata solo da Palom.

---

[RL.eM] PROVA DI PALOM & POROM /C

Ambientazione: stile 'Caverna'

Musica: 018. Melodia dell'arpa

```
#####56.###  
#           #   #####<>#  
#           ###   #   ###  
#           #   ###   #  
#           #####   ###  
#                   #  
#                   ###  
#                   ###  
#####>< #####  
#####
```

COLLEGAMENTI

56 ---> [RL.eN] Prova di Palom & Porom /D

ALTRO

>< punto di partenza

<> interruttore che apre la porta 55, situata in [RL.eN] Prova /B

NEMICI

(x1) Falena ocellata	<>	Esp 74	--	Gil 18
(x1) Larva	<>	Esp 49	--	Gil 8 (anche Sirena)
(x1) Maghetto	<>	Esp 132	--	Gil 63
(x1) Marionetta	<>	Esp 800	--	Gil 180
(x1) Rana di palude	<>	Esp 1.841	--	Gil 335
(x1) Rana gigante	<>	Esp 89	--	Gil 24
(x1) Rana tigre	<>	Esp 127	--	Gil 34

Questa stanza viene esplorata solo da Porom.

\_\_\_\_\_[RL.eN] PROVA DI PALOM & POROM /D

Ambientazione: stile 'Palazzo'  
Musica: 038. Bambole danzanti

```

#####
#
#####
#####57.##### L #####
### N #          ###          #          #          #
#          ###          #          #
#          ###          #          #
#####56.#####          #
          #####          #
          #####          RM ###
#:::::#####
#:::::###
#::::::#
#::::::#
#:::::###
#::::::#
###:::::#####<>###
#:::::#####
#:::::#####
#####

```

COLLEGAMENTI

- 56 ---> [RL.eM] Prova di Palom & Porom /C
- 57 ---> [RL.eQ] Prova di Palom & Porom /G

ALTRO

- N attiva lo Status Mini
- L attiva lo Status Levitazione
- :: pavimento incrinato
- <> interruttore che apre la porta 58, situata in [RL.eO] Prova /E
- RM vaso che ripristina gli MP

NEMICI

nessuno

Questa stanza viene esplorata solo da Porom.

\_\_\_\_\_[RL.eO] PROVA DI PALOM & POROM /E

Ambientazione: stile 'Palazzo'  
Musica: 028. Palom e Porom

```

#####<>#####
          #####          #####
          ### #          #   ###
          ###          ###
          #          #
          #          #
          #          #
          ### R          RM ###
          #          #####          #####
          #          #
          ###          ###          #####          #####

```



#58.#

COLLEGAMENTI

58 ---> [RL.eO] Prova di Palom & Porom /E  
59 ---> [RL.eS] Prova di Palom & Porom /I

ALTRO

M attiva lo Status Maiale

NEMICI

- (x1) Falena ocellata <> Esp 74 -- Gil 18
- (x1) Larva <> Esp 49 -- Gil 8 (anche Sirena)
- (x1) Maghetto <> Esp 132 -- Gil 63
- (x1) Marionetta <> Esp 800 -- Gil 180
- (x1) Rana di palude <> Esp 1.841 -- Gil 335
- (x1) Rana gigante <> Esp 89 -- Gil 24
- (x1) Rana tigre <> Esp 127 -- Gil 34
- (x1) Spine diaboliche <> Esp 700 -- Gil 220

Questa stanza viene esplorata solo da Palom.

\_\_\_\_\_ [RL.eQ] PROVA DI PALOM & POROM /G

Ambientazione: stile 'Caverna'  
Musica: 018. Melodia dell'arpa

```

#####<>###
      _____
#####60.##### # #
##### M ##### # ###
### # # ###
### ### ### #####
# # ### #
# ##### #
### #
##### #
# # #
### ##### N #
##### ##### ##### ###
# # # #
#-n-# ##### # ###
##### ##### ### # #
### # # #
# ### # #
# # #####
### # #####
# ###
##### _____ #####
#57.#
_____

```

COLLEGAMENTI

57 ---> [RL.eN] Prova di Palom & Porom /D  
60 ---> [RL.eR] Prova di Palom & Porom /H



ALTRO

M attiva lo Status Maiale ed apre la porta 60  
 N attiva lo Status Mini  
 <> interruttore che apre la porta 59, situata in [RL.eP] Prova /F  
 -n- apertura che si può attraversare solo possedendo lo Status Mini

NEMICI

(x1) Falena ocellata <> Esp 74 -- Gil 18  
 (x1) Larva <> Esp 49 -- Gil 8 (anche Sirena)  
 (x1) Maghetto <> Esp 132 -- Gil 63  
 (x1) Marionetta <> Esp 800 -- Gil 180  
 (x1) Rana di palude <> Esp 1.841 -- Gil 335  
 (x1) Rana gigante <> Esp 89 -- Gil 24  
 (x1) Rana tigre <> Esp 127 -- Gil 34  
 (x1) Spine diaboliche <> Esp 700 -- Gil 220

Questa stanza viene esplorata solo da Porom.

---

[RL.eR] PROVA DI PALOM & POROM /H

---

Ambientazione: stile 'Caverna'

Musica: 018. Melodia dell'arpa

```

#####61.#####
#           #####
#           #
# #####    ###
# # #      ###
##### #    #
          ###    ###
          #####  #####
          # #
          # #
          #-n-#
          #####  #####
          #           ###
#####      ###    #
### <> # #      #
# # #      #####  #
# # #      #      ###  #
# # #      #####  #      #####
###      ###    #      #
# # #      #      #      M #
# # #      #      #      #
#####      #      #
          #      #
          #####  #####
          #60.#

```

60 ---> [RL.eQ] Prova di Palom & Porom /G  
61 ---> [RL.eU] Prova di Palom & Porom /M

ALTRO

M attiva lo Status Maiale  
<> interruttore che sposta la roccia situata in [RL.eS] Prova /I  
-n- apertura che si può attraversare solo possedendo lo Status Mini

NEMICI

(x1) Falena ocellata	<>	Esp 74	--	Gil 18	
(x1) Larva	<>	Esp 49	--	Gil 8	(anche Sirena)
(x1) Maghetto	<>	Esp 132	--	Gil 63	
(x1) Marionetta	<>	Esp 800	--	Gil 180	
(x1) Rana di palude	<>	Esp 1.841	--	Gil 335	
(x1) Rana gigante	<>	Esp 89	--	Gil 24	
(x1) Rana tigre	<>	Esp 127	--	Gil 34	
(x1) Spine diaboliche	<>	Esp 700	--	Gil 220	

Questa stanza viene esplorata solo da Porom.

\_\_\_\_\_ [RL.eS] PROVA DI PALOM & POROM /I

Ambientazione: stile 'Caverna'  
Musica: 018. Melodia dell'arpa

```
###62.###
###  #
#    #
#    ### #####<>#####
#    # ##### N #
#    ##### ##### #
#    ##### # #
##### ### ##
##### ##
# #
# #
#-n-#
##### #####
# # ### #
# N # # ###
#    ##### #
#    ###
##### #
#59.#
```

COLLEGAMENTI

59 ---> [RL.eO] Prova di Palom & Porom /E  
62 ---> [RL.eT] Prova di Palom & Porom /L

ALTRO

N attiva lo Status Mini  
<> interruttore che apre la porta 61, situata in [RL.eR] Prova /H

-n- apertura che si può attraversare solo possedendo lo Status Mini

NEMICI

- (x1) Falena ocellata <> Esp 74 -- Gil 18
- (x1) Larva <> Esp 49 -- Gil 8 (anche Sirena)
- (x1) Maghetto <> Esp 132 -- Gil 63
- (x1) Marionetta <> Esp 800 -- Gil 180
- (x1) Rana di palude <> Esp 1.841 -- Gil 335
- (x1) Rana gigante <> Esp 89 -- Gil 24
- (x1) Rana tigre <> Esp 127 -- Gil 34
- (x1) Spine diaboliche <> Esp 700 -- Gil 220

Questa stanza viene esplorata solo da Palom. Per raggiungere il pannello che dona lo Status Mini è necessario che Porom abbia premuto in [RL.eR] Prova /H il pulsante tondo celeste.

[RL.eT] PROVA DI PALOM & POROM /L

Ambientazione: stile 'Palazzo'  
Musica: 028. Palom e Porom

```

#####
### # # ###
# >< ##### N #
# # # ###
# #
# ##### #####
##### # #
# #
# #
# #
#-n-#
#####
### # # ###
# <> ##### ##### #
# # # ### #
# # # #
# R ##### #
##### #
##### #####
# #
# #
#-r-#
#####
### R ##### ::::##### #####
# # # # # # L #
# # # # # # # # # #
### L ### #:::##### # #
###62.##### #:::##### M #
#####

```

COLLEGAMENTI

- 62 ---> [RL.eS] Prova di Palom & Porom /I
- 63 ---> [RL.fA] Prova di Palom & Porom /P

ALTRO

L attiva lo Status Levitazione  
M attiva lo Status Maiale  
N attiva lo Status Mini  
R attiva lo Status Rana  
:: pavimento incrinato  
<> interruttore che sposta la roccia situata in [RL.eZ] Prova /O  
>< interruttore che abbassa il blocco di pietra in [RL.eI] Prova /A  
-n- apertura che si può attraversare solo possedendo lo Status Mini  
-r- apertura che si può attraversare solo possedendo lo Status Rana

NEMICI

nessuno

Questa stanza viene esplorata solo da Palom.

---

[RL.eU] PROVA DI PALOM & POROM /M

---

Ambientazione: stile 'Caverna'

Musica: 018. Melodia dell'arpa

```

---
###64.###
# --- # #####
# # ##### ###
# ### # #
# M # # #
# ##### #
# # #
##### RM #
###_#####
#61.#
---
```

COLLEGAMENTI

61 ---> [RL.eR] Prova di Palom & Porom /H  
64 ---> [RL.eV] Prova di Palom & Porom /N

ALTRO

M attiva lo Status Maiale  
RM vaso che ripristina gli MP

NEMICI

(x1) Falena ocellata	<>	Esp 74	--	Gil 18	
(x1) Larva	<>	Esp 49	--	Gil 8	(anche Sirena)
(x1) Maghetto	<>	Esp 132	--	Gil 63	
(x1) Marionetta	<>	Esp 800	--	Gil 180	
(x1) Rana di palude	<>	Esp 1.841	--	Gil 335	
(x1) Rana gigante	<>	Esp 89	--	Gil 24	
(x1) Rana tigre	<>	Esp 127	--	Gil 34	
(x1) Spine diaboliche	<>	Esp 700	--	Gil 220	

Questa stanza viene esplorata solo da Porom.

Ambientazione: stile 'Palazzo'  
Musica: 038. Bambole danzanti

```

#####
### <> ###
# #
##### #
##### # #####
# # # ###
# ##### R #
##### # # # ### #
#####:##### # # #
### M # ##### #:#####:#####:##### #
# # #:##### #:#####:##### ###
# # ##### #:##### #:##### #
# ##### # #:##### #
# ##### L # #:#####-r-#
##### #:##### ###
###64.### #:##### ###
#####:##### #
### #:##### #
# #:##### #
# ##### ##### #####
# ##### # # #
# ##### # # #
# ##### # # #
# # # # # #
# # #-r-#
##### # # #
### L # # # # # # #
# # # # # # R #
##### # # #
#####65.### #####
#####
#66.#

```

COLLEGAMENTI

- 64 ---> [RL.eU] Prova di Palom & Porom /M
- 65 ---> [RL.eZ] Prova di Palom & Porom /O
- 66 ---> [RL.eZ] Prova di Palom & Porom /O

ALTRO

- L attiva lo Status Levitazione
- M attiva lo Status Maiale
- R attiva lo Status Rana
- :: pavimento incrinato
- <> interruttore che abbassa il blocco di pietra in [RL.eI] Prova /A
- r- apertura che si può attraversare solo possedendo lo Status Rana

Questa stanza viene esplorata solo da Porom.

Ambientazione: stile 'Caverna'  
Musica: 018. Melodia dell'arpa

#####65.##### #66.#####

```

#      #      #      #
#      ###   ###   #
#      #      #      #
#      ##<>#      #
#      #      #      #
#####      ###
#####      #####
#####

```

COLLEGAMENTI

65 ---> [RL.eV] Prova di Palom & Porom /N  
66 ---> [RL.eV] Prova di Palom & Porom /N

ALTRO

<> interruttore che apre la porta 63, situata in [RL.eT] Prova /L

NEMICI

- (x1) Falena ocellata <> Esp 74 -- Gil 18
- (x1) Larva <> Esp 49 -- Gil 8 (anche Sirena)
- (x1) Maghetto <> Esp 132 -- Gil 63
- (x1) Marionetta <> Esp 800 -- Gil 180
- (x1) Rana di palude <> Esp 1.841 -- Gil 335
- (x1) Rana gigante <> Esp 89 -- Gil 24
- (x1) Rana tigre <> Esp 127 -- Gil 34
- (x1) Spine diaboliche <> Esp 700 -- Gil 220

Questa stanza viene esplorata solo da Porom. Per raggiungere l'interruttore è necessario che Palom abbia premuto in [RL.eT] Prova /L il pulsante tondo celeste.

\_\_\_\_\_ [RL.fA] PROVA DI PALOM & POROM /P

Ambientazione: stile 'Caverna'  
Musica: 018. Melodia dell'arpa

```

#####
##### #
### #####
# ##### ###
### # # #
###_##### # N #
#63.# # #
# # #
#####

```

COLLEGAMENTI

63 ---> [RL.eT] Prova di Palom & Porom /L

NEMICI

- (x1) Falena ocellata <> Esp 74 -- Gil 18
- (x1) Larva <> Esp 49 -- Gil 8 (anche Sirena)
- (x1) Maghetto <> Esp 132 -- Gil 63

(x1) Marionetta <> Esp 800 -- Gil 180  
 (x1) Rana di palude <> Esp 1.841 -- Gil 335  
 (x1) Rana gigante <> Esp 89 -- Gil 24  
 (x1) Rana tigre <> Esp 127 -- Gil 34  
 (x1) Spine diaboliche <> Esp 700 -- Gil 220

Questa stanza viene esplorata solo da Palom.

[RL.fb] SENTIERO FINALE /A

Ambientazione: stile 'Stanza del castello'

Musica: 038. Bambole danzanti

```

#####00.##### #####
# a ##### #
#####
# #####
# ##### U #####
# ##### #####
# ##### #####
# ##### R #
#####
# #####
# #####
# M R #####
# ##### M #
# #####
# R M #####
# ##### R #
#####
# #####
# #####
# #####
# #####
# #####
# #####
#####
# M #
# #
# #
# R #
# #
### ###
### ###
# #
# #
# #
#####
# #
# >< #
#####

```







```

###                                     #
#####      ###      #      #####      #####
###      #####      #####      #####
#      ###      ###      ###      ###
###                                     #####
#####      #      #####
###      #####      ###
#####      #      ###
#      #
###      ###
###      ###
#      #
#      ><      #
###      ###
#####

```

OGGETTI

a. Veste di Vishnu / Cortina lunare / Fiocco / Megalisir

ALTRO

>< punto di partenza  
00 uscita

NEMICI

```

(x1) Catoblepas      <>   Esp 62.000   --   Gil 62.500
(x1) Gigante di ferro <>   Esp 64.000   --   Gil 63.000
(x1) Re Behemoth    <>   Esp 64.000   --   Gil 63.500
(x1) Scippagil      <>   Esp 63.000   --   Gil 62.500   (anche Sirena)

```

Dopo aver raccolto la Veste di Vishnu, tornando in questa stanza e riaprendo il baule, si otterrà una Cortina lunare, un Fiocco oppure un Megalisir.

\_\_\_\_\_ [RL.fE] SENTIERO FINALE /D

Ambientazione: stile 'Grotta delle silfidi'

Musica: 012. Nell'oscurità

```

      #00.#
      #—#
      # #
##### #####
##### a ##### #####
# # ##### ### ### #####
# # # ##### #
# § # # >< § #
# # ### ##### #
##### ##### # #
##### #####
# # ##### #####
# # # #
# # # #
# # # #
# # # #
# # # #
# # # #
# # # #
# # # #

```



```

# #
# #
# #
# #
# #
### ###
#####
#####
### ###
#   ###   ###   #
#   #   PS   #   #
###           #####
#           #
#####   ###   ###   #####
#           ><           #
###   #   #   ###
#####   #####
#   #
#   #
#   #
###   ###
###   _____   ###
#   68.   #
###   _____   ###
###   ###
#####

```

COLLEGAMENTI

68 >>>> Superficie lunare (teletrasporto, senso unico)  
69 >>>> Superficie lunare (teletrasporto, senso unico)

ALTRO

>< punto di partenza  
PS Punto di Salvataggio  
\$ Boss (Zeromus EG)

NEMICI

(x1) Zeromus EG <> Esp 0 -- Gil 0 [Boss]

=====

SOTTOSUOLO LUNARE [@09SL]

===== Lunar Subterrane =====

Zona territoriale ----: Luna  
Stanze presenti -----: ventidue  
Musica di sottofondo -: 005. Le Ali rosse / 044. All'interno del Gigante  
Punti di Salvataggio -: [SL.aM] S5 /E  
                              [SL.aQ] S7 /B

... OGGETTI ...

Anello protettivo [SL.aG, aH]  
Busto di Minerva [SL.aO]  
Cottage [SL.aN]  
Cristallo [SL.bA]  
Elisir [SL.aE, aU]  
Elmo di cristallo [SL.aG]  
Elmo draconico [SL.aC]  
Fiocco [SL.aS]  
Fischietto Ghisal [SL.aU]  
Frecce di Artemide [SL.aD, aN]

Frusta infuocata [SL.aB]  
 Fuma shuriken [SL.aN, aT, aV]  
 Giacca bianca [SL.aI]  
 Guanti di cristallo [SL.aG]  
 Guanti draconici [SL.aC]  
 Lancia sacra [SL.aR]  
 Mantello nero [SL.aA]  
 Masamune [SL.aT]  
 Mela d'oro [SL.aN]  
 Murasame [SL.aC]  
 Pozione-X [SL.aF]  
 Ragnarok [SL.aG]  
 Ramo del saggio [SL.aB]  
 Scudo di cristallo [SL.aG]  
 Scudo draconico [SL.aB]  
 Verga astrale [SL.aD]  
 Veste di cristallo [SL.aG]  
 Veste draconica [SL.aC]  
 Zanna bianca [SL.aF]  
 Zanna rossa [SL.aL]

••• NEMICI •••

Ahriman [SL.aE, aG, aN]  
 Bahamut oscuro [SL.aG]  
 Behemoth [SL.aD, aG, aT, aU, aV]  
 Demone corazzato [SL.aA, aB, aC, aE, aG, aN]  
 Dinozombie [SL.aF, aG, aH, aI, aL, aO, aP, aR, aS]  
 Drago bianco [SL.aC]  
 Drago blu [SL.aE, aG, aN]  
 Drago d'argento [SL.aC, aD, aE, aF, aG, aH, aI, aL, aN, aO, aP, aR, aS]  
 Drago d'oro [SL.aC, aD, aE, aF, aG, aH, aI, aL, aN, aO, aP, aR, aS]  
 Drago d'ossa [SL.aC, aD]  
 Drago rosso [SL.aG, aT, aU, aV]  
 Gelatina principessa [SL.aL]  
 Goblin assassino [SL.aF, aH, aI, aL, aO, aP, aR, aS]  
 Guardia selenita [SL.aA, aB, aO]  
 Lunasauro [SL.aS]  
 Malizia di Zemus [SL.aZ]  
 Maschera mortale [SL.aT, aU, aV]  
 Occhio pestilenziale [SL.aR]  
 Ogopogo [SL.aT]  
 Saggia oscura [SL.aA, aB, aC, aD, aE, aG, aN, aO]  
 Soffio di Zemus [SL.aZ]  
 Zemus [SL.bA]  
 Zeromus 1 [SL.bA]  
 Zeromus 2 [SL.bA]

[SL.aA] S1

```

#####
#####
### #####
# #####
# #####
# ##### ..... #
# ##### : # #
##### ##### : # #
# ##### : #####
  
```

```

###          #####          # #          ##### : #
#          #####          ### ###          ##### : #
#          ##### .....          ###          ### .....: #
#          # ....: #          ###          ###          #####
#          ### : #####          ### 01.          ###          #
#          ###          #####          ###          ###          #
###          ###          #####          #####          #
#          #          #####          #####          ###          _____
#          #          #####          #          ###03.###
#          ###          02.#####          ###          #          #
#          #####          #####          ###          #          #
#          #####          #####          #          02.          #
###          #####          #          #####
#          #####          #
###          #####          #          _____
###          a          #####          ###06.###
###          #####          #
#####          #          ###
###          #
###          ###          ###
#####

```

COLLEGAMENTI

```

01 >>>> [PC.aB] Palazzo di cristallo - 2° piano (teletrasporto, accesso 03)
02 ---> [SL.aA] S1 (teletrasporto)
03 ---> [SL.aB] S2
06 ---> [SL.aB] S2

```

OGGETTI

a. Mantello nero (sconfiggendo i Demoni corazzati)

ALTRO

.. passaggio segreto

NEMICI

```

(x2) Guardia selenita <> Esp 43.003 -- Gil 9.400
(x1) Saggia oscura

(x1) Guardia selenita <> Esp 30.003 -- Gil 5.900
(x1) Saggia oscura

(x2) Demone corazzato <> Esp 37.000 -- Gil 14.000 (forziere a & Sirena)
(x1) Demone corazzato <> Esp 18.500 -- Gil 7.000
(x1) Saggia oscura <> Esp 17.003 -- Gil 2.400

```

\_\_\_\_\_ [SL.aB] S2

```

##### _____ #####          #####
### c ### #07.#          #####          ..... #
#          ###          .....          ##### : #
#          #####          #####          # : #
###          #####          #####          # : #
#####          # : #
#          # : #
#          # : #
#####          # : #
#####          ###          ###          a          ##### : #
#          .....          #####          ###          ###          # : #

```

```

# : #####          #####          #          #####          ### : #
# : #####          ##### |04.#      ###          #####          # : #
# : #####          #          #####          ###          #####          # : #
# : #####          #          #          #####          # : #
# : #####          #          #          #          #####          # : #
# : ...          ###          #          04.#####03.#      ### : #
#####          #####          #####          #####          ### : #
          #          #          #####          ###          ### : #
          #####          #          #####          #####          : #
          ###          #          #          #          .. b # ..... : #
          #          ###          #06.#          # : ##### : ##### : #
          #          #          #          #          # : ..... : # : #
          #          #          #          #          #          # : #
          #####          #          #          #          #####          # : #
          #          #          #          #          #          # : #
          #          #          #          #          #          # : #
          #####          #          #          #          #          # : #
          #####          #          #          #          #          # : #
          #####          #####          #####          #####          #####

```

COLLEGAMENTI

```

03 ---> [SL.aA] S1
04 ---> [SL.aB] S2
05 ---> [SL.aC] S3
06 ---> [SL.aA] S1
07 ---> [SL.aC] S3

```

OGGETTI

- a. Ramo del saggio (sconfiggendo le Guardie selenite e le Sagge oscure)
- b. Frusta infuocata
- c. Scudo draconico

ALTRO

.. passaggio segreto

NEMICI

```

(x1) Demone corazzato <> Esp 48.503 -- Gil 12.900
(x1) Guardia selenita
(x1) Saggia oscura

(x1) Demone corazzato <> Esp 52.506 -- Gil 11.800 (anche Sirena)
(x2) Saggia oscura

(x2) Guardia selenita <> Esp 60.006 -- Gil 11.800 (forziere a)
(x2) Saggia oscura

(x2) Guardia selenita <> Esp 43.003 -- Gil 9.400
(x1) Saggia oscura

(x1) Guardia selenita <> Esp 30.003 -- Gil 5.900
(x1) Saggia oscura

(x2) Demone corazzato <> Esp 37.000 -- Gil 14.000

(x1) Demone corazzato <> Esp 18.500 -- Gil 7.000

```

[SL.aC] S3

```

          #####
#####          #####          #####          #####          #####
#          #          #          #          #          #          #

```

```

###      ###   ###      #####      #
#          #####      ###          #
#          ###          #####
###      #####      ###
#          #####      #####
###      ###   ###      #####      ###
#          #####      #####      #####
#   #####      #####      #####      #
#####      #   ....      #_#      #
          # : ###      #08.#      #   #####
          # :.....      -----#####      b ###
#####      #####      #####      .....      #####
###      #####      ###      #####      : ###      ..... #
#          #          #          #####      : #####      ### : #
#          ###   #          #          #####      : #####      : #
### a #####      #          #          #####      : #####      : #
#####      #   #          #          ...: #####      ..: #
          #   #          ###      #####      : ###
          #   #          #####      # c #####      : #
          #   #          #####      .....: #
###05.#####      #          ###      #####
#   #          #          #####      #
#          #          # d          #
#          #####      #####      #
#####      #####

```

COLLEGAMENTI

```

05 ---> [SL.aB] S2
07 ---> [SL.aB] S2
08 ---> [SL.aD] S4 /A

```

OGGETTI

- a. Murasame (sconfiggendo il Drago bianco)
- b. Elmo draconico
- c. Veste draconica
- d. Guanti draconici

ALTRO

```

.. passaggio segreto

```

NEMICI

```

(x1) Drago bianco      <>   Esp 55.000  --  Gil 0          [Boss, oggetto a]
(x1) Demone corazzato <>   Esp 52.506  --  Gil 11.800
(x2) Saggia oscura
(x1) Drago d'ossa     <>   Esp 31.003  --  Gil 9.150
(x1) Saggia oscura
(x2) Demone corazzato <>   Esp 37.000  --  Gil 14.000
(x1) Drago d'argento  <>   Esp 25.000  --  Gil 19.000
(x2) Drago d'oro      <>   Esp 60.000  --  Gil 46.000  (anche Sirena)
(x1) Drago d'ossa     <>   Esp 14.000  --  Gil 6.750

```



```

#####
### # #####
### # ### ### #####
# # # ##### # #####
# # # # # #
### ###08.### ### # # #
# # ##### # # a #
##### ##### # ##### #
##### ##### #
### ##### # ##### #
# ##### # ##### ###
# #####_##### ##### #####
# ###09.##### # ##### #
### # # # ##### #
### ##### #
# # # ##### #
### ##### # # # #
##### # #
# #####_##### ##### #
### #####11.##### ##### #
# #####_##### # #
### # # # ##### # #
# # # # # # # #
# b # # #10.### #
### # # # #
### # # #
##### # # #####
### ##### # # #####
##### #_# #####
#12.#

```

COLLEGAMENTI

```

08 ---> [SL.aC] S3
09 ---> [SL.aE] S4 /B
10 ---> [SL.aF] S4 /C
11 ---> [SL.aF] S4 /C
12 ---> [SL.aG] S5 /A

```

OGGETTI

```

a. Frecce di Artemide
b. Verga astrale (sconfiggendo il Behemoth)

```

NEMICI

```

(x1) Drago d'ossa <> Esp 31.003 -- Gil 9.150
(x1) Saggia oscura

(x1) Behemoth <> Esp 57.000 -- Gil 65.000 (forziere b)

(x1) Drago d'argento <> Esp 25.000 -- Gil 19.000

(x2) Drago d'oro <> Esp 60.000 -- Gil 46.000

(x1) Drago d'ossa <> Esp 14.000 -- Gil 6.750

(x3) Saggia oscura <> Esp 51.009 -- Gil 7.200 (anche Sirena)

```

---

[SL.aE] S4 /B

#####



(x1) Drago d'oro  
(x1) Dinozombie <> Esp 15.000 -- Gil 8.100  
(x1) Drago d'oro <> Esp 30.000 -- Gil 23.000  
(x1) Goblin assassino <> Esp 20.000 -- Gil 10.700 (anche Sirena)

[SL.aG] S5 /A

```

#####
#12.# ##### #
# # #
##### # # #
### ___### # # ### f #####
# 23. # # # ###
# _____# # # #####
# ##### # # ##24.# ### #####
# ##### a # # # _____### #####
# ### # # # ##### #
# ### ### ### ##### b #####
# ### # _____### #####
### ##### ###13.### ###_### ###
### ##### _____###14.### #####
# e ##### _____# ### #
### ##### # ### c #
# ##### # # #
# ##### ### ##### #
# ### ### _____### #
# ### d # ###16.# #####_### #####
# # # _____###15.### ### #
# # ##### ### ##### ###
# # ##### # #
# ### ##### # ##### ###
# ### #####_### ###_### #
#_##### # #17.# # ##18.# #
#22.# ##### # _____# #
##### ##### ### ### #####
#####
#_#
#19.#
_____

```

COLLEGAMENTI

12 ---> [SL.aD] S4 /A  
13 ---> [SL.aH] S5 /B  
14 ---> [SL.aH] S5 /B  
15 ---> [SL.aH] S5 /B  
16 ---> [SL.aI] S5 /C  
17 ---> [SL.aI] S5 /C  
18 ---> [SL.aL] S5 /D  
19 ---> [SL.aN] S6 /A  
22 ---> [SL.aN] S6 /A (teletrasporto)  
23 ---> [SL.aM] S5 /E (teletrasporto)  
24 ---> [SL.aM] S5 /E

OGGETTI

a. Scudo di cristallo (sconfiggendo il Drago blu ed il Drago rosso)  
b. Veste di cristallo (sconfiggendo il Behemoth)

- c. Guanti di cristallo (sconfiggendo i Draghi rossi)
- d. Elmo di cristallo (sconfiggendo il Dinozombie e la Saggia oscura)
- e. Anello protettivo (sconfiggendo il Behemoth)
- f. Ragnarok (sconfiggendo il Bahamut oscuro)

NEMICI

- (x1) Bahamut oscuro <> Esp 64.000 -- Gil 0 [Boss oggetto f]
- (x1) Demone corazzato <> Esp 43.500 -- Gil 26.000 (anche Sirena)
- (x1) Drago d'argento
- (x1) Dinozombie <> Esp 32.003 -- Gil 10.500 (forziere d)
- (x1) Saggia oscura
- (x1) Drago blu <> Esp 77.500 -- Gil 105.200 (forziere a)
- (x1) Drago rosso
- (x1) Ahriman <> Esp 33.333 -- Gil 65.200
- (x1) Behemoth <> Esp 57.000 -- Gil 65.000 (forzieri b & e)
- (x2) Drago blu <> Esp 72.000 -- Gil 80.400
- (x1) Drago blu <> Esp 36.000 -- Gil 40.200
- (x2) Drago d'oro <> Esp 60.000 -- Gil 46.000
- (x2) Drago rosso <> Esp 83.000 -- Gil 130.000 (forziere c)
- (x3) Saggia oscura <> Esp 51.009 -- Gil 7.200

[SL.aH] S5 /B

```

#####          #####
###          ##### a #####
#          ....          ... #
#          #####          ### : #
#          #          ##### : #   ##15.###
#####          #          # .....: #####          ###
###          #          # : #####          ###
#          ###          # : #####          ###
#          #          # : #####          #
#          #          # : #####          #
#          ###          # :.....          #
###          #          #####          #
###          ##          ###          ###
#####13.###          #          #
          #          #####
          ###          #
          #          ###
          #          #
          ##14.#####

```

COLLEGAMENTI

- 13 ---> [SL.aG] S5 /A
- 14 ---> [SL.aG] S5 /A
- 15 ---> [SL.aG] S5 /A

OGGETTI

a. Anello protettivo

ALTRO

.. passaggio segreto

NEMICI

(x1) Drago d'argento	<>	Esp 55.000	--	Gil 42.000	
(x1) Drago d'oro					
(x1) Dinozombie	<>	Esp 15.000	--	Gil 8.100	
(x1) Drago d'oro	<>	Esp 30.000	--	Gil 23.000	
(x1) Goblin assassino	<>	Esp 20.000	--	Gil 10.700	(anche Sirena)

\_\_\_\_\_ [SL.aI] S5 /C

```

      _____
    ###17.###
#####   ###
#           ###
#           ###
#           #
###      ### #
#      ##### #
#      # # # #
#      # # # #
###      # # #
# a # # #
##### #   #
      ###16.###
      _____

```

COLLEGAMENTI

16 ---> [SL.aG] S5 /A  
17 ---> [SL.aG] S5 /A

OGGETTI

a. Giacca bianca

NEMICI

(x1) Drago d'argento	<>	Esp 55.000	--	Gil 42.000	
(x1) Drago d'oro					
(x1) Dinozombie	<>	Esp 15.000	--	Gil 8.100	
(x1) Drago d'oro	<>	Esp 30.000	--	Gil 23.000	
(x1) Goblin assassino	<>	Esp 20.000	--	Gil 10.700	(anche Sirena)

\_\_\_\_\_ [SL.aL] S5 /D

```

#####
###      ###
###      a #
#           #
#           #####
#           ###

```

# \_\_\_\_\_ #  
###18.#####

COLLEGAMENTI

18 ---> [SL.aG] S5 /A

OGGETTI

a. Zanna rossa

NEMICI

(x1) Drago d'argento <> Esp 55.000 -- Gil 42.000  
(x1) Drago d'oro  
  
(x1) Dinozombie <> Esp 15.000 -- Gil 8.100  
  
(x1) Drago d'oro <> Esp 30.000 -- Gil 23.000  
  
(x5) Gelatina principessa <> Esp 50.000 -- Gil 277.775 (anche Sirena)  
  
(x1) Goblin assassino <> Esp 20.000 -- Gil 10.700

\_\_\_\_\_ [SL.aM] S5 /E

#####  
### 23. ###  
# \_\_\_\_\_ #  
# #####  
# PS #  
# #  
# #####  
### \_\_\_\_\_ #  
###24.###  
\_\_\_\_\_

COLLEGAMENTI

23 ---> [SL.aG] S5 /A (teletrasporto)  
24 ---> [SL.aG] S5 /A

ALTRO

PS Punto di Salvataggio

NEMICI

nessuno

\_\_\_\_\_ [SL.aN] S6 /A

#####  
# # # # #  
#22.# ### # # # #####  
# \_\_\_\_\_##### # a # # # # b #  
# ### ..... # # # ### ### # #  
# # ##### \_\_\_\_\_### ##### ###  
# # #####20.# # #  
# # ##### #####  
# # ### ### ##### #  
# # ### ##### # ##### ###  
# ### ##### # # # # #

```

# #####          #####          # # #          #
# # #          .....          #          #
# # #####          #####          ##          ##
#_#          ##          ##          #####          #
#21.#          #####          ##          c #####          #
#####          ##          #          #####          #
          #          ##          #####          ##
          #20.#          #          #####          #####          #####
          #_#          #          #####          #25.##          ##          #
#####          #          #          #####          #####          21.#
#          #          #          #####          #####          #
#          #          ##          #####          #####          #
#          #####          ##          #####          #####          #
#          #####          #####          #####          #####          ##
#####          d          ##          ##          ##
          #          ##          #####
          #####

```

COLLEGAMENTI

```

19 ---> [SL.aG] S5 /A
20 ---> [SL.aN] S6 /A
21 ---> [SL.aN] S6 /A (teletrasporto)
22 ---> [SL.aG] S5 /A (teletrasporto)
25 ---> [SL.aO] S6 /B

```

OGGETTI

- a. Frecce di Artemide
- b. Fuma shuriken
- c. Cottage
- d. Mela d'oro

ALTRO

.. passaggio segreto

NEMICI

```

(x1) Demone corazzato <> Esp 43.500 -- Gil 26.000
(x1) Drago d'argento

(x2) Ahriman <> Esp 66.666 -- Gil 130.400

(x1) Ahriman <> Esp 33.333 -- Gil 65.200

(x2) Drago blu <> Esp 72.000 -- Gil 80.400

(x1) Drago blu <> Esp 36.000 -- Gil 40.200

(x2) Drago d'oro <> Esp 60.000 -- Gil 46.000 (anche Sirena)

(x3) Saggia oscura <> Esp 51.009 -- Gil 7.200

```

[SL.aO] S6 /B

```

#####
### a ###          ##26.###
#          #          #          #
#          #          #          #
#          #          #          #
#          #####          ##
###          ##          #

```

```

###      ###      #
#          #
#          #####
#          ###
#####25.#####

```

COLLEGAMENTI

```

25 ---> [SL.aN] S6 /A
26 ---> [SL.aP] S7 /A

```

OGGETTI

a. Busto di Minerva (sconfiggendo le Guardie selenite e la Saggia oscura)

NEMICI

```

(x1) Drago d'argento      <>   Esp 55.000  --  Gil 42.000
(x1) Drago d'oro
(x3) Guardia selenita    <>   Esp 56.003  --  Gil 12.900  (forziere a)
(x1) Saggia oscura
(x1) Dinozombie          <>   Esp 15.000  --  Gil 8.100
(x1) Drago d'oro          <>   Esp 30.000  --  Gil 23.000
(x1) Goblin assassino    <>   Esp 20.000  --  Gil 10.700  (anche Sirena)

```

\_\_\_\_\_ [SL.aP] S7 /A

```

#####
#                                     ###
###                                  #
#   #####                          #####  #
#   #####                          #####  #
#   #####                          #####  #
#   #####                          #####  #
#####26.###   #####30.#####   #####  #
#   #####  #   #   #   #   #   #   #   #
#   #####                                     #  #
#   ###   #####                                     #  #
#   #####   #####                                     ###  #
###   #####   #####                                     #  #
###   #   #####                                     #  #
#   #   #####                                     #
#   #   #####                                     ###
#####   #####                                     #
#   #####                                     #
#   #####                                     #
#   #####   #####   #####   #####   #####   #
#   #####27.#####28.#####29.#####   #
###   _____   _____   _____   ###
###                                     #####
#####

```

COLLEGAMENTI

```

26 ---> [SL.aO] S6 /B
27 ---> [SL.aQ] S7 /B
28 ---> [SL.aR] S7 /C
29 ---> [SL.aS] S7 /D
30 ---> [SL.aT] S8

```



NEMICI

(x1) Drago d'argento <> Esp 55.000 -- Gil 42.000  
(x1) Drago d'oro  
  
(x1) Dinozombie <> Esp 15.000 -- Gil 8.100  
  
(x1) Drago d'oro <> Esp 30.000 -- Gil 23.000  
  
(x1) Goblin assassino <> Esp 20.000 -- Gil 10.700 (anche Sirena)

\_\_\_\_\_ [SL.aQ] S7 /B

```
#####  
#       #  
#       #  
#       #  
#       #  
###     ###  
#       #  
#   PS   #  
#       #  
#       #  
#       #  
#       #  
###     ###  
###27.###  
_____
```

COLLEGAMENTI

27 ---> [SL.aP] S7 /A

ALTRO

PS Punto di Salvataggio

NEMICI

nessuno

\_\_\_\_\_ [SL.aR] S7 /C

```
#####  
###     ###  
#       #  
#   a   #  
#       #  
#       #  
#       #  
#       #  
###     ###  
###28.###  
_____
```

COLLEGAMENTI

28 ---> [SL.aP] S7 /A

OGGETTI

a. Lancia sacra (sconfiggendo l'Occhio pestilenziale)

NEMICI

(x1) Occhio pestilenziale <> Esp 31.108 -- Gil 550 [Boss oggetto a]  
  
(x1) Drago d'argento <> Esp 55.000 -- Gil 42.000

```

(x1) Drago d'oro
(x1) Dinozombie          <>   Esp 15.000  --  Gil 8.100
(x1) Drago d'oro          <>   Esp 30.000  --  Gil 23.000
(x1) Goblin assassino     <>   Esp 20.000  --  Gil 10.700  (anche Sirena)

```

---

[SL.aS] S7 /D

```

#####
###      ###
#   a   b   #
#               #
#               #
#               #
#               #
###      ###
###29.###

```

COLLEGAMENTI

29 ---> [SL.aP] S7 /A

OGGETTI

- a. Fiocco (sconfiggendo i Lunasauri all'ingresso della stanza)
- b. Fiocco (sconfiggendo i Lunasauri all'ingresso della stanza)

NEMICI

```

(x2) Lunasauro          <>   Esp 59.000  --  Gil 0           [Boss forzieri a & b]
(x1) Drago d'argento     <>   Esp 55.000  --  Gil 42.000
(x1) Drago d'oro
(x1) Dinozombie          <>   Esp 15.000  --  Gil 8.100
(x1) Drago d'oro          <>   Esp 30.000  --  Gil 23.000
(x1) Goblin assassino     <>   Esp 20.000  --  Gil 10.700  (anche Sirena)

```

---

[SL.aT] S8

```

#####
#####
#####      ###      #___#      #####
#               #30.#      ###
#               _____      ###
#####          #          ###          ###
# a #          #####          #
# #####          #####          #
# #####          #####          #
### #          #####          ### #
#          #####          # #
### # ## #          #          ##### #
#          #####          ###___### #          ##### #
# #          ###31.### #          #####
# #          ###___### #
# #          ##### #
#####          ###
#####          #####

```

```
# # #####
# ##### b ###
# #
#####
```

COLLEGAMENTI

30 ---> [SL.aP] S7 /A
31 ---> [SL.aU] S9

OGGETTI

a. Fuma shuriken
b. Masamune (sconfiggendo l'Ogopogo)

NEMICI

(x1) Ogopogo <> Esp 61.000 -- Gil 0 [Boss oggetto b]
(x1) Behemoth <> Esp 57.000 -- Gil 65.000
(x2) Drago rosso <> Esp 83.000 -- Gil 130.000 (anche Sirena)
(x1) Drago rosso <> Esp 41.500 -- Gil 65.000
(x1) Maschera mortale <> Esp 50.000 -- Gil 65.000

[SL.aU] S9

#####
### # #
# #31.# #
# #####
##### a #
### #####
# ##### # ## #
### ## #####
# #####
# # ###
# # #####
# #####
# # #
# #####
# # #
##### b ##### # # #
#####

COLLEGAMENTI

31 ---> [SL.aT] S8
32 ---> [SL.aV] S10 (teletrasporto)

OGGETTI

a. Elisir
b. Fischietto Ghisal

NEMICI

(x1) Behemoth <> Esp 57.000 -- Gil 65.000
(x2) Drago rosso <> Esp 83.000 -- Gil 130.000 (anche Sirena)

(x1) Drago rosso <> Esp 41.500 -- Gil 65.000

(x1) Maschera mortale <> Esp 50.000 -- Gil 65.000

[SL.aV] S10

```

#####_#####
##### #32.# #
# # #
#### #
# # ##### ##
# ## ## #####
##### # #
# ##### ##### #####
##### ##### # a #
# b ##### #
# ##### ##
### # ## ##
### ##### #####
##### ##### ##
##### #
# # ## # ## # #
# #####_###
# # ## ## #33.#
##### #####

```

COLLEGAMENTI

32 ---> [SL.aU] S9 (teletrasporto)  
33 ---> [SL.aZ] S11 (teletrasporto)

OGGETTI

- a. Fuma shuriken
- b. Fuma shuriken

NEMICI

(x1) Behemoth <> Esp 98.500 -- Gil 130.000  
(x1) Drago rosso

(x2) Behemoth <> Esp 114.000 -- Gil 130.000

(x1) Behemoth <> Esp 57.000 -- Gil 65.000

(x3) Drago rosso <> Esp 124.500 -- Gil 195.000

(x2) Maschera mortale <> Esp 100.000 -- Gil 130.000 (anche Sirena)

(x1) Maschera mortale <> Esp 50.000 -- Gil 65.000

[SL.aZ] S11

```

#####
#### # #####
# |33.#
# #####
# ## ##### ## #####
# #####
# #####
# #####
# ## ##### ## ## #

```

```

#                ##                #
#                #
#####  #####  ##          ##  #####  #####  ##  #
          #####          #####          #####          #
#####          #####          #####          #####          #
###_          #####          ##          ##          #
#.34  ##                #                #
###^  ##          #####          #
          #####          #          ##          ##          ##          ##          #
          #####          #####          #####          #####

```

COLLEGAMENTI

33 ---> [SL.aV] S10 (teletrasporto)  
34 ---> [SL.bA] S12 (teletrasporto)

NEMICI

(x1) Malizia di Zemus <> Esp 65.000 -- Gil 50.000  
(x1) Soffio di Zemus <> Esp 60.000 -- Gil 50.000 (anche Sirena)

\_\_\_\_\_ [SL.bA] S12

```

#####
###          §          ###
#          ##          a          ##          #
#          #          #          #
###          ###          ###
#          #          #
#####          ##          ##          #####
#          #          #
###          #          #          ##
          #####          #####
          #          #
          #          #
          #          #
          ###          ###
###          _____          ###
#          34.          #
###          _____          ###
#####

```

COLLEGAMENTI

34 ---> [SL.aZ] S11 (teletrasporto)

ALTRO

§ Boss (Zeromus 1 & Zeromus 2)

OGGETTI

a. Cristallo

NEMICI

(x1) Zeromus 1 <> Esp 0 -- Gil 0 [Boss 1]  
(x1) Zeromus 2 <> Esp 0 -- Gil 0 [Boss 2]  
(x1) Zemus <> Esp 0 -- Gil 0

Entrando in questa stanza si riceverà da Golbez il Cristallo da usare nello scontro finale con Zeromus.

TANA DEL FORMILEONE

[@09TF]

Antlion's Den

Zona territoriale ----: Pianeta Blu / territorio di Damcyan
Stanze presenti -----: cinque
Musica di sottofondo -: 012. Nell'oscurità
Punti di Salvataggio -: [TF.aD] S1 /B

OGGETTI

NEMICI

Table listing objects and enemies with their respective codes. Objects include Ago dorato, Aracnotela, Arpa di Lamia, Coda di fenice, Etere, Fuga rapida, Perla del deserto, Pozione, Tenda, Vento antartico. Enemies include Adamanthart, Basilisco, Centipede, Domovoi, Formileone, Goblin, Leshy, Mousse gialla, Verme delle sabbie.

[TF.aA] S1 /A

Diagrammatical representation of the area layout using symbols like #, a, b, c, d, e, f, and numbers (01, 02, 03, 04) to denote specific points or zones.

COLLEGAMENTI

01 >>>> Area tra la Tana del formileone ed il Monte Hobs



```

#                #####  #####05.#      a #
#####          #      #####  ###      #
          ###      #####  #####  #
          ###      ###  #      #####  #
          ###      ###  #      #####  #####
          ###  ___###  #      #
          #06.#      #####
          _____

```

COLLEGAMENTI

```

02 ---> [TF.aA] S1 /A
03 ---> [TF.aA] S1 /A
05 ---> [TF.aC] S2 /B
06 ---> [TF.aE] Nido del formileone

```

OGGETTI

- a. Vento antartico
- b. Pozione
- c. Aracnotela

NEMICI

```

(x1) Adamanthart      <>   Esp 501  --  Gil 118
(x1) Basilisco
(x1) Leshy

(x1) Adamanthart      <>   Esp 344  --  Gil 76
(x1) Basilisco

(x1) Centipede        <>   Esp 161  --  Gil 42  (anche Sirena)
(x1) Verme delle sabbie

(x1) Basilisco        <>   Esp 194  --  Gil 45
(x3) Goblin

(x2) Adamanthart      <>   Esp 468  --  Gil 92

(x2) Leshy            <>   Esp 314  --  Gil 84

(x4) Mousse gialla    <>   Esp 576  --  Gil 132

(x2) Verme delle sabbie <>   Esp 164  --  Gil 44

```

\_\_\_\_\_ [TF.aC] S2 /B

```

#####
###      #
#      a      #
#      #####
#      ###      ###
#      #####      #
#      #####      ###
#      #####      #####
#      #####      #
#      #####      ###
#####  _____
          #05.#
          _____

```

COLLEGAMENTI

```

05 ---> [TF.aB] S2 /A

```



OGGETTI

a. Arpa di Lamia

NEMICI

nessuno

[TF.aD] S1 /B

```

#####
#####      b ###
# c          #
###        #####   ###
#   ###      ###
#   #        a #
#####      ###
#   PS      #
#           #
#           #
#####_#####
#04.#

```

COLLEGAMENTI

04 ---> [TF.aA] S1 /A

OGGETTI

- a. Coda di fenice
- b. Etere
- c. Fuga rapida

ALTRO

PS Punto di Salvataggio

NEMICI

nessuno

[TF.aE] NIDO DEL FORMILEONE

```

#06.#
#-----#
#####   #####
#####   #####
#####   #   #   #####
###     #####   #####   ###
###     #####   #####   ###
###     ###   #   #   ###   ###
#     ###     #####   #####   ###   #
###     #     #####   #####   #   ###
#     ###     ###   #####   ###   ###   #
###     #     ###   #####   #####   ###   #   ###
#     #     ###     ###   #####   #####   #   #   #
#     ###     #     ###   #####   #####   #   #   #
#     #####   ###     #     #     #####   #
#     ###     #     ###   #####   #     ###   #
###     #     #     #     a     #     #     #     ###
###     ###     ###     #     S     #     ###     ###     ###

```



[TM.aA] CITTÀ

```

#####
#
#
#06.# # #####
# # #####
##### #####
# #####
# #####_#####_#####
# #####04.#####05.#####
# #####_#####_#####
# ##### #####
# #####
# #####
# #####
# #####
# #####
# #####
# #####
# #####
# #####
# #####
#####_#####
      .01..

```

COLLEGAMENTI

- 01 >>>> Territori sotterranei
- 02 ---> [TM.aB] Magazzino
- 03 ---> [TM.aC] Locanda
- 04 ---> [TM.aD] Armi e armature
- 05 ---> [TM.aD] Armi e armature
- 06 ---> [TM.aE] Casa

[TM.aB] MAGAZZINO

```

#####
# {nO} {nE} #
#####
# {gw} #
# #
#####
# #
#_#
#02.#

```

COLLEGAMENTI

- 02 ---> [TM.aA] Città

ALTRO

- {nO} negozio di Medicine - Ovest
- {nE} negozio di Medicine - Est



OGGETTI

- a. Esplosivo
- b. Furia di Zeus
- c. Megaetere
- d. 2.000 Gil
- e. Vento antartico (vaso)
- f. Bestiario (vaso)

=====

TORRE DI BABIL

[@09TB]

===== Tower of Babil =====

Zona territoriale ----: Sottosuolo  
Stanze presenti -----: ventiquattro  
Musica di sottofondo -: 033. Torre di Babil  
Punti di Salvataggio -: [TB.aG] S10 /B  
                          [TB.aQ] S7 /B  
                          [TB.aV] S3 /B

••• OGGETTI •••

82.000 Gil	[TB.bA]
Ammazzaorchi	[TB.aT]
Arco letale	[TB.aF]
Artigli felini	[TB.aE]
Asura	[TB.aZ]
Bacio di Lilith	[TB.aU]
Berretto verde	[TB.aB]
Chiave	[TB.aR]
Clessidra d'argento	[TB.aS]
Coda di fenice	[TB.aE]
Corno rigenerante	[TB.aS]
Cotta glaciale	[TB.aH]
Etere	[TB.aA]
Frecce glaciali	[TB.aA]
Granpozione	[TB.aE, aM, aO, aR]
Lancia glaciale	[TB.aD]
Megaetere	[TB.aP]
Scudo glaciale	[TB.aL]
Spada glaciale	[TB.aC]
Vento antartico	[TB.aF]
Vento artico	[TB.aM]

••• NEMICI •••

Bambola diabolica	[TB.aA, aB, aD]
Barnabas	[TB.aR]
Barnabas-Z	[TB.aR]
Burattinaio	[TB.aA, aB, aD]
Capitano goblin	[TB.aA, aN]
Cavaliere ardente	[TB.aB, aC, aD, aE, aL, aM]
Cavaliere fantasma	[TB.aO, aP, aR, aS, aT, aU, aZ, bA]
Chimera	[TB.aC, aF, aH, aL, aM, aO, aP, aR]
Coeurl	[TB.aO, aP, aR, aS, aT, aU, aZ, bA]
Dottor Lugae	[TB.aR]
Dottore	[TB.aR]
Drago verde	[TB.aO, aP, aR, aS, aT, aU, aZ, bA]
Golem di mithril	[TB.aO, aP, aR]
Golem di pietra	[TB.aD, aO, aP, aR]
Lamia	[TB.aO, aP, aR, aS, aT, aU, aZ, bA]

Lucertola nera [TB.aA, aB, aC, aD, aE, aF, aH, aM]  
 Matriarca lamia [TB.aO, aP, aR]  
 Medusa [TB.aO, aP]  
 Misteruovo [TB.aC, aE, aF, aH, aO, aP, aR, aS, aT, aU, aZ, bA]  
 Molosso ardente [TB.aA, aB, aC, aD, aE, aH, aL, aM, aO, aP, aR]  
 Mousse bianca [TB.aC, aE, aF, aH, aL, aM, aO, aP, aR]  
 Naga [TB.aL, aO, aP, aR]  
 Ninfa tempestosa [TB.aO, aP, aR, aU, aZ, bA]  
 Occhio di sicurezza [TB.aC, aD, aH, aL, aO, aP, aR]  
 Orco folle [TB.aS, aT, aU, aZ]  
 Pyros viola [TB.aS, aT, aU, aZ, bA]  
 Re di Eblan [TB.bA]  
 Regina di Eblan [TB.bA]  
 Rubicante [TB.bA]  
 Stregona [TB.aO, aP, aR, aS, aT, aU, aZ, bA]  
 Tartaruga magma [TB.aA, aC, aE, aF, aH]

[TB.aA] S13

```

          _____
          #02.#
##### #-----# #####
### ##### # # #
# ##### # # ### #
##### ### ##### ### #
### ##### ### ### #
# b ##### ### #
##### ##### ### ### #####
# ##### ### ### ### c #
# ##### ##### ### #
##### ##### # # ### #
# ##### # # ### #
# # ##### # # ### ###
# # # # # # #
### # # # # #####
# # ##### #####
# a # # #
##### # #
# #
# #
#_#
#01.#
  
```

COLLEGAMENTI

01 >>>> Grande continente di Babil  
 02 ---> [TB.aB] S12 /A

OGGETTI

- a. Frecce glaciali
- b. Frecce glaciali
- c. Etere

NEMICI

(x3) Bambola diabolica <> Esp 6.632 -- Gil 1.271  
 (x1) Burattinaio  
 (x1) Bambola diabolica .evo  
  
 (x2) Bambola diabolica <> Esp 5.224 -- Gil 1.002



(x2) Cavaliere ardente <> Esp 6.832 -- Gil 1.088  
(x2) Molosso ardente  
  
(x1) Cavaliere ardente <> Esp 5.124 -- Gil 788  
(x2) Molosso ardente  
  
(x3) Lucertola nera <> Esp 3.894 -- Gil 129 (anche Sirena)  
  
(x2) Lucertola nera <> Esp 2.596 -- Gil 86  
  
(x4) Molosso ardente <> Esp 6.832 -- Gil 976

---

[TB.aC] S12 /B

```

#####
##### a #####
# #
# #
# #
#####03.#####

```

COLLEGAMENTI

03 ---> [TB.aB] S12 /A

OGGETTI

a. Spada glaciale (sconfiggendo l'Occhio di sicurezza)

NEMICI

(x1) Cavaliere ardente <> Esp 5.124 -- Gil 788  
(x2) Molosso ardente  
  
(x1) Lucertola nera <> Esp 1.298 -- Gil 43  
(x1) Misteruovo  
  
(x2) Lucertola nera <> Esp 5.928 -- Gil 554  
(x2) Tartaruga magma  
  
(x1) Lucertola nera <> Esp 4.630 -- Gil 511  
(x2) Tartaruga magma  
  
(x1) Occhio di sicurezza <> Esp 3.716 -- Gil 608 (forziere a)  
(x1) Chimera .evo  
  
(x3) Lucertola nera <> Esp 3.894 -- Gil 129  
  
(x2) Lucertola nera <> Esp 2.596 -- Gil 86  
  
(x6) Mousse bianca <> Esp 10.848 -- Gil 2.304 (anche Sirena)

---

[TB.aD] S12 /C

```

#####
##### a #####
# #
# #
# #
#####04.#####

```



COLLEGAMENTI

04 ---> [TB.aB] S12 /A

OGGETTI

a. Lancia glaciale (sconfiggendo l'Occhio di sicurezza)

NEMICI

(x2) Bambola diabolica <> Esp 5.224 -- Gil 1.002

(x1) Burattinaio

(x1) Bambola diabolica .evo

(x2) Cavaliere ardente <> Esp 6.832 -- Gil 1.088

(x2) Molosso ardente

(x1) Cavaliere ardente <> Esp 5.124 -- Gil 788

(x2) Molosso ardente

(x1) Occhio di sicurezza <> Esp 4.916 -- Gil 618 (forziere a)

(x1) Golem di pietra .evo

(x3) Lucertola nera <> Esp 3.894 -- Gil 129 (anche Sirena)

(x2) Lucertola nera <> Esp 2.596 -- Gil 86

(x4) Molosso ardente <> Esp 6.832 -- Gil 976

[TB.aE] S11

```

#####
#####
#####
###          #####          #
#           #####          #
### #####  #####          #####
### #####  #####          #
#           #####          ## #
#           #####-a-#####  ## #
#           #####          ## #
#           #####05.#####  ##### #
### #####          ## #
#           #####          ## #
#           #####          ## #
#           #####          ## #
### #####_#####_###  ## #
#           #####07.###  #####06.###  ## b #
###          #####          #####
#####          #####
#           #####          #
#           #####          #
#-c-###          #####
#           ###
#####

```

COLLEGAMENTI

05 ---> [TB.aB] S12 /A

06 ---> [TB.aF] S10 /A

07 ---> [TB.aF] S10 /A

OGGETTI

a. Artigli felini



11 ---> [TB.aL] S10 /E  
12 ---> [TB.aM] S9 /A

OGGETTI

- a. Arco letale
- b. Vento antartico

NEMICI

(x1) Chimera	<>	Esp 7.132	--	Gil 1.380
(x3) Mousse bianca				
(x1) Lucertola nera	<>	Esp 1.298	--	Gil 43
(x1) Misteruovo				
(x2) Lucertola nera	<>	Esp 5.928	--	Gil 554
(x2) Tartaruga magma				
(x1) Lucertola nera	<>	Esp 4.630	--	Gil 511
(x2) Tartaruga magma				
(x2) Chimera	<>	Esp 3.416	--	Gil 456
(x1) Chimera	<>	Esp 1.708	--	Gil 228
(x3) Lucertola nera	<>	Esp 3.894	--	Gil 129
(x6) Mousse bianca	<>	Esp 10.848	--	Gil 2.304 (anche Sirena)

---

[TB.aG] S10 /B

```
#####  
#           #  
#           #  
#    PS    #  
#           #  
#    _____ #  
#####08.#####  
_____
```

COLLEGAMENTI

08 ---> [TB.aF] S10 /A

ALTRO

PS Punto di Salvataggio

NEMICI

nessuno

---

[TB.aH] S10 /C

```
#####  
###    a    ###  
#           #  
#           #  
#           #  
###    _____ ###  
#####09.#####  
_____
```

COLLEGAMENTI

09 ---> [TB.aF] S10 /A

OGGETTI

a. Cotta glaciale (sconfiggendo l'Occhio di sicurezza)

NEMICI

- (x1) Chimera <> Esp 7.132 -- Gil 1.380
- (x3) Mousse bianca
  
- (x1) Lucertola nera <> Esp 1.298 -- Gil 43
- (x1) Misteruovo
  
- (x2) Lucertola nera <> Esp 5.928 -- Gil 554
- (x2) Tartaruga magma
  
- (x1) Lucertola nera <> Esp 4.630 -- Gil 511
- (x2) Tartaruga magma
  
- (x1) Occhio di sicurezza <> Esp 3.716 -- Gil 624 (forziere a)
- (x1) Molosso ardente .evo
  
- (x2) Chimera <> Esp 3.416 -- Gil 456
  
- (x1) Chimera <> Esp 1.708 -- Gil 228
  
- (x3) Lucertola nera <> Esp 3.894 -- Gil 129
  
- (x6) Mousse bianca <> Esp 10.848 -- Gil 2.304 (anche Sirena)

\_\_\_\_\_ [TB.aI] S10 /D

```

#####
#####  #####
###          ###
#            #
#            #
#            #
###          ###
#####10.#####

```

COLLEGAMENTI

10 ---> [TB.aF] S10 /A

NEMICI

nessuno

\_\_\_\_\_ [TB.aL] S10 /E

```

#####
##### a #####
#            #
#            #
#            #
#####11.#####

```

COLLEGAMENTI

11 ---> [TB.aF] S10 /A

OGGETTI

a. Scudo glaciale (sconfiggendo l'Occhio di sicurezza)

NEMICI

- (x2) Cavaliere ardente <> Esp 5.124 -- Gil 684
- (x1) Chimera
  
- (x1) Cavaliere ardente <> Esp 3.416 -- Gil 528
- (x1) Chimera
  
- (x1) Chimera <> Esp 5.124 -- Gil 716
- (x2) Molosso ardente
  
- (x1) Chimera <> Esp 7.132 -- Gil 1.380
- (x3) Mousse bianca
  
- (x1) Occhio di sicurezza <> Esp 3.126 -- Gil 530 (forziere a)
- (x1) Naga .evo
  
- (x2) Chimera <> Esp 3.416 -- Gil 456
  
- (x1) Chimera <> Esp 1.708 -- Gil 228
  
- (x6) Mousse bianca <> Esp 10.848 -- Gil 2.304 (anche Sirena)

[TB.aM] S9 /A

```

#####
# #
###12.### # #
# # # # #13.#
# # # # #
# # a # # # #
### ### # ### # # #
# ##### ### # # #
# ##### # # # #
# ##### # # # #
# ##### # # # #
# ##### # # # #
# ##### # # # #
# ##### # # # #
# ##### # # # #
# ##### # # # #
# ##### # # # #
#####
#
#####

```

COLLEGAMENTI

- 12 ---> [TB.aD] S10 /A
- 13 ---> [TB.aN] S9 /B
- 14 ---> [TB.aO] S8

OGGETTI

- a. Vento artico
- b. Granpozione

NEMICI

- (x2) Cavaliere ardente <> Esp 5.124 -- Gil 684
- (x1) Chimera
  
- (x1) Cavaliere ardente <> Esp 3.416 -- Gil 528
- (x1) Chimera
  
- (x1) Chimera <> Esp 5.124 -- Gil 716
- (x2) Molosso ardente
  
- (x1) Chimera <> Esp 7.132 -- Gil 1.380
- (x3) Mousse bianca
  
- (x2) Chimera <> Esp 3.416 -- Gil 456
  
- (x1) Chimera <> Esp 1.708 -- Gil 228
  
- (x3) Lucertola nera <> Esp 3.894 -- Gil 129
  
- (x6) Mousse bianca <> Esp 10.848 -- Gil 2.304 (anche Sirena)

Per aprire l'accesso 13 bisogna possedere la Chiave, ricevuta dopo aver sconfitto il Dottor Lugae.

[TB.aN] S9 /B

```

#####          #####
# #####          #
# # # # # # # #
#                #
#                #
#                #
#                #
#                #
#   ###   ###   #
#####          #####
#   #
#13.#

```

COLLEGAMENTI

13 ---> [TB.aM] S9 /A

NEMICI

- (x3) Capitano goblin <> Esp 5.790 -- Gil 135

Per entrare in questa stanza bisogna possedere la Chiave, ricevuta dopo aver sconfitto il Dottor Lugae. Al suo interno, Yang abbandonerà temporaneamente il gruppo. I nemici si affrontano solo entrando per la prima volta in questa sala.

[TB.a0] S8

```

#####
##28.#####15.##### ######
#   ##          #14.# #
#   ##          #
#   #####          #
#   ##          #####
#   #
#   #####          #####

```

```

#####          #####          # a #
#####          #####          ###  ###
#####          #          #          #
#####          #          #          #
#          #          ###  ###
#          #          #          #
#          #          #          #
#          #          #          #
#          #          #          #
#          #          #          #
#          #          #####  ###
#29.#          #          #          #
#          #          #          #
#          #          #####  #
#          #          #          ###
#          #          #####  #
#          #####          ###
#          #####          #####
#####

```

COLLEGAMENTI

14 ---> [TB.aM] S9 /A  
15 ---> [TB.aP] S7 /A  
28 ---> [TB.aP] S7 /A  
29 ---> [TB.bC] Molo (senso unico)

OGGETTI

a. Granpozione (Ovest)

NEMICI - EST

(x1) Chimera	<>	Esp 5.124	--	Gil 716
(x2) Molosso ardente				
(x1) Golem di pietra	<>	Esp 4.116	--	Gil 463
(x1) Medusa				
(x1) Occhio di sicurezza	<>	Esp 3.716	--	Gil 624
(x1) Molosso ardente .evo				
(x1) Occhio di sicurezza	<>	Esp 3.126	--	Gil 530
(x1) Naga .evo				
(x2) Chimera	<>	Esp 3.416	--	Gil 456
(x2) Medusa	<>	Esp 2.416	--	Gil 450
(x6) Mousse bianca	<>	Esp 10.848	--	Gil 2.304 (anche Sirena)

NEMICI - OVEST

(x2) Coeurl	<>	Esp 10.436	--	Gil 1.080
(x1) Lamia				
(x1) Matriarca lamia				
(x1) Misteruovo				
(x1) Cavaliere fantasma	<>	Esp 10.536	--	Gil 1.050
(x2) Coeurl				
(x1) Ninfa tempestosa				
(x2) Coeurl	<>	Esp 10.736	--	Gil 1.209

(x1) Stregona  
(x1) Matriarca lamia .evo

(x2) Coeurl <> Esp 11.536 -- Gil 1.345  
(x1) Stregona  
(x1) Golem di mithril .evo

(x2) Cavaliere fantasma <> Esp 10.036 -- Gil 720  
(x2) Ninfa tempestosa

(x2) Coeurl <> Esp 9.177 -- Gil 1.073  
(x1) Golem di mithril

(x1) Drago verde <> Esp 4.759 -- Gil 368 (anche Sirena)

(x2) Golem di mithril <> Esp 7.318 -- Gil 766

Questa stanza è divisa in due parti: una orientale, che si esplorerà solo durante la prima visita alla Torre di Babil, ed una occidentale, nella quale si accederà esclusivamente durante la seconda visita.

[TB.aP] S7 /A

```

#####
#28.#####15.### #
# # # #
# ### ### #####
### ### ### #
# ### #####16.#####
# ### ##### #
# ### ##### #
##### ### ##### #
# ##### #####
# ### # #####
# # ##### #
# # ### #
##### ### ##### #17.###
# # # ##### #
# ### # ### #
# ### ### ### #
###27.### # # #####
# # # ##### #
# # # ##### #
### ##### ### #
##### # a ##### ### #
# #
##### #
# #####
#####

```

COLLEGAMENTI

- 15 ---> [TB.aO] S8 /A
- 16 ---> [TB.aQ] S7 /B
- 17 ---> [TB.aR] S6
- 27 ---> [TB.aR] S6
- 28 ---> [TB.aO] S8

OGGETTI

- a. Megaetere (Est)



NEMICI - EST

(x1) Golem di pietra <> Esp 4.116 -- Gil 463  
 (x1) Medusa

(x1) Occhio di sicurezza <> Esp 3.716 -- Gil 608  
 (x1) Chimera .evo

(x1) Occhio di sicurezza <> Esp 3.716 -- Gil 624  
 (x1) Molosso ardente .evo

(x1) Occhio di sicurezza <> Esp 3.126 -- Gil 530  
 (x1) Naga .evo

(x2) Golem di pietra <> Esp 5.816 -- Gil 476

(x2) Medusa <> Esp 2.416 -- Gil 450

(x6) Mousse bianca <> Esp 10.848 -- Gil 2.304 (anche Sirena)

NEMICI - OVEST

(x2) Coeurl <> Esp 10.436 -- Gil 1.080  
 (x1) Lamia  
 (x1) Matriarca lamia  
 (x1) Misteruovo

(x1) Cavaliere fantasma <> Esp 10.536 -- Gil 1.050  
 (x2) Coeurl  
 (x1) Ninfa tempestosa

(x2) Coeurl <> Esp 10.736 -- Gil 1.209  
 (x1) Stregona  
 (x1) Matriarca lamia .evo

(x2) Coeurl <> Esp 11.536 -- Gil 1.345  
 (x1) Stregona  
 (x1) Golem di mithril .evo

(x3) Lamia <> Esp 9.036 -- Gil 676  
 (x1) Matriarca lamia  
 (x3) Misteruovo

(x2) Cavaliere fantasma <> Esp 10.036 -- Gil 720  
 (x2) Ninfa tempestosa

(x2) Cavaliere fantasma <> Esp 8.777 -- Gil 805  
 (x1) Golem di mithril

(x1) Drago verde <> Esp 4.759 -- Gil 368 (anche Sirena)

Questa stanza è divisa in due parti: una orientale, che si esplorerà solo durante la prima visita alla Torre di Babil, ed una orientale, nella quale si accederà esclusivamente durante la seconda visita.

#####  
 # #  
 # #

```
# PS #
# #
# #
#####16.#####
```

COLLEGAMENTI

08 ---> [TB.aP] S7 /A

ALTRO

PS Punto di Salvataggio

NEMICI

nessuno

\_\_\_\_\_[TB.aR] S6

```

#####
# b #
# #
# #####
# #
##### #
# #####
### >< #
##### #
##### #
# #
# #
# # #####
# # # # # #
# # ### ### ### ###17.###
### ##### ##### # #
# ### ### ### # #
# # ### § # ### #
###27.### ##### a # # #
# # ### # ### # # #
# # ##### ##### # #
##### ##### ###
### ##### ###
# #
# #
# #####
#####
#####

```

COLLEGAMENTI

17 ---> [TB.aP] S7 /A
27 ---> [TB.aP] S7 /A

OGGETTI

- a. Chiave (Est)
- b. Granpozione (Ovest)

ALTRO

§ Boss (Barnabas & Dottore / Barnabas-Z / Dottor Lugae)
>< punto dove si atterra, cadendo da [TB.bB] Sala del Cristallo.

NEMICI - EST

- (x1) Barnabas <> Esp 5.520 -- Gil 5.000 [Boss 1a]
- (x1) Dottore
- (x1) Barnabas-Z

(x1) Barnabas <> Esp 11.000 -- Gil 4.500 [Boss 1b]  
(x1) Dottore

(x1) Dottor Lugae <> Esp 10.101 -- Gil 4.000 [Boss 2]

(x1) Chimera <> Esp 5.124 -- Gil 716  
(x2) Molosso ardente

(x1) Occhio di sicurezza <> Esp 3.716 -- Gil 608  
(x1) Chimera .evo

(x1) Occhio di sicurezza <> Esp 4.916 -- Gil 618  
(x1) Golem di pietra .evo

(x1) Occhio di sicurezza <> Esp 3.126 -- Gil 530  
(x1) Naga .evo

(x2) Chimera <> Esp 3.416 -- Gil 456 (anche Sirena)

(x2) Golem di pietra <> Esp 5.816 -- Gil 476

(x4) Mousse bianca <> Esp 7.232 -- Gil 1.536

NEMICI - OVEST

(x1) Cavaliere fantasma <> Esp 8.177 -- Gil 803  
(x1) Coeurl  
(x1) Matriarca lamia

(x2) Coeurl <> Esp 10.736 -- Gil 1.209  
(x1) Stregona  
(x1) Matriarca lamia .evo

(x3) Lamia <> Esp 9.036 -- Gil 676  
(x1) Matriarca lamia  
(x3) Misteruovo

(x1) Lamia <> Esp 4.918 -- Gil 390  
(x1) Matriarca lamia  
(x1) Misteruovo

(x2) Cavaliere fantasma <> Esp 7.577 -- Gil 571  
(x1) Ninfa tempestosa

(x1) Drago verde <> Esp 4.759 -- Gil 368 (anche Sirena)

(x1) Golem di mithril <> Esp 3.659 -- Gil 383

Questa stanza è divisa in due parti: una orientale, che si esplorerà solo durante la prima visita alla Torre di Babil, ed una orientale, nella quale si accederà esclusivamente durante la seconda visita. La Chiave si ottiene automaticamente dopo aver sconfitto il Dottor Lugae.

[TB.aS] S1

```
#####
##### # # a #####
### ##### ##### #####
```





```

_____ #   ## #   #
###22.###   ## #   ##   ##   #   ##24.###
#   _____   ## #   ##   ##   #   _____ #
#   ## #   ##   ##   ##23.###   #
#   ##   ##   ##   ##   _____   #
#   #####   ##   #
#   #####   #   #####
#   #####   #   #
#   #####   ##   #
#   #####
#   #####
#####
#####
#####
#   ##_##   #####   #####   #
#   ##20.###   #####   #####   #
#   _____   #####   ##   #####   #
#####   #####   ##   a   #####   #
##   #####   ##   ##   #
#   #####   #####   #####   ##
#   #####   ##_##   #   #   #
#   #####   ##21.###   #   #####
#   _____   #
#####

```

COLLEGAMENTI

```

20 ---> [TB.aT] S2
21 ---> [TB.aZ] S4
22 ---> [TB.aZ] S4
23 ---> [TB.aV] S3 /B
24 ---> [TB.aZ] S4

```

OGGETTI

a. Bacio di Lilith

NEMICI

```

(x2) Cavaliere fantasma <> Esp 10.036 -- Gil 905
(x1) Stregona
(x1) Cavaliere fantasma .evo

(x2) Cavaliere fantasma <> Esp 12.236 -- Gil 1.062
(x1) Stregona
(x1) Drago verde .evo

(x1) Coeurl <> Esp 10.036 -- Gil 1.245
(x1) Orco folle
(x2) Pyros viola

(x1) Ninfa tempestosa <> Esp 9.736 -- Gil 1.049
(x1) Orco folle
(x2) Pyros viola

(x2) Coeurl <> Esp 10.236 -- Gil 1.230
(x2) Orco folle

(x1) Drago verde <> Esp 4.759 -- Gil 368 (anche Sirena)
(x1) Misteruovo

(x1) Lamia <> Esp 2.059 -- Gil 143
(x1) Misteruovo

(x3) Orco folle <> Esp 7.077 -- Gil 810

```

```
#####
#           #
#           #
#           #
#    PS     #
#           #
#           #
#           #
#####23.#####
```

COLLEGAMENTI

23 ---> [TB.aU] S3 /A

ALTRO

PS Punto di Salvataggio

```
#####
#           #
#####    ###
#           #
#####22.#    ##### #    #####25.###24.#####
# # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # #
# # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # #
# # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # #
# # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # #
# # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # #
# # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # #
# # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # #
# # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # #
# # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # #
# # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # #
# # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # #
# # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # #
### # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # #
### # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # #
#####21.###
#####
```

COLLEGAMENTI

- 21 ---> [TB.aU] S3 /A
- 22 ---> [TB.aU] S3 /A
- 24 ---> [TB.aU] S3 /A
- 25 ---> [TB.bA] S5

OGGETTI

a. Asura

NEMICI

(x2) Cavaliere fantasma <> Esp 12.236 -- Gil 1.062

(x1) Stregona  
(x1) Drago verde .evo

(x2) Cavaliere fantasma <> Esp 9.836 -- Gil 964  
(x1) Stregona  
(x1) Orco folle .evo

(x1) Coeurl <> Esp 7.177 -- Gil 758  
(x1) Lamia  
(x1) Orco folle

(x2) Coeurl <> Esp 7.577 -- Gil 833  
(x1) Lamia

(x1) Drago verde <> Esp 4.759 -- Gil 368 (anche Sirena)  
(x1) Misteruovo

(x1) Lamia <> Esp 2.059 -- Gil 143  
(x1) Misteruovo

(x1) Ninfa tempestosa <> Esp 9.836 -- Gil 1.094  
(x3) Pyros viola

(x3) Pyros viola <> Esp 7.377 -- Gil 945

[TB.bA] S5

```

#####25.#####
#           #
### ##### #
# ##### #
# ##### #
# ##### #
# ##### #
#####
# a # # #26.# # ##### #
# # # # # # ##### #
# # # # # # ##### #
# ##### § # ##### #
# # ##### # ##### #
##### # ##### #
# # # ##### # ##### #
# # # ##### # ##### #
# # ##### # ##### #
# # #
### #
##### #
#####
#####

```

COLLEGAMENTI

25 ---> [TB.aZ] S4  
26 ---> [TB.bB] Sala del Cristallo

OGGETTI

a. 82.000 Gil

ALTRO

§ Boss (Re di Eblan & Regina di Eblan / Rubicante)





```

# ##### # # 29.#
# ##### ##### #
# # #####
# ##### #
# # # #
# # #####
# #
### ###
# #
#####

```

COLLEGAMENTI

29 ---> [TB.a0] S8

Entrando in questa stanza, si fuggirà dalla Torre di Babil a bordo del Falcon.

```

=====
TORRE DI ZOT [09TZ]
===== Tower of Zot =====
Zona territoriale ----: nessuna
Stanze presenti -----: otto
Musica di sottofondo -: 039. La Torre di Zot
Punti di Salvataggio -: [TZ.aF] 5° piano /B

```

Questa località non è visibile in alcuna mappa ed è raggiungibile solo tramite l'Enterprise, dopo aver recuperato il Cristallo della Terra dalla Caverna magnetica. Una volta completata l'esplorazione, non sarà più possibile accedere alla Torre di Zot.

... OGGETTI ...

```

Artigli infernali [TZ.aE]
Cotta infuocata [TZ.aA]
Martello di Gaia [TZ.aE]
Scudo infuocato [TZ.aE]
Spada infuocata [TZ.aB]
Tunica cerimoniale [TZ.aE]

```

... NEMICI ...

```

Barbariccia [TZ.aH]
Bavarois violetto [TZ.aA, aB, aC, aD, aE]
Bestia glaciale [TZ.aA, aB, aC, aD, aE]
Burattinaio [TZ.aA, aB, aC, aD, aE]
Cavaliere oscuro [TZ.aC, aD, aE]
Cindy [TZ.aE]
Golbez 1 [TZ.aG]
Gremlin [TZ.aA, aB, aD]
Incantatrice [TZ.aE]
Lucertola del gelo [TZ.aA, aB, aC, aD, aE]
Marionetta [TZ.aA, aB, aC, aD, aE]
Mindy [TZ.aE]
Molosso ardente [TZ.aB]
Mousse gialla [TZ.aC, aE]
Mousse rossa [TZ.aC, aE]
Sandy [TZ.aE]
Soldatessa [TZ.aD, aE]
Soldato centauro [TZ.aA, aB, aC, aD, aE]
Tartaruga infernale [TZ.aA, aB]

```

```
#####
# a #####02.#####
#####
# #####
# #####
# #####
#####
### #####
# #####
# #####
# #####
# #####
# #####
# #####
# #####
# #####
# #####
# #####
# #####
#####
#####
# #####
# #####
# #####
#####
#.01|
#####
#####
```

COLLEGAMENTI

01 >>>> Grande foresta di Troia (pannello scuro)  
02 ---> [TZ.aB] 2° piano

OGGETTI

a. Cotta infuocata

NEMICI

- (x2) Bestia glaciale <> Esp 3.742 -- Gil 724
- (x1) Soldato centauro
  
- (x1) Burattinaio <> Esp 2.600 -- Gil 555
- (x2) Marionetta
- (x1) Marionetta .evo
  
- (x2) Gremlin <> Esp 5.104 -- Gil 1.128
- (x2) Lucertola del gelo
  
- (x2) Gremlin <> Esp 3.302 -- Gil 722
- (x1) Soldato centauro
  
- (x2) Lucertola del gelo <> Esp 4.502 -- Gil 1.026
- (x2) Tartaruga infernale
  
- (x4) Bavarois violetto <> Esp 3.000 -- Gil 200
  
- (x3) Soldato centauro <> Esp 2.580 -- Gil 516

```

#####02.#####
#           #
#           #
#####      #####
                # #
                # #
                # #
#####      #####
#           # # #           #           #           #
#03.#       # #####      #####      #####      #####      #
#-----#   ### #####      #####      #####      #####
# #       # a #####      #####      #####      #####      #
# #       ### #####      #####      #           # #####
### #       # ###           # #           # #
# #       # ### #####      # ###           #####
# #####      # #####      #
#           # #####      # #####
# #####      # #####      # #
# #####      ###           ### #####
# #####      #####      #####      ### #
### #####      #####      #####      ### #
###       ### #####      #####      ### ###
###       ### #####      #####      #
###           #
#####

```

COLLEGAMENTI

02 ---> [TZ.aA] 1° piano  
 03 ---> [TZ.aC] 3° piano

OGGETTI

a. Spada infuocata (sconfiggendo il Molosso ardente)

NEMICI

- (x3) Bavarois violetto <> Esp 3.581 -- Gil 439
- (x1) Lucertola del gelo
  
- (x2) Bestia glaciale <> Esp 3.742 -- Gil 724
- (x1) Soldato centauro
  
- (x1) Burattinaio <> Esp 3.400 -- Gil 735
- (x3) Marionetta
- (x1) Marionetta .evo
  
- (x1) Burattinaio <> Esp 2.600 -- Gil 555
- (x2) Marionetta
- (x1) Marionetta .evo
  
- (x2) Gremlin <> Esp 3.302 -- Gil 722
- (x1) Soldato centauro
  
- (x2) Lucertola del gelo <> Esp 4.502 -- Gil 1.026
- (x2) Tartaruga infernale
  
- (x1) Molosso ardente <> Esp 1.708 -- Gil 244 (forziere a)
  
- (x3) Soldato centauro <> Esp 2.580 -- Gil 516

```

#####
#                                     ###
#                                     #
#                                     ###
###04.### #####
#                                     ###
#####      ###      #####      #
      ###      ###      #####      #
#      ###      ###      ###      #####      #
      ###      ###      ###      ###      #
###03.#####      #####      ###      #
#      ###      #####      ###      ###      ###      #
#      ###      #####      ###      ###      ###      #
# #####      #####      ###      ###      ###      #
# #####      #####      ###      ###      ###      #
# #####      #####      ###      ###      ###      #
# #####      #####      ###      ###      ###      #
# #####      #####      ###      ###      ###      #
# #####      #####      #####      #####      #
# #####      #####      #####      #####      #
# #####      #####      #####      #####      #
### #####      #####      #####      ###
### #####      #####      #####      #
      ###      #####      ###      ###
      ###      #####      #####
#####

```

COLLEGAMENTI

03 ---> [TZ.aB] 2° piano  
04 ---> [TZ.aD] 4° piano

NEMICI

- (x2) Bavarois violetto <> Esp 1.778 -- Gil 169
- (x1) Mousse gialla
- (x1) Mousse rossa
  
- (x3) Bavarois violetto <> Esp 3.581 -- Gil 439
- (x1) Lucertola del gelo
  
- (x2) Bestia glaciale <> Esp 4.602 -- Gil 896
- (x2) Soldato centauro
  
- (x1) Burattinaio <> Esp 3.400 -- Gil 735
- (x3) Marionetta
- (x1) Marionetta .evo
  
- (x1) Burattinaio <> Esp 2.600 -- Gil 555
- (x2) Marionetta
- (x1) Marionetta .evo
  
- (x1) Cavaliere oscuro <> Esp 2.560 -- Gil 519
- (x2) Lucertola del gelo
  
- (x2) Cavaliere oscuro <> Esp 1.680 -- Gil 350

```

      ###04.###          #07.#
      ###    #          #    #
      ###    ###          ###  ###
      ###    ###          #06.#  #    #
      #      #          #    #    ###
      # #####          ###  #####  #
      # #      #05.#    #    ###    #
      # #      #    #    #    ###  #####
      # #      ###  ###  #    ###  #
      # #      #    #####          ###  #
      # #      ###          #          #
      # #      #  #####          #####  #08.#
      # #      #####          #  #    #
      # #      #    #    #    #    #
      # #      #    #    #    #    #
      # #      #    #    #    #    #
      # ###          #    #    #    #
      #   ###          #    #    #    #
      ###  ###          #####          #####  #  #
      ###  ###          #          #    #    #
      ###  #####          ###  ###  #####  #
      ###          ###  ###          #
      #####

```

COLLEGAMENTI

```

04 ---> [TZ.aC] 3° piano
05 ---> [TZ.aE] 5° piano /A
06 ---> [TZ.aE] 5° piano /A
07 ---> [TZ.aE] 5° piano /A
08 ---> [TZ.aE] 5° piano /A

```

NEMICI

```

(x2) Bestia glaciale      <>  Esp 3.722  --  Gil 727
(x1) Cavaliere oscuro

(x2) Bestia glaciale      <>  Esp 4.602  --  Gil 896
(x2) Soldato centauro

(x1) Burattinaio          <>  Esp 3.400  --  Gil 735
(x3) Marionetta
(x1) Marionetta .evo

(x2) Cavaliere oscuro     <>  Esp 3.780  --  Gil 750
(x2) Soldatessa

(x2) Gremlin              <>  Esp 5.104  --  Gil 1.128
(x2) Lucertola del gelo

(x4) Bavarois violetto   <>  Esp 3.000  --  Gil 200

(x3) Soldatessa          <>  Esp 3.150  --  Gil 600

```

\_\_\_\_\_ [TZ.aE] 5° PIANO /A

```

#####07.###
#          #
#####05.#####
#          #
#####

```

```

#          a #####06.### #
# ##### c # #
# ##### ###
# ##### #
# ##### # ###08.###
# #####_##### d # # #
# #####.10##### ##### #
##### # # #
# ##### § # # #
# ##### ##### # #
##### # # #
# ##### # # #
##### ##### ### #####09.### #
# ##### ### #
### b ##### ### ###
#####

```

COLLEGAMENTI

```

04 ---> [TZ.aD] 4° piano
05 ---> [TZ.aD] 4° piano
06 ---> [TZ.aD] 4° piano
07 ---> [TZ.aD] 4° piano
08 ---> [TZ.aF] 5° piano /B
09 ---> [TZ.aG] 6° piano

```

OGGETTI

- a. Artigli infernali
- b. Scudo infuocato
- c. Martello di Gaia
- d. Tunica cerimoniale

ALTRO

§ Boss (Cindy, Mindy & Sandy)

NEMICI

```

(x1) Cindy <> Esp 7.500 -- Gil 9.000 [Boss]
(x1) Mindy
(x1) Sandy

(x2) Bavarois violetto <> Esp 1.778 -- Gil 169
(x1) Mousse gialla
(x1) Mousse rossa

(x1) Bestia glaciale <> Esp 5.483 -- Gil 1.081
(x1) Incantatrice
(x1) Soldatessa

(x1) Bestia glaciale <> Esp 3.822 -- Gil 765
(x1) Lucertola del gelo
(x1) Soldatessa

(x2) Cavaliere oscuro <> Esp 4.281 -- Gil 879
(x1) Incantatrice
(x1) Soldatessa

(x1) Burattinaio <> Esp 3.400 -- Gil 735
(x3) Marionetta
(x1) Marionetta .evo

(x2) Bestia glaciale <> Esp 3.722 -- Gil 727

```

(x1) Cavaliere oscuro

(x2) Bestia glaciale <> Esp 3.742 -- Gil 724

(x1) Soldato centauro

(x1) Incantatrice <> Esp 3.651 -- Gil 729

(x2) Soldatessa

\_\_\_\_\_ [TZ.aF] 5° PIANO /B

```
#####  
#           #  
#           #  
#           #  
#     PS     #  
#           #  
#           #  
#           #  
#     _____ #  
#####09.#####
```

COLLEGAMENTI

09 ---> [TZ.aE] 5° piano /A

ALTRO

PS Punto di Salvataggio

\_\_\_\_\_ [TZ.aG] 6° PIANO

```
#####11.#####  
### #_____# ###  
#           #  
#           #  
#           #  
#####  
#           #  
### ##### ###  
#           #  
#           #  
#           #  
#           #  
#           #  
### _____ ###  
#           #  
#####10.#####  
### _____ ###  
#           #  
#####  
#####
```

COLLEGAMENTI

10 ---> [TZ.aE] 5° piano /A

11 ---> [TZ.aH] 7° piano (parlare prima con Kain)

NEMICI

(x1) Golbez 1 <> Esp 1 -- Gil 0

In questa stanza si svolge lo scontro tra Tellah e Golbez.

\_\_\_\_\_ [TZ.aH] 7° PIANO





```

# // ##### # ##### ###
##### // ##_### #
# /////////////// ##04.### #####
### _____ #####
### # // ##### #####
# # /////////////// #_##### #
# // #05.##### ###
# ##### // _____### #
### ##### ##### #####06.### #
# ##### // #####
# ##### //### ## ##### #
### #_##### ////// /////////////// #####<>#
# #02.###_### # // #####/#####/##
# #03.### # //#####/#####/##
### _____ ### #/#####/#####/###
##### ##### #/#####/#####/##
### ### # ### #/#####/#####/##
##### #_# #/#####/#####/###
#01.# #/#####/#####
_____ #####

```

COLLEGAMENTI

- 01 >>>> Grande foresta di Troia
- 02 ---> [TR.aB] Officina
- 03 ---> [TR.aC] Armaiolo
- 04 ---> [TR.aD] Taverna
- 05 ---> [TR.aG] Magazzino
- 06 ---> [TR.aH] Locanda
- 07 ---> [TR.aI] Allevamento di chocobo neri

OGGETTI

- a. 1.000 Gil (fiori)
- b. Megaetere (fiori)
- c. Etere (fiori)
- d. Esca (fiori)

ALTRO

```

{gw} Namingway
<> scale per scendere in acqua
// fiume
.. passaggio segreto

```

[TR.aB] OFFICINA

```

#####
# # {nA} # #
# ##### #
# #
##### #####
# #
### ###
#_#
#02.#
_____

```

COLLEGAMENTI

- 02 ---> [TR.aA] Città

ALTRO

{nA} negozio di Armi

```
#####
#  # {nP} #  #
#  #####  #
#
#
#
#####
#_#
#03.#
_
```

COLLEGAMENTI

03 ---> [TR.aA] Città

ALTRO

{nP} negozio di Protezioni

```
#####
# ..... #
#08.# # : ## : #
#_# # : ## : #
# ##### : ## : #
# # # >< : # : #
# # # # : #####
# ##### # :..... |09.#
# #####
# #
# {Ts} #
##### #
# #
# #
### ##
#_#
#04.#
_
```

COLLEGAMENTI

04 ---> [TR.aA] Città  
08 ---> [TR.aE] Pub 2° piano  
09 ---> [TR.aF] Taverna del re prodigo

ALTRO

{Ts} acquisto Tessera associativa M  
>< addetto Taverna del re prodigo  
.. passaggio segreto

Per accedere a [TR.aF] Taverna del re prodigo, bisognerà acquistare la Tessera associativa M e poi si dovrà parlare con l'addetto alla Taverna.

```
#####
# # #
# # #
# # #
```

```
#####
#####
#####
# #####
#
# #####
#_#
#08.#
```

COLLEGAMENTI

08 ---> [TR.aD] Taverna

\_\_\_\_\_[TR.aF] TAVERNA DEL RE PRODIGO

```
#####
# ..... #
# : ##### : #
#####
# |09.# ##### : ## # : #####
# ##### # : # # : #
# # # # # #
# # # # # #
# ##### # # #
# # ##### # #
# ##### # #
# # # #####
# # #
##### #
# #
# #
#####
```

COLLEGAMENTI

09 ---> [TR.aD] Taverna

ALTRO

.. passaggio segreto

Per accedere nel passaggio segreto, bisognerà parlare con l'addetto al bancone e poi si dovrà assistere allo spettacolo.

\_\_\_\_\_[TR.aG] MAGAZZINO

```
#####
# # {nM} # #
# ##### #
# #
# #
### ###
#####
#_#
#05.#
```

COLLEGAMENTI

05 ---> [TR.aA] Città

ALTRO

{nM} negozio di Medicine

```
#####
#           #           # {Lc}#
#           #           #####
#           #           #
#           #####           #
#           # #           #
#####           #####     ###
                               #_#
                               #06.#
                               _____
```

COLLEGAMENTI

06 ---> [TR.aA] Città

ALTRO

{Lc} Locanda

```
#####
#.10|           #
#####           ###
           ###   ###
#####><       ###
#           #
#           #
#           #####
#           #
###   #####
#_#
#07.#
_____
```

COLLEGAMENTI

07 ---> [TR.aA] Città

10 ---> [TR.aL] Allevamento chocobo neri S1

ALTRO

>< pulsante che apre l'accesso alla scala

```
#####
# ..... #
# : : #
# : ##### : #
### : ##### : #
##### : # : #
# |10.# # : #
# ### # : #
# ### # : #
# ##### : #
# .....: #
# ## #
#####
```

COLLEGAMENTI

10 ---> [TR.aI] Allevamento di chocobi neri

ALTRO

.. passaggio segreto

```

=====
TUNNEL LUNARE [TL.aA] [09TL]
===== Lunar Tunnel =====

```

Zona territoriale ----: Luna  
 Stanze presenti -----: due  
 Musica di sottofondo -: 043. I seleniti  
 Punti di Salvataggio -: nessuno

Questa località è divisa in due stanze, non collegate tra di loro, le quali permettono di spostarsi in varie zone della Luna.

... OGGETTI ...

Cortina lunare [TL.aA]  
 Mela d'oro [TL.aA]  
 Polvere astrale [TL.aA]

... NEMICI ...

Bavarois violetto [TL.aA]  
 Eucariota [TL.aA, aB]  
 Gelatina nera [TL.aA, aB]  
 Mousse bianca [TL.aA]  
 Procariota [TL.aA, aB]  
 Pyros nero [TL.aA, aB]  
 Pyros viola [TL.aA]  
 Verme dell'abisso [TL.aA, aB]

\_\_\_\_\_ [TL.aA] OVEST

```

#####02.#####
#           # #####
#           # # b #
#           ##### c #
#           #
#####
#           #
# #####
# #
# #
##### #
# #
# #####
# #
# #
### #
# # #####
# ##### a #
# #####
##### #
# #
# #
# #####
##### #
# #
##### #
# #
#####_#####
#01.#

```

COLLEGAMENTI

01 >>>> Superficie lunare

02 >>>> Superficie lunare

OGGETTI

a. Mela d'oro (sconfiggendo gli Eucarioti ed i Procarioti)

b. Cortina lunare

c. Polvere astrale

NEMICI

(x1) Bavarois violetto <> Esp 5.602 -- Gil 1.734

(x1) Gelatina nera

(x1) Mousse bianca

(x1) Eucariota <> Esp 21.301 -- Gil 3.720

(x1) Procariota

(x1) Verme dell'abisso

(x2) Eucariota <> Esp 29.996 -- Gil 6.820 (forziere a)

(x2) Procariota

(x2) Eucariota <> Esp 21.997 -- Gil 4.970

(x1) Procariota

(x2) Gelatina nera <> Esp 14.087 -- Gil 4.450

(x1) Procariota

(x2) Pyros nero <> Esp 10.206 -- Gil 1.890

(x2) Pyros viola

(x3) Pyros nero <> Esp 14.235 -- Gil 2.200

(x1) Verme dell'abisso

(x2) Verme dell'abisso <> Esp 12.606 -- Gil 620 (anche Sirena)

[TL.aB] EST

```

#####03.#
#
# ##### #
# # # #
# # #####
# #
# #
# ###
# #
# #
# #
# #
##### #
# #
# #
# #####
# #
### #
# #
# ###

```

# \_\_\_\_ #  
###04.###

COLLEGAMENTI

03 >>>> Superficie lunare  
04 >>>> Superficie lunare

NEMICI

(x1) Eucariota <> Esp 21.301 -- Gil 3.720  
(x1) Procariota  
(x1) Verme dell'abisso  
  
(x1) Eucariota <> Esp 22.997 -- Gil 5.260  
(x2) Procariota  
  
(x2) Gelatina nera <> Esp 11.376 -- Gil 3.860  
(x2) Pyros nero  
  
(x4) Gelatina nera <> Esp 12.176 -- Gil 5.200  
  
(x2) Verme dell'abisso <> Esp 12.606 -- Gil 620 (anche Sirena)

=====

UFFICIO DEI PROGRAMMATORI

[@09UP]

===== Developers' Office =====

Zona territoriale ----: nessuna  
Stanze presenti -----: tre  
Musica di sottofondo -: 024. Ciao, Cid!  
Punti di Salvataggio -: nessuno

Questa è una località nascosta, accessibile solamente dal Castello dei nani, all'interno della quale sarà possibile parlare con alcuni programmatori del gioco, raffigurati da varie creature.

... OGGETTI ...

Rivista lali-hot [UP.aC]

... NEMICI ...

Akihiko Matsui [UP.aA]  
Hiromi Nakada [UP.aA]  
Hiroyuki Ito [UP.aA]  
Katsuhisa Higuchi [UP.aA]  
Kazuhiko Aoki [UP.aA]  
Kiyoshi Yoshii [UP.aA]  
Tetsuya Takahashi [UP.aA]

\_\_\_\_\_ [UP.aA] INGRESSO

#####  
# ### #  
# ### #  
# ##### ### #  
# ##### ### #  
# ##### #####  
# ##### #  
# ##### #####02.#####  
# #  
#####



```
# #####_#
# #####03.#
#####
#           01.#
#####
```

COLLEGAMENTI

```
01 >>>> [CN.aF] Castello dei nani - Taverna lali-oh (accesso 09)
02 ---> [UP.aB] Sala della musica
03 ---> [UP.aC] Sala relax
```

NEMICI

```
(x1) Akihiko Matsui      <>  Esp 5   --  Gil 10
(x1) Hiromi Nakada       <>  Esp 500 --  Gil 0   (anche Sirena)
(x1) Hiroyuki Ito       <>  Esp 10  --  Gil 5
(x1) Katsuhisa Higuchi  <>  Esp 0   --  Gil 50
(x1) Kazuhiko Aoki      <>  Esp 100 --  Gil 150
(x1) Kiyoshi Yoshii    <>  Esp 20  --  Gil 10
(x1) Tetsuya Takahashi  <>  Esp 5   --  Gil 0
```

\_\_\_\_\_ [UP.aB] SALA DELLA MUSICA

```
#####
#           #
#           #
#           #
#           #
#           #
# #####
#_#
#02.#
_____
```

COLLEGAMENTI

```
02 ---> [UP.aA] Ingresso
```

NEMICI

nessuno

\_\_\_\_\_ [UP.aC] SALA RELAX

```
_____
#03.#
#_#
#####
#           a           #
#           #
#           #
#           #
#####
```

COLLEGAMENTI

```
03 ---> [UP.aA] Ingresso
```





sigillata. Una volta terminata tale località, bisognerà applicare la strategia in una stanza qualsiasi dove appaiono gli altri due nemici a cui si può rubare la Sirena: il Ricercatore e lo Spione.

Prima di cominciare, andare sul Menù Impostazioni ed impostare 'Mantieni' alla voce 'Cursore'. Fare spazio nell'inventario, recarsi presso [TB.aP] Torre di Babil - S7 /A e girovagare nella stanza, sino ad affrontare l'Occhio di sicurezza. All'inizio dello scontro:

- donare lo Status Haste ad Edge ed a Rosa
- eseguire il comando Ruba di Edge
- eseguire il comando Preghiera con Rosa
- eseguire il comando Difesa con gli altri personaggi
- premere il pulsante Select per attivare la modalità Automatica
- lasciare la PSP collegata con il cavo di alimentazione

Da quel momento in poi, la battaglia si svolgerà in questo modo:

- a. Edge riuscirà o meno a sottrarre una Sirena all'Occhio di sicurezza, a seconda dell'esito del comando Ruba.
- b. in caso di furto non riuscito, l'Occhio di sicurezza ferirà Edge.
- c. Rosa riuscirà o meno a curare il gruppo, a seconda dell'esito del comando Preghiera.
- d. gli altri personaggi si limiteranno a rimanere in posizione di difesa, terminando rapidamente il loro turno.
- e. Edge proverà a sottrarre un'altra Sirena all'Occhio di sicurezza, riprendendo così la sequenza dall'inizio.

Quando si vorrà terminare lo scontro, disattivare la modalità Automatica ed eliminare l'Occhio di sicurezza.

=== RESET DEL GIOCO ===

Premendo contemporaneamente i pulsanti L + R + Start + Select, il gioco verrà resettato e si tornerà alla schermata di selezione dell'episodio.

\*\*\*\*\*  
\* CODICI CWCHEAT \*  
\*\*\*\*\*

Per utilizzare i seguenti codici è necessario possedere il CwCheat, un piccolo programma che permette di inserire codici per sbloccare oppure utilizzare cose che nel gioco non sempre sono ottenibili.

ID del gioco: ULES-01521

CODICE	EFFETTO
0x2000e80c 0x00000000	
0x2000e834 0x53E00005	
0x1000e840 0x000007E7	Si ottiene il Bestiario completo
0x2000e9a4 0x00000000	
0x2000e9cc 0x53E00005	
0x1000e9d8 0x000007E7	
0x2005a4c4 0x00000000	I mostri rilasciano sempre Oggetti al termine delle
0x2005a548 0x00000000	battaglie



```
| cercherò di rispondere il prima possibile |  
| | |  
|////////////////////////////////////
```

```
+-----+  
| ** CREDITS ** |  
+-----+
```

GUIDA A FINAL FANTASY IV

Tutto il documento è stato progettato e realizzato dal sottoscritto.

PDpWriter  
Copyright 2018 Spanettone Inc  
<http://spanettone.altervista.org>  
spanettone@yahoo.it  
ALL RIGHTS RESERVED

This document is copyright Spanettone and hosted by VGM with permission.