

**Zauber-Turbo und „MP 1“**

Zauber-Turbo verstärkt die Wirkung eines Zaubers, wobei die doppelte Menge MP verbraucht wird. „MP 1“ dagegen reduziert die Kosten jedes Zaubers auf 1 MP. In Kombination verbraucht man also bei jedem Zauber nur 2 x 1 MP.

**Auto-Phoenix und Medizinkunde**

Durch Auto-Phoenix befreit ein Charakter einen anderen automatisch aus der Kampfunfähigkeit. Der wiederbelebte Charakter erwacht mit 50% seiner Gesamt-HP. Medizinkunde verdoppelt die Heilwirkung, so dass der Charakter wieder alle HP besitzt. Die maximale Heilwirkung einer Phönixfeder beträgt dagegen „nur“ 9.999 HP.

**Reizen und Konter-Varianten**

Dank Reizen wird der Gegner nur diesen Charakter angreifen. Konter wirft diese Angriffe auf den Gegner zurück (auch Zauberkonter). Die Kombination mit Ausweichkonter ist besonders nützlich gegen den Königs-Behemoth. So kann man seinen physischen Angriffen 100%ig ausweichen und kontern. Zudem setzt der Gegner seinen Konter-Meteo nicht ein.

**Präventivschlag und „Und Tschüss...“**

Möchten Sie Gefechten ausweichen? Durch diese Kombination ist dieser Held als Erster am Zug und kann die Gruppe aus fast jedem Kampf sofort abziehen.



# Bestia



una kann im Verlaufe des Spiels die Macht über bis zu zehn Bestia gewinnen, wobei sich fünf abseits des eigentlichen Hauptweges befinden.



**BESTIA IM KAMPF**

Entscheiden Sie sich für Yunas „Beschwören“, werden zunächst alle bisher gefundenen Bestia aufgeführt (siehe hierzu auch die Bestia im Kapitel „Charaktere“). Haben Sie sich für eine Bestia entschieden, bestreitet diese den Kampf allein. Wenn Sie die Bestia „Zurückrufen“, ziehen Ihre Charaktere wieder auf den Kampfplatz.

Sinken die HP einer Bestia auf 0, verschwindet sie. Ihre Kämpfer kehren automatisch zum Gefecht zurück. Es wird nun einige Zeit

dauern, bis sich die Bestia regeneriert hat. Sie können dies beschleunigen, indem Sie Ihre Gruppe an einem Speicher-Sphäroiden heilen (siehe S. 5) oder an geeigneter Stelle übernachten lassen. Ansonsten gilt es, Kämpfe zu bestreiten und Zeit verstreichen zu lassen.

Bestia	Kämpfe
Valfaris	8
Ifrit	12
Ixion	20
Shiva	20
Bahamut	24
Yojinbo	24
Anima	24
Magus-Trio	30

**REGENERIERUNGSDAUER**

**TIPPS**

Bestia können zunächst keine Heilzauber einsetzen. Daher bringen Sie Ihnen am besten schnellstmöglich Vita-Zauber oder Dragonik bei. Unnötig sind Hastga (Bestia kämpfen stets allein) und Engel

bzw. Erzengel, da Bestia sich nicht selbst wiederbeleben können. Wenn Sie jedoch einen „Zombie“-Gegner verletzen wollen, können Engel und Erzengel schon hilfreich sein (siehe Seite 22).

Um Bestia Abilities beizubringen, müssen Sie die „Medium-Seele“ besitzen. Sie erhalten sie nach dem Kampf gegen Belgmene im Illuminum (siehe Seite 90) oder im Tempel Remium (siehe Kapitel „Geheimnisse“). Zum Erhöhen der Statuswerte benötigen Sie die „Bestia-Seele“, die Sie nach dem Kampf gegen Belgmene in der Stillen Ebene (siehe Seite 119) oder im Tempel Remium erhalten (siehe Kapitel „Geheimnisse“). Ein Besuch des Sphärobretts ist nicht nötig.

**KOSTEN DES ERLERNENS**

Techs	Benötigter Gegenstand	Spezial	Benötigter Gegenstand
Schlaf-Hieb	Schlafpulver x3	Beten	Heilwasser x5
Stumm-Hieb	Silentium-Mine x3	Anfeuern	Kraft-Sphäroid x5
Blind-Hieb	Rauchbombe x6	Anpellen	Zeit-Sphäroid x5
Schlaf-Schock	Schlafpulver x10	Sammeln	Wunder-Sphäroid x10
Stumm-Schock	Silentium-Mine x10	Ahnen	Zeit-Sphäroid x10
Blind-Schock	Rauchbombe x12	Fortuna	Glücks-Sphäroid x2
Zombie-Hieb	Weihwasser x99	Unheil	Glücks-Sphäroid x2
Trisaster	Tech-Sphäroid x4	Dragonik	Lebensquelle x20
Retard-Hieb	Silberne Sanduhr x20	Hades-Magie	Dreigestirn x5
Retard-Schock	Goldene Sanduhr x30		
Kraft-Hieb	Kraft-Sphäroid x20		
Wunder-Hieb	Wunder-Sphäroid x20		
Zeit-Hieb	Zeit-Sphäroid x20		
Ability-Hieb	Ability-Sphäroid x20		
Allesbrecher	Dunkelkristall x2		
Kraftbrecher	Kraftquelle x8		
Magiebrecher	Magiequelle x4		
Panzerbrecher	Lv.2 Sphäropass x2		
Geistbrecher	Exorzistendorne x4		

Begeben Sie sich ins Menü „Bestia“. Mit kommen Sie zu den Optionen „Erlernen“ und „Großziehen“. Entscheiden Sie sich für eine Option, werden auf der linken Seite des Bildschirms die zur Auswahl stehenden Möglichkeiten weiß hervorgehoben. Rechts sehen Sie die dafür benötigten Items. Der Wert im linken Kreis gibt die Menge der vorhandenen Items an, der Wert im rechten Kreis die Menge der Items, die anschließend verbleiben würden. Bestätigen Sie Ihre Entscheidung, und Sie haben die Bestia unwiderruflich eine neue Ability gelehrt bzw. einen ihrer Werte erhöht.

Weißmagie	Benötigter Gegenstand	Schwarzmagie	Benötigter Gegenstand
Vita	Hi-Potion x99	Feuer	Bomber-Splitter x1
Vitra	X-Potion x30	Feura	Bomber-Seele x2
Vigra	Mega-Potion x60	Feuga	Hitzestein x4
Exfeu	Bomber-Splitter x2	Blitz	Elektrokugel x1
Exblitz	Elektrokugel x2	Blitzza	Blitzkugel x2
Exwass	Fischschuppe x2	Blitzga	Donnerstein x4
Exweis	Antarktis-Wind x2	Wasser	Fischschuppe x1
Analyse	Ability-Sphäroid x10	Wassra	Drachenschuppe x2
Engel	Elixir x8	Wassga	Nässestein x4
Erzengel	Final-Elixir x1	Eis	Antarktis-Wind x1
Hast	Chocobo-Feder x10	Eisra	Polar-Wind x2
Hastga	Chocobo-Daune x16	Eisga	Kältestein x4
Gemach	Silberne Sanduhr x4	Bio	Giftkralle x8
Gemachga	Goldene Sanduhr x8	Gravitas	Schwarzer Stein x8
Shell	Mondscheier x4	Tod	Todesschatten x30
Protes	Lichtschleier x6	Subvita	Kraftquelle x60
Reflek	Sternenschleier x3	Flare	Lichtstein x60
Anti-Z	Ablutionssalz x3	Subspirit	Magiequelle x10
Regena	Heilquelle x60	Ultima	Himmelstein x99
Sanctus	Heiliger Stein x60		

Erklärungen zu den Abilities finden Sie auf Seite 16-17.

**KOSTEN DES GROSSZIEHENS**

Statuswerte	Benötigter Sphäroid	Benötigte Anzahl	Erhöhung um
HP	Kraft-Sphäroid	Aktuelles HP-Maximum : 50	100
MP	Wunder-Sphäroid	Aktuelles MP-Maximum : 10	10
Angriffskraft	Kraft-Sphäroid	Aktueller Wert : 2	1
Abwehrkraft	Kraft-Sphäroid	Aktueller Wert : 2	1
Magie	Wunder-Sphäroid	Aktueller Wert : 2	1
Zauberabwehr	Wunder-Sphäroid	Aktueller Wert : 2	1
Geschick	Zeit-Sphäroid	Aktueller Wert : 2	1
Glück	Glücks-Sphäroid	Aktueller Wert : 2	1
Reflex	Zeit-Sphäroid	Aktueller Wert : 2	1
Treffer	Zeit-Sphäroid	Aktueller Wert : 2	1

Ein Beispiel: Ihre Bestia besitzt 4.505 HP. 4.505 geteilt durch 50 ergibt 90,1. Es wird stets abgerundet - somit sind 90 Kraft-Sphäroiden nötig, um auf 4.600 HP zu erhöhen. In den extrem hohen Bereichen greift die Regel allerdings nicht mehr; dann erhöhen Sie immer mit 99 Sphäroiden um eine Stufe.

**PARAMETER, DIE SICH BESONDERS STARK ERHÖHEN**

Bestia	Statuswerte
Valfaris	Magie, Reflex
Ifrit	Abwehrkraft
Ixion	Abwehrkraft, Zauberabwehr
Shiva	Magie, Geschick, Reflex
Bahamut	HP, Abwehrkraft
Yojinbo	Abwehrkraft, Reflex, Treffer
Anima	HP, Angriffskraft
Magus-Trio - Mug	HP, MP, Abwehrkraft
Magus-Trio - Dug	HP, Angriffskraft
Magus-Trio - Rug	HP, MP, Geschick

Auch wenn das Großziehen im Prinzip wie das Erlernen der Abilities ablaufen kann, gibt es noch zwei weitere Wege: Alle Werte (bis auf Glück) steigen durch angetretene Kämpfe automatisch an. Es ist dabei völlig egal, wer beteiligt war, wer flüchtete oder K.O. ging. Die erste Erhöhung findet nach dem 60. Kampf statt (gezählt ab dem Zeitpunkt, an dem die Bestia zum ersten Mal zur Verfügung stand). Danach erhöhen sich die Werte in 30er-Schritten noch maximal 18 weitere Male.

Die Statuswerte erhöhen sich auch, wenn Yunas Werte steigen. Die Glück-Werte steigen bei allen Bestia gleichermaßen an. Die anderen Werte erhöhen sich automatisch mit Yunas Werten, je nach Bestia sogar über diese hinaus. In diesem Fall steigen die verbleibenden Werte allerdings weniger stark an.

**TIPPS**

Es lohnt sich nicht, den Glücks-Wert der Bestia mittels Sphäroiden zu erhöhen. Besser ist es, sich auf die Erhöhung von Yunas Glück zu konzentrieren, da so auch das Glück ihrer Bestia ansteigt.

Befehls-Abilities

SO SPIELEN SIE

CHARAKTERE

LOSUNGSWEG

GEGENSTÄNDE

MONSTER

BLITZBALL

GEHEIMNISSE

## YUNA



Yuna, ein angeheendes Medium, ist die Tochter des Hohen Mediums Braska, der vor zehn Jahren im Kampf gegen die böse Macht Sin starb. Durch das Gebet im Tempel von Besaid wird sie zum Medium und kann fortan Bestia beschwören. Ihr Ziel ist es, die „Hohe Beschwörung“ zu finden, um Sin zu bekämpfen. Hierfür muss Yuna ganz Spira bereisen.

**Alter:** 17

**Stößt zur Gruppe:** Insel Besaid, Tempel (siehe Seite 59)

**Im Kampf:** Im Nahkampf ist Yuna einer der schwächsten Charaktere. Yunas Stärke ist die Anwendung der Weißmagie, zu der viele Heilzauber gehören (siehe auch Kapitel „So spielen Sie“, Seite 17). Als einziger Charakter lernt sie, Bestia zu beschwören, die statt der Gruppe einen Kampf bestreiten (siehe auch Seite 18).

Die Ekstase „Meister-Ruf“ ermöglicht es Yuna, Bestia zu beschwören, deren Ekstase-Leiste bereits gefüllt ist. Nachdem die Bestia ihre Ekstase angewendet hat, reduziert sich die Leiste auf das vorherige Niveau.



## WAKKA



Wakka leitet das erfolglose Blitzball-Team „Besaid Aurochs“ – eine Mannschaft, die noch nie ein Spiel gewonnen hat. Doch dank Tidus scheint die Pechsträhne nun endlich vorbei zu sein ... Gleichzeitig gehört Wakka zu Yunas Leibgarde. Dieser Aufgabe möchte er sich nach dem diesjährigen Blitzball-Turnier gern voll und ganz widmen.

**Alter:** 24

**Stößt zur Gruppe:** Insel Besaid, Strand (siehe Seite 54)

**Im Kampf:** Wakka verfügt über reichlich HP. Er ist etwas stärker als Tidus und besonders gegen weit entfernte oder fliegende Gegner sehr effektiv. Diese trifft er mit seinem Blitzball genauso wie Feinde unter Wasser.

Wakka kann verschiedene „Techs“ erlernen und im Kampf einsetzen. Diese Techniken bewirken z. B. Zustandsveränderungen – verbrauchen aber genau wie Zaubersprüche MP.

Wenn Sie „Tombola“ nutzen, sehen Sie drei rotierende Anzeigen wie bei einem Spielautomaten. Stoppen Sie die Drehscheiben: Die Symbole entscheiden Art und Stärke des Angriffs. Wakka erhält neue Ekstase-Techniken, indem er bestimmte Items bei Blitzball-Spielen gewinnt.



# Lösungsweg

## LÖSUNGSWEG

SO NUTZEN SIE DEN LÖSUNGSWEG  
auf dieser Seite möchten wir Ihnen kurz die Elemente vorstellen, die Sie im Kapitel „Lösungsweg“ erwarten. Damit Sie sich schnell zurechtfinden und noch mehr Spaß mit diesem Buch haben!

### LÖSUNGSWEG

Der Lösungsweg führt Sie Schritt für Schritt durch Final Fantasy X. Es wird verdeutlicht, welche Aufgaben Sie auf jeden Fall erledigen müssen, um im Spiel voranzukommen. Dabei wird auf sämtliche **Items** und **Ausrüstung** hingewiesen, die Sie in diesem Spielabschnitt bekommen können, oder die Sie einsetzen sollten. Im Text sind sie **rot** hervorgehoben. Diese Markierung erleichtert Ihnen die Übersicht, vor allem, wenn Sie auf der Suche nach einem bestimmten Gegenstand sind. Falls Sie dafür einmal einen großen Umweg in Kauf nehmen müssen, wird auch darauf hingewiesen. Besondere **Fähigkeiten** und **Effekte** spielen in Final Fantasy X eine wichtige Rolle, und sind im Lösungsweg **blau** markiert.

### BILDER AUS DEM SPIEL

Zahlreiche Screenshots dokumentieren das Spiel und erleichtern Ihnen die Orientierung. Die Nummern unter den Bildern verweisen auf die entsprechende Stelle im Text und umgekehrt. Um die Zahlen möglichst übersichtlich zu halten, beginnt die Nummerierung in jedem neuen Spielabschnitt wieder bei 1. Wenn der Fundort eines Objektes verdeutlicht wird, hilft Ihnen die kleine Übersichtskarte auf dem Screenshot zusätzlich bei der Orientierung.

### ORTSANGABEN

Genau wie das Spiel ist auch der Lösungsweg in Abschnitte unterteilt. Die Abschnitte beziehen sich auf die Landstriche und Städte, die Sie im Spiel kennenlernen.

### ÜBERSICHTSKARTEN

Detaillierte Übersichtskarten zu den einzelnen Abschnitten erleichtern Ihnen die Orientierung. Kleine Räume werden durch einen Screenshot dargestellt. Damit Sie immer wissen, wo sie gerade sind, stehen die Ortsnamen neben den Kartenteilen. Diese Namen finden Sie auch im Spiel wieder: Öffnen Sie das Hauptmenü und achten Sie auf die Angabe im Balken ganz unten im Bild.

Auf den Karten sind die Fundorte aller Gegenstände exakt eingezeichnet und mit Buchstaben markiert.

- 📍 kennzeichnet den Ort, an dem Sie in diesem Abschnitt beginnen.
- 📦 zeigt Ihnen, wo Sie einen Speicher-Sphäroiden finden.
- 📍 weist auf den Fundort eines Gegenstandes hin.
- 📦 markiert die Position von Schatzkisten.
- 📍 bedeutet, dass Sie ein Objekt von einer Person erhalten.

Die Buchstaben in den Symbolen finden Sie in der Legende neben der Übersichtskarte wieder. Dort können Sie nachlesen, was sie bekommen können, und wie viel davon.

### STRATEGIE

Hier bekommen Sie eine Strategie geliefert, um das Wesen schnellstmöglich zu besiegen. Dabei wird auf Angriffsvarianten und Abilities hingewiesen, die Sie benutzen können – aber auch vor speziellen Fähigkeiten des Gegners gewarnt, vor denen Sie sich schützen sollten.

### MONSTER INFORMATION

Alle wichtigsten Details zu den Endgegnern sind in diesen Infokästen aufgeführt. Neben den Parametern HP und AP und der Auflistung von Stärken und Schwächen sind hier die Gegenstände verzeichnet, die Sie den Gegnern entwenden können. Die elementaren Eigenschaften verdeutlichen, wie Ihr Gegner auf Angriffe mit Hitze, Strom, Nässe oder Kälte reagiert. Es gibt vier besondere Varianten der Reaktion: „Schaden x 1,5“, „halber Schaden“, „absorbiert“ und „immun“. Diese Angaben können Sie oft auch dem Spiel entnehmen, aber nur hier erhalten Sie diese Informationen auch für jene Wesen, die sich normalerweise nicht in die Karten schauen lassen und gegenüber Sensorfähigkeiten immun sind.

### EINKAUFSLISTEN

Die Einkaufslisten informieren Sie über die aktuellen Einkaufsmöglichkeiten. Hier finden Sie neben dem Namen und dem Preis auch die Angabe, mit welchen Abilities die Waffe oder Rüstung ausgestattet ist. Eine Zahl in Klammern weist auf freie Ability-Felder hin. „(1)“ bedeutet also, dass Sie diese Ausrüstung später durch die Umbau-Funktion mit einer zusätzlichen Ability belegen können. Neben den normalen Läden gibt es noch einen fahrenden Händler namens O'aka. Dessen Preise können Sie an mehreren Stellen im Spiel beeinflussen. In diesem Fall ist in den Tabellen nur ein Basispreis angegeben, während die wirklichen Kosten im Spiel höher oder geringer ausfallen können. Mehr über den agilen Händler erfahren Sie auf den Seiten 62 und 98.

#### KIMAHRI

HP: 750 AP: 3  
Klaunen: -  
Schwächen: -  
Elementare Eigenschaften:  
Hitze: -  
Strom: -  
Nässe: -  
Kälte: -

### STRATEGIE

Tidus bestreitet diesen Kampf allein. Obwohl sein Gegner zu Yunas Leibgarde gehört, wird er nicht zögern, Tidus zu töten. Da Sie mit voller Lebensenergie in diesen Kampf gehen, kann Ihnen eigentlich wenig passieren. Greifen Sie einfach in jeder Runde normal an (Bild 9) – unabhängig davon, was Ihr Gegner macht. Nach fünf bis sechs Treffern ist der Spuk wahrscheinlich vorüber. Tidus' HP und MP werden komplett regeneriert, und in Kürze wird Kimahri zu Ihrer Gruppe gehören.

### TIPPS

Auf der Karte im Spiel sehen Sie links und rechts des Weges weiße Quadrate. Außerdem können Sie eine Schatztruhe auf den Ruinen oberhalb des Weges erkennen (Bild 10). Zerbremen Sie sich darüber nicht den Kopf – da kommen Sie erst kurz vor Ende des Spiels hin. Das gleiche gilt für das weiße Quadrat, an dem Sie im nächsten Abschnitt am Wasserfallpfad vorbeikommen.

Nach dem Kampf gegen Kimahri hat sich das Angebot im Laden von Besaid verändert. Neben den drei Items (siehe Seite 55) werden dort nun auch Waffen mit den Eigenschaften **Angriff +3%** oder **Z-Angriff +3%** sowie Rüstungen mit **HP +5%** verkauft. Das Angebot ist zwar sehr preisgünstig, aber Sie können trotzdem darauf verzichten. Außerdem können Sie vergleichbare Ausrüstung auch zufällig als Belohnung für gewonnene Kämpfe bekommen.

### KAMPFTRAINING FÜR FORTGESCHRITTENE - TEIL 2

Der nächste Gegner auf dem Weg zum Strand ist ein riesiges Flugmonster namens Garuda (Bild 11). Ein so gewaltiges Viech erfordert besondere Maßnahmen: Das ist ein Job für ein Medium. Wechseln Sie Yuna mit **1** ein und wählen Sie **Beschwören** – eine andere Wahl haben Sie im Moment ohnehin nicht. Beachten Sie: Eine Auswechslung wird im Kampf nicht als „Zug“ gewertet, d. h. sie kostet keine Zeit. Sie können im Kampf so oft zwischen aktiven und passiven Charakteren wechseln, wie Sie möchten.

Der Kampf mit Valfaris bietet neben dem Nahkampf neue Möglichkeiten. **Schallschwinge** ist ein Spezialangriff gegen einen Gegner mit dem Nebeneffekt **Retard**. Außerdem beherrscht Valfaris die vier elementaren Standard-Zaubersprüche, die in dieser Auseinandersetzung übrigens den großen Schaden verursachen (Bild 12). Wenn Sie **→** auf der Richtungstaste drücken, sehen Sie drei zusätzliche Möglichkeiten: „Sanfte Tour“ und „Harte Tour“ beeinflussen Abwehr und Ekstase-Leiste der Bestia, mit „Zurückrufen“ können Sie (außer in diesem Kampf) die Bestia zurückrufen und mit den normalen Charakteren weiterkämpfen. Falls Sie im Kampfverlauf Ekstase wählen können, entlassen Sie damit einen besonders kraftvollen Angriff.

Sobald Sie den Garuda besiegt haben, steht im Hauptmenü die Funktion „Gruppe“ zur Verfügung. Damit können Sie bestimmen, welche drei Charaktere bei einem Kampf zuerst antreten. Beachten Sie dabei: Das „Geschick“ der Charaktere bestimmt die Reihenfolge im Kampf. Falls Sie nach dem Sieg neue Waffen oder Rüstungen erhalten haben, sollten Sie diese jetzt ausrüsten.



### TIPPS

Hier finden Sie Hinweise und Informationen, die Ihnen das Leben leichter machen, Aktionsmöglichkeiten, die nicht unbedingt Teil des Lösungsweges sind, zusätzliche Optionen, die Ihnen nicht von Anfang an zur Verfügung stehen, Probleme, die Sie erst später im Spiel lösen können oder Querverweise auf detaillierte Infos, die Sie an anderer Stelle im Buch finden.

### LADEN

Waffen	Gil	Abilities
Kampfschwert	150	Angriff +3%
Beschwererstab	150	Z-Angriff +3%
KraßeBall	150	Angriff +3%
Beschwerer-Mag	150	Z-Angriff +3%
Wanderschild	150	HP +5%
Reiserring	150	HP +5%
Wanderschutz	150	HP +5%
Wanderschuppen	150	HP +5%

Items	Gil
Potion	50
Phönixfeder	100
Antidot	50

### TIPPS

Wenn Sie Ihre Zeit nicht vertödeln wollen, sollten Sie nach Valfaris' erstem Kampf unverzüglich das Hauptmenü öffnen und dort das Untermenü „Optionen“ öffnen. Dort können Sie die Animationen für Bestia und deren Ekstasen verkürzen; so geht der Einsatz der mächtigen Monster wesentlich schneller von der Hand. Keine Angst, Ihnen entgeht nichts: Wenn Sie eine neue Bestia aufrufen, wird beim ersten Mal immer die komplette Animationssequenz präsentiert. Dasselbe gilt für die erste Ekstase.

### KAMPFTRAINING FÜR PROFIS

Noch ein Kampf gegen ein Garuda: Zuerst müssen Sie Wakkas Tech **Blind-Hieb** auswählen. Dadurch gehen die physischen Angriffe des Gegners für drei Runden ins Leere. Die dunklen Wölkchen um den Kopf des Monsters zeigen diese Zustandsänderung an (Bild 13). Falls Sie eine Waffe mit **Durchschauen** haben, wird der Zustand oben links im Bild eingeblendet.

Haben Sie das Flugwesen bezwungen, steht kurz darauf noch ein Kampf gegen drei verschiedene Gegner auf dem Programm: Kondorgeler, Dingo und Wasserpudding (Bild 14). Nur die Charaktere, die mindestens eine Runde aktiv am



### STECHEN SIE IN SEE

Sobald Sie die Wegkreuzung erreichen, biegen sie nach Süden zum Strand ab. Gehen Sie dort zum Schiff im Westen, aber bleiben Sie vorerst an Land. Lassen Sie zuerst die anderen Charaktere an Bord gehen, und sprechen Sie dann mit den Menschen auf dem Steg (Bild 15). Vom Priester bekommen Sie einen **Reiserring**, der Yuna einen HP-Bonus von 10 Prozent verleiht. Außerdem springen dabei noch **400 Gil**, **Ather**, eine **Phönixfeder** und ein **Allheilmittel** für Sie heraus. Die Frau vorne links (Bild 16) und das linke Kind auf der Planke müssen Sie zwei Mal ansprechen, bevor sie etwas rausrücken.

Betreten Sie das Schiff, um Besaid zu verlassen. Sollten Sie sich dafür entscheiden, noch einmal über den Wasserfallpfad



### DIE C.S. LIKI

Name	HP	AP	Klaunen
Sins Schuppenrest	100	2	-
Sins Schuppe: Ekyu	2000	12	-
Sins	2000	10	-

Objekt	Menge
A Allheilmittel	3
B Potion	0 - 20
C Allheilmittel	1

### MONSTER

Zu Beginn jedes Abschnitts finden Sie eine Tabelle, in der die anzutreffenden Monster inklusive ihrer wichtigsten Werte aufgelistet sind. Hier sind auch die Gegenstände verzeichnet, die Sie ihnen stehlen können. Oft sind dort zwei verschiedene Objekte genannt, die sich in der Wahrscheinlichkeit des Auftauchens unterscheiden. Die häufigste Beute wird zuerst genannt, die seltenere als Zweites. Gelegentlich gibt es nur ein Objekt, das Sie in unterschiedlichen Mengen entwenden können. Die Endgegner (Bosse) eines Abschnitts sind mit • gekennzeichnet. Wenn Sie gezielt sämtliche Informationen zu einem Wesen suchen, finden Sie diese alphabetisch aufgelistet im Monster-Kapitel.

### LEGENDE

Die Buchstaben in den Symbolen finden Sie in der Legende neben der Übersichtskarte wieder. Dort können Sie nachlesen, was sie bekommen können, und wie viel davon.

Lösungsweg

LÖSUNGSWEG CHARAKTERE SO SPIELEN SIE CHARAKTERE LÖSUNGSWEG MONSTER GEGENSTÄNDE MONSTER BLITZBALL GEHEIMNISSE

### POLYP

HP: 2200	AP: 8
Klauen: Handgranate x1 / x3	
Schwächen: -	
Elementare Eigenschaften:	
Hitze:	-
Strom:	-
Nässe:	-
Kälte:	-



08

09

10

### STRATEGIE

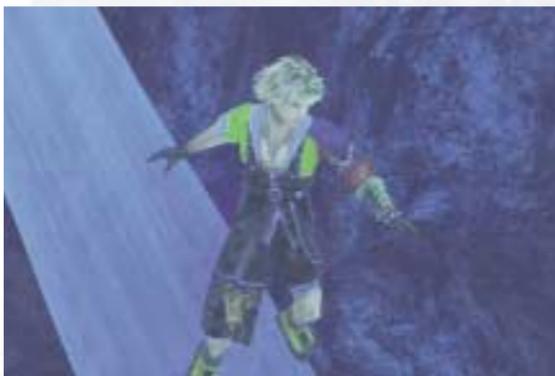
Lassen Sie Tidus angreifen und seine Begleiterin **Handgranaten** werfen (Bild 8). Falls Sie keine mehr besitzen, stehlen Sie welche. Nach 350 erlittenen Schadenspunkten verschwindet der Polyp hinter eine Säule. Aus dieser Distanz können Sie nicht mehr angreifen, jedoch steht Ihnen das **Extras-Menü** zur Verfügung. Sie können eine **Schutzhaltung** einnehmen, um verletzte Charaktere jeweils um 50 HP zu heilen. Aber drücken Sie lieber **Ⓜ**, um die nächste Aktion abzuwehren. Denn der Polyp kommt mit einem Spezialangriff zurück, der enormen Schaden verursacht (Bild 9).

Nach weiteren 350 Schadenspunkten zieht sich das Monster wieder zurück. Nun steht Tidus ein weiterer Extras-Menüpunkt zur Verfügung: **Einkreisen**. Sie sollten es sofort ausprobieren: Der Gegner wird in die Zange genommen und kann seine verheerende

Rammattacke nicht mehr einsetzen (Bild 10). Greifen Sie nun weiter an und setzen Sie bei Bedarf noch **Potions** ein. Wenn Sie mit ausreichend **Handgranaten** ins Gefecht gegangen sind, werden Sie diesen Kampf problemlos für sich entscheiden.

### UND WIEDER SIN

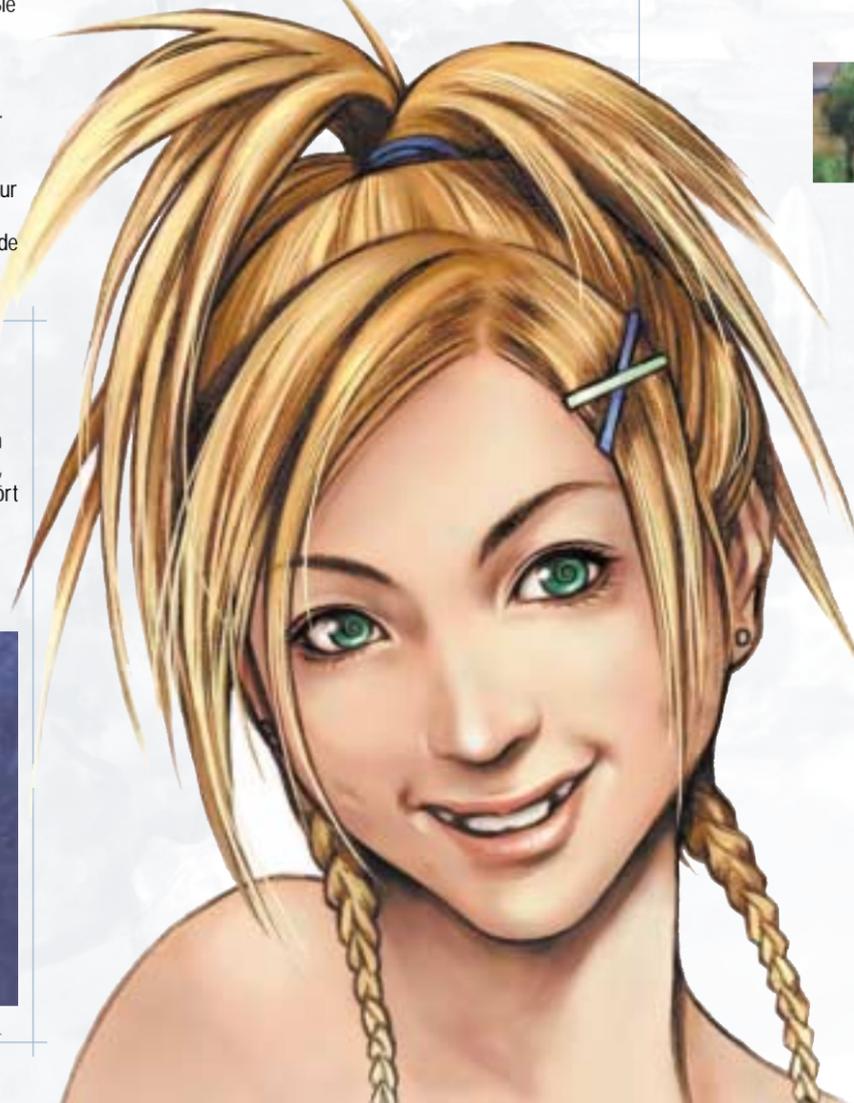
Das rote Dreieck auf der Karte markiert ein Loch in der Außenwand. Schwimmen Sie hindurch und tauchen Sie zum nächsten Ziel hinab (Bild 11). Sie entdecken ein Flugschiff. Wieder an Bord des Bergungsschiffes erfahren Sie endlich den Namen Ihrer seltsam gekleideten Begleiterin: Rikku. Sie erzählt, dass Tidus' Heimat Zanarkand vor 1.000 Jahren von Sin zerstört wurde. Sprechen Sie Rikku gleich noch einmal an, um die Unterhaltung fortzusetzen. Kurz darauf wird das traute Beisammensein jäh von Sin gestört. Tidus wird von Bord gespült, und Sie können den Spielstand sichern.



11

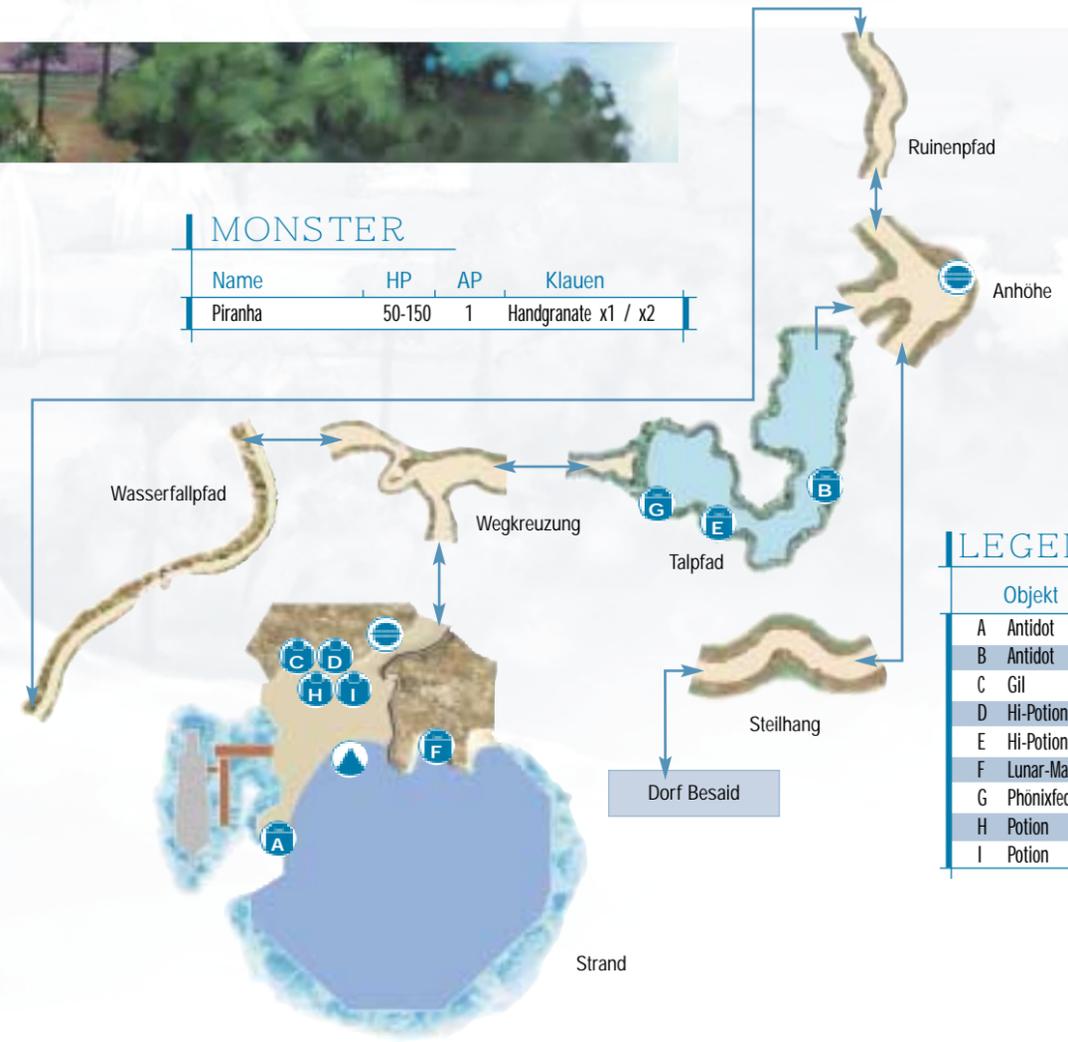
# Die Insel Besaid

## DIE INSEL BESAID



### MONSTER

Name	HP	AP	Klauen
Piranha	50-150	1	Handgranate x1 / x2



### LEGENDE

Objekt	Menge
A Antidot	2
B Antidot	2
C Gil	200
D Hi-Potion	2
E Hi-Potion	1
F Lunar-Marke	1
G Phoenixfeder	1
H Potion	3
I Potion	2

Bergungsschiff

SCHEITERN SIE CHARAKTERE LÖSUNGSWEG GEGENSTÄNDE MONSTER BLITZBALL GEHEIMNISSE

# Gegenstände

## GEGENSTÄNDE



rechen Sie sich an einem Gegner die Zähne aus oder verlassen Sie den Kampfplatz gar als Verlierer, kann dies an der Ausrüstung Ihrer Gruppe liegen. Verschaffen Sie sich in diesem

Kapitel einen genauen Überblick über die Stärken und Eigenschaften aller Waffen, Rüstungen und sonstigen Gegenstände. Die Seitenverweise zum „Lösungsweg“ und zu den „Geheimnissen“ helfen Ihnen, das Objekt Ihrer Begierde möglichst schnell im Spiel zu finden.

### DIE AUSRÜSTUNG DER CHARAKTERE

Der Name einer Waffe oder einer Rüstung hängt immer von ihren Eigenschaften ab. Und weil man diese ändern und beeinflussen kann, kann sich auch der Name einer Waffe ständig ändern! Dahinter steckt ein System, das man am besten mit „Prioritäten“ beschreiben kann.

Jede Auto-Ability bzw. -Kombination hat eine festgelegte Priorität. Den höchsten Rang von allen Waffen, also Priorität Nr. 1, haben immer die seltenen „Waffen des Solaris“, die ultimativen Waffen der Charaktere. Die niedrigste Priorität (66 bis 68) haben die Waffen, die die Charaktere als Grundausrüstung tragen – wie etwa Langschwert, Stab oder Mogry. Welche Waffen dazwischen liegen, entnehmen Sie den Tabellen auf den folgenden Seiten. Merken Sie sich einfach: Die Eigenschaft oder Kombination mit der höchsten Priorität gibt der Waffe den Namen. Ändern sich die Merkmale der Waffe, kann sich je nach Priorität auch der Name der Waffe ändern. All das gilt natürlich auch für Rüstung.

Beispiel 1: Tidus besitzt die Waffe „Hrunting“ mit der Ability „Not-Ekstase“ (Priorität 14). Diese Waffe wird nun zusätzlich mit der Ability „Tripel-AP“ belegt (Priorität 11), somit ändert sich der Name der Waffe (und zwar in „Durandal“).

Beispiel 2: Tidus besitzt die Waffe „Ehrgeiz“ mit der Ability „Ekstasewandler“ (Priorität 13). Diese Waffe wird nun zusätzlich mit der Ability „Tripel-Ekstase“ (Priorität 9) belegt. Die Kombination beider Abilities hat die Priorität 7 – der Name des Schwertes wird zu „Balmung“.

Wie Sie die maximal vier Felder eines Ausrüstungsgegenstandes belegen können, lesen Sie im Kapitel „So spielen Sie“ auf Seite 8. Eine Liste aller Auto-Abilities und deren Wirkungen finden Sie ab Seite 144.

Wo Sie Ausrüstung käuflich erwerben können, verraten Ihnen in den folgenden Tabellen die Seitenverweise auf den Lösungsweg. **Rot** gefärbte Seitenzahlen sagen Ihnen, wo Sie eine Ausrüstung finden können. Ausrüstung ohne Seitenverweis können Sie weder kaufen noch finden. Sie können sie aber als Belohnung für Kämpfe erhalten oder sie selber herstellen.



### TIDUS' AUSRÜSTUNG

Priorität	Waffe	Eigenschaft	Laden / Fundort
1	Ultima-Schwert	(Sonderfall: Waffe des Solaris)	214
2	Bruderherz	(Sonderfall: überreicht von Wakka)	59
3	Dompfeurschwert	Katig	120
4	Kristallschwert	vier Mal elementaren ...Schlag	
5	Exkalibur	Hit-Expander	
6	Ragnarok	Tripel-AP, Ekstasewandler und Tripel-Ekstase	
7	Balmung	Ekstasewandler und Tripel-Ekstase	
8	Levhatin	Doppel-AP und Doppel-Ekstase	
9	Herzschmerz	Tripel-Ekstase	
10	Löwenherz	Doppel-Ekstase	
11	Durandal	Tripel-AP	
12	Askaron	Doppel-AP	
13	Ehrgeiz	Ekstasewandler	
14	Hrunting	Not-Ekstase	133
15	Astralschwert	MP 1	
16	Apocalypse	vier Mal beliebige ...-Angriffe für Zustandsveränderungen (außer Zombie)	
17	Meisterschwert	vier Mal beliebigen Angriff + ...%	
18	Runenmeister	vier Mal beliebigen Z-Angriff + ...%	
19	Anathema-Schwert	Zauber-Turbo und drei Mal beliebigen Z-Angriff + ...%	
20	Archenschwert	MP 50%	
21	Gil-Aktionär	Doppel-Gil	
22	Dreischneid	drei Mal beliebigen elementaren ...Schlag	
23	Chaosschwert	drei Mal beliebige ...-Angriffe für Zustandsveränderungen (außer Zombie)	
24	Vendetta	Zauberkonter, dazu Konter oder Ausweichkonter	
25	Rächer	Konter oder Ausweichkonter	83, 99, 114
26	Prismenschwert	Zauberkonter	
27	Mirage-Schwert	Zauber-Turbo	
28	Lebensretter	Medizinkunde	
29	Sonic-Schwert	Preventivschlag	98, 100
30	Vigilante	Erstschlag	
31	Totentänzer	Todes-Attacke	
32	Schnulzensänger	Gemach-Attacke	
33	Grabstein	Stein-Attacke	
34	Hornvipser	Gift-Attacke	
35	Albtraum	Schlaf-Attacke	
36	Magierstopper	Stumm-Attacke	
37	Dammerschoppen	Blind-Attacke	
38	Ritterschwert	drei Mal beliebigen Angriff + ...%	
39	Zauberschwert	drei Mal beliebigen Z-Angriff + ...%	
40	Doppelschwert	zwei Mal beliebigen elementaren ...Schlag	91, 94, 123
41	Razmatazz	zwei Mal beliebigen ...Schlag für Zustandsveränderungen (außer Zombie)	
42	Todesbringer	Todes-Schlag	
43	Ritardando	Gemach-Schlag	74
44	Bruchschwert	Stein-Schlag	
45	Giftschwert	Gift-Schlag	
46	Schlummerschwert	Schlaf-Schlag	
47	Stummschwert	Stumm-Schlag	
48	Abendsonne	Blind-Schlag	
49	Wissensdurst	Durchschauen	65, 91
50	Flammenschwert	Hitze-Schlag	91
51	Eisschwert	Kälte-Schlag	77, 82
52	Blitzschwert	Strom-Schlag	
53	Wasserschwert	Nässe-Schlag	
54	S-Händer	Kraftwandler	
55	W-Händer	Wunderwandler	
56	T-Händer	Zeitwandler	
57	A-Händer	Ability-Wandler	
58	Vario-Schwert	vier Ability-Felder	85, 129
59	Kraftschwert	Angriff + ...% und Z-Angriff + ...%	
60	Barockschwert	zwei oder drei Ability-Felder	94, 97, 100, 110, 119, 122
61	Zauberschwert	Z-Angriff +10% oder +20%	
62	Soldatenschwert	Angriff +10% oder +20%	
63	Runenschneide	Z-Angriff +5%	
64	Beschwörerschwert	Z-Angriff +3%	
65	Degenschwert	Angriff +5%	86
66	Kampfschwert	Angriff +3%	60, 75, 79
67	Schlitzer	Durchschlag	
68	Langschwert	kein Ability-Feld	45, 100

Priorität	Rüstung	Eigenschaft	Laden / Fundort
1	Infinitem	HP- und MP-Expander	
2	Himmelschild	Schleife	
3	Genji-Schild	HP-Expander	
4	Emblem	MP-Expander	
5	Kristallschild	vier Mal ...Sog	
6	Aegis-Schild	vier Mal elementaren ...Wall	
7	Golemschild	Auto-Shell, Auto-Protes, Auto-Regena und Auto-Reflek	
8	Anti-Schild	Auto-Potion, Auto-Kur und Auto-Phoenix	
9	Reversschild	Auto-Potion und Auto-Kur	
10	Paladinschild	vier Mal beliebigen ...Wall (gegen Zustandsveränderungen)	
11	Diamantschild	vier Mal beliebige Abwehr + ...%	
12	Rubinschild	vier Mal beliebige Z-Abwehr + ...%	
13	Dynastie-Schild	vier Mal beliebige HP + ...%	
14	Magisterschild	vier Mal beliebige MP + ...%	
15	Sammlerschild	Raritätensammel	
16	Schatzschild	Raritätensammel	
17	Hoffnungsschild	HP- und MP-Generator	
18	Sturmschild	drei beliebige: Auto-Shell, Auto-Hast, Auto-Regena oder Auto-Reflek	
19	Phantomschild	drei Mal beliebigen ...Sog	
20	Vitalschild	HP-Generator	
21	Mentalschild	MP-Generator	
22	Lebensschild	Auto-Phoenix	
23	Heilschild	Auto-Kur	
24	Regenbogenschild	vier elementare Not-Ex...	
25	Leuchtschild	vier beliebige: Not-Shell, Not-Protes, Not-Hast, Not-Regena oder Not-Reflek	
26	Elfenschild	drei Mal beliebigen ...Wall (gegen Zustandsveränderungen)	
27	Hasenschild	Null-Monster	
28	Medi-Schild	Auto-Potion	
29	Schutzschild	drei Mal beliebigen elementaren ...Wall	
30	Sternschild	drei beliebige Not-...	
31	Marschschild	zwei beliebige: Auto-Shell, Auto-Hast, Auto-Regena oder Auto-Reflek	
32	Mondschild	zwei beliebige Not-...	
33	Regena-Schild	Auto- oder Not-Regena	
34	Hast-Schild	Auto- oder Not-Hast	
35	Reflek-Schild	Auto- oder Not-Reflek	
36	Shell-Schild	Auto- oder Not-Shell	
37	Protes-Schild	Auto- oder Not-Protes	
38	Platinschild	drei Mal beliebige Abwehr + ...%	
39	Saphir-Schild	drei Mal beliebige Z-Abwehr + ...%	
40	Ritterschild	drei Mal beliebige HP + ...%	
41	Zauberschild	drei Mal beliebige MP + ...%	
42	Elementenschild	zwei Mal beliebigen ...Sog oder elementaren ...Wall (Elemente für ...Sog und ...Wall müssen verschieden sein)	
43	Sicherheitsschild	zwei Mal beliebigen ...Wall (gegen Zustandsveränderungen)	
44	Flammenschild	Hitze-Sog	
45	Eisschild	Kälte-Sog	
46	Blitzschild	Strom-Sog	
47	Wasserschild	Nässe-Sog	
48	Fluchschild	Fluch-Wall	
49	Konfusschild	Konfus-Wall oder -Schutz	
50	Tobsuchtschild	Tobsucht-Wall oder -Schutz	
51	Gemachschild	Gemach-Wall oder -Schutz	
52	Todeschild	Todes-Wall oder -Schutz	
53	Zombieschild	Zombie-Wall oder -Schutz	
54	Felsschild	Stein-Wall oder -Schutz	
55	Giftschild	Gift-Wall oder -Schutz	91
56	Schlafschild	Schlaf-Wall oder -Schutz	
57	Stummschild	Stumm-Wall oder -Schutz	
58	Blindschild	Blind-Wall oder -Schutz	91
59	Feuerschild	Hitze 50% oder Hitze-Wall	
60	Blizzardschild	Kälte 50% oder Kälte-Wall	
61	Donnerschild	Strom 50% oder Strom-Wall	94, 95, 97
62	Aqua-Schild	Nässe 50% oder Nässe-Wall	
63	Exwass-Schild	Not-Exwass	
64	Exfeu-Schild	Not-Exfeu	65
65	Exblitz-Schild	Not-Exblitz	
66	Exeis-Schild	Not-Exeis	
67	Meisterschild	zwei Mal beliebige HP + ...% und zwei Mal beliebige MP + ...%	
68	Tetra-Schild	vier Ability-Felder	123, 129
69	Mithril-Schild	Abwehr + ...% und Z-Abwehr + ...%	
70	Goldschild	zwei Mal beliebige Abwehr + ...%	
71	Emerald-Schild	zwei Mal beliebige Z-Abwehr + ...%	
72	Soldatenschild	zwei Mal beliebige HP + ...%	
73	Magierschild	zwei Mal beliebige MP + ...%	
74	Silberschild	Abwehr +10% oder +20%	
75	Onyx-Schild	Z-Abwehr +10% oder +20%	
76	Zauberschild	MP +20% oder +30%	
77	Kampferschild	HP +20% oder +30%	
78	Leuchtschild	drei Ability-Felder	122
79	Metallschild	Abwehr +3% oder +5%	75, 82, 86
80	Perlenschild	Z-Abwehr +3% oder +5%	79
81	Wunderschild	MP +5% oder +10%	
82	Wanderschild	HP +5% oder +10%	60, 65, 100, 110, 119
83	Schild	zwei Ability-Felder	
84	Buckler	ein Ability-Feld	119

# monster

## MONSTER

**H**aben Sie Probleme mit tierischen, mechanischen oder fremdartig mutierten Wesen? Ganz egal, ob Sie mit Krallen, Tentakeln, Flossen, Maschinas oder Waffen attackiert werden: Die Informationen auf den folgenden Seiten helfen Ihnen dabei, im Kampfgetümmel nicht den Kürzeren zu ziehen. Die Tabellen verraten Ihnen auf den ersten Blick, wie stark Ihre Gegner sind und vor allem, wo ihre Schwachpunkte liegen.



<b>BASILISK</b>		<b>Djose-Straße</b>		<b>HP</b> 2025 (924)	<b>MP</b> 20
Angriffskraft 14	Abwehrkraft 1	Magie 35	Z-Abwehr 1	Elemente	Hitze -
Geschick 9	Glück 15	Reflex 0	Treffer 0	Nässe -	Kälte -
<b>Zustand</b>		SCH 20	STU 20	BLI 20	GIF 0 (5%)
MGB 0	PZB 0	GSB 0	DRO 0	TOD 0	REI 0
REF 0	HAS 0	REG 0	WAN 0	DUR 0	ANA 0
<b>Klauen</b> Normal		Perseus-Granate x1	Selten Perseus-Granate x1	<b>Bestechen</b> Gil 50625	
<b>Items</b> Normal		Ability-Sphäroid x1	Selten Ability-Sphäroid x2	<b>Ausrüstung</b> Chance 60/256	
<b>Abilities (Waffen)</b>		Durchschlag (Kimahri und Auron), Stein-Schlag Angriff +3% (außer Yuna und Lulu), Z-Angriff +3% (Yuna und Lulu)			
<b>Abilities (Rüstung)</b>		Stein-Schutz, MP +5%			
				<b>AP</b> 140 (210)	<b>Gil</b> 125

- Name des Monsters.**
- Ort**, an dem Ihnen das Monster (zuerst) begegnet. Einige Wesen tummeln sich auch noch in den benachbarten Gebieten. Manche Monster tauchen unter demselben Namen mit unterschiedlichen Werten auf: Anhand der Ortsangabe können Sie meist schnell erkennen, welche Variante Ihnen gegenübersteht.
- HP:** Menge der Lebensenergie (Hit Points), über die Ihr Gegner anfänglich verfügt. Die Zahl in Klammern zeigt an, welchen Schaden Sie mit dem finalen Treffer mindestens anrichten müssen, um ein „Vernichtend“ zu erzielen.
- MP:** Mit Abilities wie „Dragonik“ und „Subspirit“ können Sie Magiepunkte vom Gegner auf Ihren Charakter übertragen. Dieser Wert zeigt, wieviel Punkte Sie maximal erhalten können. Übrigens verbrauchen Ihre Gegner nicht immer MP für ihre Fähigkeiten.
- Eigenschaften:** Die Werte der Gegner, ihre Stärken und Schwächen.
- Elemente:** Ob Ihr Gegner auf elementare Angriffe besonders reagiert, erfahren Sie hier.  
**x 1,5:** Der Schaden beim Gegner ist 50% höher als üblich.  
**x 1/2:** Der Schaden beim Gegner ist 50% niedriger als üblich.  
**Immun (IMM):** Der Gegner nimmt keinen Schaden.  
**Absorbiert (ABS):** Der Gegner wird durch Angriffe geheilt. Zusätzlich erfahren Sie, wie Ihr Gegner auf den weißmagischen Zauber „Sanctus“ (bzw. das Item „Heiliger Stein“) reagiert.
- Kimahri:** Kimahri kann diese Technik lernen, wenn er die Ability „Dragonik“ auf den Gegner anwendet.
- Zustand:** Dieser umfangreiche Teil der Tabelle verrät Ihnen die Widerstandskraft der Monster gegen Zustandsveränderungen. Eine 0 bedeutet, dass sich der Gegner vor einer entsprechenden Attacke nicht schützen kann; eine 95 hingegen zeigt, dass er ziemlich resistent dagegen ist. Ist der Gegner immun (IMM), kann ihn diese Attacke nicht beeinflussen. Die Abkürzungen finden Sie in unten stehender Tabelle.
- Klauen:** Diese Gegenstände können Sie dem Monster Klauen (oder Rauben). „Normal“ bedeutet, dass Sie im Erfolgsfall mit einer 75%igen Chance diesen Gegenstand erhalten. „Selten“ heißt, dass Sie dieses Objekt nur in 25% der Erfolgsfälle erhalten. Manchmal handelt es sich um das gleiche Objekt, und nur die Menge unterscheidet sich. In seltenen Fällen gibt es gar keinen Unterschied zwischen dem normalen und dem seltenen Gegenstand. Der Glücks-Wert Ihres Charakters hat übrigens keinen Einfluss auf die Wahrscheinlichkeit.
- Bestechen:** Nicht wenige Monster lassen sich mit Gil bestechen. Können Sie Ihren Kontrahenten überzeugen, zieht er von dannen und hinterlässt sogar noch Items. Die Aktion wird von verschiedenen Faktoren beeinflusst. Als Basiswert dienen die maximalen HP Ihres Gegners.  
 Damit das Bestechen 100%ig gelingt, müssen Sie die max. HP x25 einsetzen. Welches Item und wie viele davon Sie bekommen, können Sie dem Feld „Belohnung“ entnehmen, wobei der angegebene Wert als Minimalwert zu sehen ist, Sie werden im Normalfall geringfügig mehr Items erhalten. Wenn Sie über die angegebene Summe hinausgehen, erhöhen Sie die Chance auf noch mehr Items. Geben Sie weniger, sinkt die Chance einer erfolgreichen Bestechung – und im Erfolgsfall erhalten Sie weniger Items.
- Items:** Nach Ihrem Sieg erhalten Sie immer bestimmte Items. In sieben von acht Fällen erhalten Sie das unter „normal“ genannte Objekt, in einem Achtel der Fälle das „seltene“ Objekt. Wenn Sie den Gegner „Vernichtend“ erledigen, erhalten Sie fast immer die doppelte Menge der genannten Items.
- Ausrüstung:** Mit etwas Glück springt nach dem Sieg auch noch eine Waffe oder Rüstung heraus. Wie Ihre Aussichten sind, verrät Ihnen der Wert „Chance“. 255/256 z. B. bedeutet, dass Sie von 256 Fällen 255 Erfolge verzeichnen müssten. Unter „Felder“ erfahren Sie, wie viele Felder die Ausrüstung enthält. „Belegt“ zeigt an, wie viele der Felder mit Abilities belegt sein können (und dadurch auch, wie viele frei sein können). Den „Ability“-Feldern **13** können Sie entnehmen, welche Abilities die Ausrüstung enthalten kann.
- AP:** Alle Charaktere, die am Kampf teilgenommen haben, erhalten nach Ihrem Sieg diese Menge AP. Wenn Sie Ihren Gegner „Vernichtend“ erledigen, bekommen Sie die in Klammern genannte Summe.
- Gil:** Soviel Gil verdienen Sie, wenn Sie das Monster besiegen.

SCH	Schlaf	KRB	Kraftbrecher	TDU	Todesurteil *3	WAN	Wandler
STU	Stumm	MGB	Magiebrecher	EX	„Ex...“-Zauber	DUR	Durchschauen
BLI	Blind	PZB	Panzerbrecher	SHE	Shell	ANA	Analyse
GIF	Gift *1	GSB	Geistbrecher	PRO	Protes	DEM	Demi
STE	Stein	DRO	Drohen	REF	Reflek	RET	Retard
GEM	Gemach	TOD	Tod	HAS	Hast	WEG	Wegfegen *4
ZOM	Zombie *2	REI	Reizen	REG	Regena	ZAN	Zanmatou *5

\*1 Gift: In Klammern stehen die HP, die ein betroffener Gegner pro Kampfrunde einbüßt. „(10%)“ heißt also, das Opfer erleidet nach jedem Zug automatisch einen Schaden in Höhe von zehn Prozent seiner maximalen HP.  
 \*2 Zombie: Wenn der Gegner im Zombie-Zustand ist, kann man ihn mit Engel, Erzengel oder einer Phönixfeder sofort töten, da diese bei Zombies entgegengesetzt wirken. „(IMM)“ bedeutet, dass man den Gegner zum Zombie machen kann, ihn jedoch nicht mit Engel, Erzengel oder Phönixfeder töten kann.  
 \*3 Todesurteil: In Klammern steht, nach wie vielen Zügen Ihr Gegner das Zeitliche segnet (wenn Sie mit der Attacke Erfolg hatten).  
 \*4 Wegfegen: Ein Effekt, der bei Aurons „Holosiderit“ zur Anwendung kommt.  
 \*5 Zanmatou: Je höher die Zahl, desto resistenter ist das Monster gegen diese Attacke von Yojinbo.

### BIRAN UND YENKE RONZO

Einige Werte dieser Boss-Gegner hängen von Kimahris Werten ab. Ihre maximalen HP steigen mit Kimahris Angriffskraft und Magie, während umgekehrt Angriffskraft und Magie der beiden Ronso mit Kimahris HP steigen. Das Geschick der beiden steigt mit Kimahris Geschick.