

LIZENZEN

Ihre Charaktere benötigen Lizenzen, um die zahlreichen Magien und Techniken, Waffen und Ausrüstungsgegenstände im Spiel benutzen zu können. Ohne die richtige Lizenz ist ein Charakter nicht einmal in der Lage, einen Helm zu tragen! Die nötigen Lizenzen erwerben Sie auf dem Lizenzbrett.

Dazu brauchen Sie Lizenzpunkte (LP), die Sie durch den Sieg über Gegner bekommen. Die generelle Funktionsweise dieser Spielmechanik wird im „Grundlagen“-Kapitel beschrieben (siehe Seite 12). In diesem Abschnitt stellen wir Ihnen die verschiedenen Aspekte des Lizenzbretts im Detail vor.

DAS LIZENZBRETT

Das Lizenzbrett sieht bei jedem Charakter gleich aus. Es ist in zwei Abschnitte unterteilt. Der obere Teil enthält die Lizenzen für Magie, Techniken und Accessoires sowie für Options-Lizenzen. Der untere Teil enthält die Lizenzen für Waffen und Rüstungssteile (Kopfschutz, Körperrüstung und Schilde). Mysth-Tek-Lizenzen sind auf dem ganzen Brett verteilt. Esper-Lizenzen tauchen erst auf, nachdem Sie die entsprechenden Wesen im Spiel besiegt haben.

Jeder Charakter hat bereits eine Handvoll Lizenzen, wenn er Ihrer Gruppe beitrifft. Anschließend hängt die jeweilige Entwicklung ganz von Ihrer eigenen Entscheidung ab. Die Planung wird dadurch erschwert, dass Sie im Spiel nur jene Lizenzen sehen können, die unmittelbar neben bekannten Lizenz-Feldern liegen. Daher vermag das in diesem Buch abgebildete Brett Ihnen eine große Hilfe bei der Planung sein. Im „Charaktere“-Kapitel (ab Seite 58) können Sie zudem nachschauen, wie sich die individuellen Attribute der verschiedenen Charaktere entwickeln. Anhand dieser Daten können Sie leichter festlegen, wer besser für bestimmte Rollen wie Tank, Damage Dealer, Magier oder Helfer geeignet ist. Es ist zwar nicht unbedingt nötig, dass sich die Charaktere auf bestimmte Aufgaben spezialisieren, aber zu empfehlen ist es auf jeden Fall.

Besonders in der Anfangsphase des Spiels sollten Sie die hart erarbeiteten Lizenzpunkte nicht leichtfertig verteilen. Für die meisten Gegner bekommen Sie nur einen LP pro Charakter – und Sie benötigen 13.180 LP, wenn Sie alle Lizenzen vollständig erwerben wollen. Dazu kommen noch drei Mysth-Teks pro Charakter (3 x 50 LP) sowie insgesamt 805 LP für die Esper-Lizenzen. Die LP-Situation entspannt sich etwas, sobald Sie für jeden Charakter das Accessoire Goldamulett haben. Der Träger kassiert doppelte LP – das gilt auch für Reservecharaktere.

Bedenken Sie, dass es keinesfalls erforderlich ist, alle Lizenzen zu erwerben. Lizenzen sind nur dann relevant, wenn Sie auch die entsprechenden Fähigkeiten (Magien und Techniken) oder Ausrüstungsgegenstände besitzen. Die einzigen Lizenzen, von denen ein Charakter unmittelbar profitiert, sind die Options-Lizenzen auf dem oberen Brett.

OPTIONS-LIZENZEN

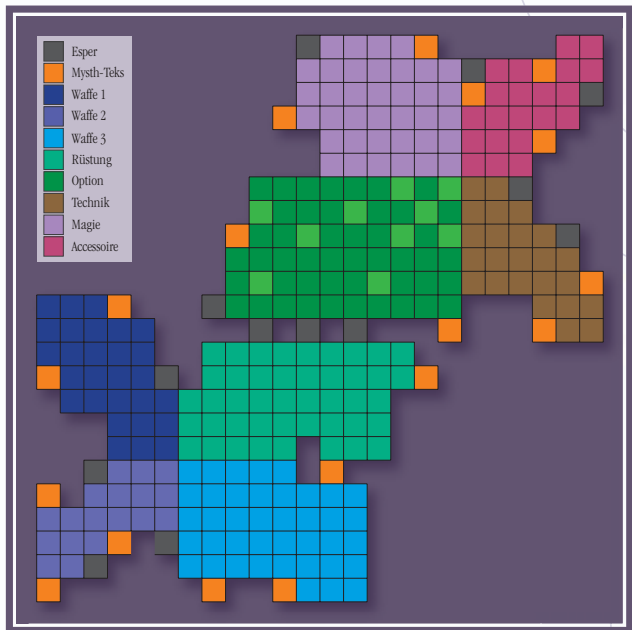
Erwirbt ein Charakter eine Options-Lizenz, dann ist diese sofort aktiv. Einige davon entfalten ihre Wirkung aber nur unter bestimmten Umständen, während sich andere lediglich auf die Verwendung bestimmter Items auswirken. Besonders nützlich sind jene Lizenzen, die einen direkten positiven Effekt bewirken, wie zum Beispiel eine permanente Steigerung der maximalen TP. Kümmern Sie sich frühzeitig um solche Lizenzen, schließlich steigern sie die Überlebenschancen der Charaktere im Kampf. Das erste Feld ist recht schnell zu erreichen, es liegt in der Nähe der bekannten Lizenzen auf dem oberen Bretts (+30 TP, Kosten: 50 LP). Es gibt noch vier weitere Felder dieser Art. Sie bringen mehr TP, kosten aber auch mehr LP und sind schwerer zu erreichen.

Grundsätzlich sollten Sie zu Beginn des Abenteuers auch bei den Options-Lizenzen darauf achten, ob sie der Rolle eines Charakters zugute kommen (es sei denn, Sie wollen unbedingt eine dahinterliegende Lizenz erwerben). Später, wenn Sie schneller größere IP-Mengen sammeln, können Sie sich darum kümmern, alle Aspekte eines Charakters zu verbessern.

In Tabelle 1 sind alle Options-Lizenzen mit ihrer Wirkung aufgeführt. Wenn Sie Ihre Gruppe nach den klassischen Rollenmustern (Tank, Magier usw., vgl. Seite 33) entwickeln, können Sie anhand der Angaben abschätzen, welche Optionen für bestimmte Charaktergruppen besonders nützlich sind. Beachten Sie: Die Angaben in der Spalte „Priorität“ bedeuten, dass die Lizenzen für diese Rollen besonders wichtig sind. Das heißt aber keineswegs, dass andere Charaktergruppen damit nichts anfangen können. Durch bestimmte Options-Lizenzen haben Sie die Chance, Ihre taktischen Möglichkeiten im Kampf zu erweitern.

Die „Kritischer Zustand“-Technik

Mit dieser risikoreichen Technik können Sie die Schlagkraft Ihrer Kämpfer enorm steigern. Sie erfordert folgende Schritte:



Wichtig sind bei der Entwicklung Ihrer Charaktere aber vor allem auch die Stufe und die richtige Ausrüstung. Schlagen Sie Seite 35 auf, wenn Sie sich ausführlich über diese Aspekte der Charakterentwicklung informieren möchten.

- Sie benötigen einen Damage Dealer, also einen Charakter, der eine mächtige Waffe hat und schwere Rüstung trägt, die seine Stärke steigert.
- Erwerben Sie mit dem Charakter die Heros-Lizenz und die Hokuspokus-Lizenz.
- Schalten Sie die normalen Heil-Gambits der Gruppe ab.
- Greifen Sie Ihren Damage Dealer direkt an, bis er in den kritischen Zustand gerät (TP unter 20 % des Max.imums).
- Versetzen Sie Ihren Tank möglichst in den Köder-Zustand, um die Aufmerksamkeit der Feinde vom Damage Dealer abzulenken.

Der Damage Dealer fügt jetzt mit jedem Schlag doppelten Schaden zu. Das gilt sogar für kritische Treffer. Wenn Sie ihn mit einer Fernwaffe ausrüsten, ist die Gefahr, dass er verletzt wird, noch geringer. Und wenn er doch getroffen wird, genießt er durch den verdoppelten Abwehrwert und die schwere Rüstung optimalen Schutz. Heilen Sie die TP dieses Charakters manuell, mit schwachen Potions und Vita-Magie. Weitere Informationen über die Anwendung dieser speziellen Strategie finden Sie auf Seite 55.

Die „Volle TP“-Technik:

Diese alternative Technik ist nicht so wirksam, dafür aber auch ungefährlich:

- Sie benötigen einen Damage Dealer, also einen Charakter, der eine mächtige Fernwaffe hat und schwere Rüstung trägt, die seine Stärke steigert.
- Erwerben Sie mit dem Charakter die Draufgänger-Lizenz.
- Richten Sie ein Gambit ein, durch das dieser Charakter bei jeder Verletzung geheilt wird.
- Versetzen Sie Ihren Tank möglichst in den Köder-Zustand, um die Aufmerksamkeit der Feinde vom Damage Dealer abzulenken.

Der Damage Dealer verursacht 20 % mehr Schaden als üblich (das gilt auch für kritische Treffer), solange seine TP auf Maximum sind. Durch Zustände wie Hast, Courage und/oder Berserker können Sie seine Effektivität noch steigern. Weitere Details zu diesem Thema stehen auf Seite 56.

Heilmittel verstärken

Durch bestimmte Lizenzen wird die Effektivität von Heilmitteln, die der Charakter benutzt, gesteigert. In Kämpfen, bei denen es hart auf hart kommt und das letzte Quäntchen TP oder MP über Sieg und Niederlage entscheiden, kann die Wirkung von Items mit Heilwirkung von großer Bedeutung sein.

Lizenz	Items	Wirkung
Kenntnis-Lizenz 1	Potion, Hi-Potion und X-Potion	Potions heilen 10 % mehr TP.
Kenntnis-Lizenz 2		Potions heilen 15 % mehr TP.
Kenntnis-Lizenz 3		Potions heilen 25 % mehr TP.
Kenntnis-Lizenz 3	Äther und Hi-Äther	Äther-Items heilen 10 % mehr MP.
Esoterik-Lizenz 1		Äther-Items heilen 15 % mehr MP.
Esoterik-Lizenz 3		Äther-Items heilen 25 % mehr MP.
Feuervogel-Lizenz (1)	Phönixfeder	Phönixfedern heilen 10 % mehr TP.
Feuervogel-Lizenz (2)		Phönixfedern heilen 10 % mehr TP.
Feuervogel-Lizenz (3)		Phönixfedern heilen 10 % mehr TP.
Wissen-Lizenz 1	Allheilmittel	Allheilmittel können auch Schlaf, Sturz, Defix und Inakt heilen.
Wissen-Lizenz 2		Allheilmittel können auch Lehm, Konfus und Öl heilen.
Wissen-Lizenz 3		Allheilmittel können auch Stopp, Todesurteil und Virus heilen.

Ein Charakter, der all diese Lizenzen erwirbt, kann praktisch alle Zustände mithilfe von Allheilmitteln kurieren, und ...

- ... er heilt 50 % mehr TP durch den Einsatz von Potion-Items.
- ... er heilt 50 % mehr MP durch den Einsatz von Äther-Items.
- ... er heilt 50 % der TP beim Erwecken eines kampfunfähigen Charakters mit einer Phönixfeder (normal sind 20 %).

Falls einer Ihrer Charaktere (vorzugsweise einer, der eine unterstützende Helfer-Rolle spielt) all diese Lizenzen erwirbt, dann kann sich das in bestimmten Situationen als nützlich erweisen. Zum Beispiel, wenn der Einsatz von Magie durch den Stumm-Status oder durch Gegner, die MP ziehen, eingeschränkt ist. Da Items fast ohne Wartezeit eingesetzt werden, sind sie zudem besser geeignet, um lebensbedrohliche Situationen schnellstmöglich zu entschärfen.

Unerschöpfliche MP-Quellen

Wenn Sie einem Tank-Charakter die Merlin-, Willenskraft- und MP-Bonus-Lizenz spendieren, werden seine MP im Kampfverlauf ständig aufgefüllt. Auf diese Weise kann er als MP-Quelle für Ihre Magier fungieren. Dafür gibt es zwei Möglichkeiten:

- Erstellen Sie Gambit, nach denen Ihr Tank der Hauptverantwortliche für das Wirken positiver Zustandsveränderungen bei der gesamten Gruppe ist. Das gilt besonders für Zustände, die alle Charaktere innerhalb einer bestimmten Entfernung betreffen. Dies entlastet Ihre Magier. Allerdings wird Ihr Tank dann auch regelmäßig seine Angriffe unterbrechen.

- Lassen Sie Ihren Magier mit der Subspirit-Magie MP vom Tank absaugen. Dies ist zwar nicht so effektiv wie der Einsatz von Äther, aber es schont Ihre kostbaren Äther-Vorräte.

der Gambit, nach denen Ihr hauptverantwortliche für das aktiver Zustandsveränderungen namen Gruppe ist. Das sind für Zustände, die alle innerhalb einer bestimmten betreffen. Dies entlastet Ihre findungs wird kann auch seine Angriffe en.	LEHRLINGS- LIZENZ	ESOTERIK- LIZENZ 3	KONZENTRATIONS- LIZENZ	MP-EFFIZIENZ- LIZENZ	ZAUBERER-LIZENZ	ESOTERIK- LIZENZ 1	BONUS-GAMBIT- LIZENZ	TP + 50-LIZENZ	BONUS-GAMBIT- LIZENZ	
	LP 70	LP 70	LP 30	LP 30	LP 40	LP 20	LP 20	LP 30	LP 15	
	BONUS-GAMBIT- LIZENZ	ZAUBERER-LIZENZ	MP-EFFIZIENZ- LIZENZ	ESOTERIK- LIZENZ 2	BONUS-GAMBIT- LIZENZ	HOUDINI-LIZENZ	ZAUBERER-LIZENZ	BONUS-GAMBIT- LIZENZ	KENNTNIS- LIZENZ 1	
	LP 70	LP 55	LP 50	LP 35	LP 40	LP 65	LP 25	LP 30	LP 20	
	MYSTH-TEKS	ZAUBERER-LIZENZ	MP-EFFIZIENZ- LIZENZ	BONUS-GAMBIT- LIZENZ	TP + 150-LIZENZ	SCHNELLIGKEITS- LIZENZ	MERLIN-LIZENZ	BONUS-GAMBIT- LIZENZ	KRAFTBOLZEN- LIZENZ	BONUS-GAMBIT- LIZENZ
LP 50	LP 80	LP 80	LP 50	LP 70	LP 30	LP 30	LP 35	LP 25	LP 25	
ren Magier spirit-Magie absaugen. nicht so der Einsatz von es schon Ihre ther-Vorräte.	ZAUBERER-LIZENZ	RAUFBOLO- LIZENZ	WISSEN-LIZENZ 1 3	SCHNELLIGKEITS- LIZENZ	KENNTNIS- LIZENZ 3	PERSISTENZ- LIZENZ	KENNTNIS- LIZENZ 2	FEUERVOGEL- LIZENZ	WISSEN-LIZENZ 1 1	SCHILD-BONUS- LIZENZ
	LP 120	LP 90	LP 70	LP 50	LP 70	LP 30	LP 35	LP 30	LP 20	LP 25
	KRAFTBOLZEN- LIZENZ	BONUS-GAMBIT- LIZENZ	TP + 200-LIZENZ	DRAUFGÄNGER- LIZENZ	FEUERVOGEL- LIZENZ	SCHILD-BONUS- LIZENZ	BONUS-GAMBIT- LIZENZ	WILLENSKRAFT- LIZENZ	HEROS-LIZENZ	KRAFTBOLZEN- LIZENZ
LP 120	LP 100	LP 100	LP 70	LP 90	LP 45	LP 45	LP 30	LP 65	LP 40	
ZODIARCHE	SCHNELLIGKEITS- LIZENZ	TP + 500-LIZENZ	KRAFTBOLZEN- LIZENZ	SCHILD-BONUS- LIZENZ	KRAFTBOLZEN- LIZENZ	WISSEN-LIZENZ 1 2	MP-BONUS- LIZENZ	FEUERVOGEL- LIZENZ	HOKUSPOKUS- LIZENZ	TP + 100-LIZENZ
LP 200	LP 80	LP 155	LP 80	LP 75	LP 55	LP 30	LP 30	LP 50	LP 70	LP 100
										MYSTH-TEKS
										LP 50

WEITERE BEISPIELSEITEN FINDEN SIE AUF
WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM

HAUPTCHARAKTERE

Auf den folgenden Seiten lernen Sie die Hauptcharaktere und ihre Herkunft kennen. Sie können ruhig jede Beschreibung lesen, ohne befürchten zu müssen, spannende Storywendungen enthüllt zu bekommen. Jeder Charakter wird mit Informationen darüber eingeführt, wie sich seine Attribute entwickeln, wenn er Stufen aufsteigt. Dieses Wissen können Sie nutzen, um herauszufinden, auf welchen Gebieten (Attacke, Magie, Max. TP usw.) ein Charakter eine Begabung besitzt. Das hilft Ihnen zu entscheiden, welche Rolle ein Charakter in Ihrer Gruppe einnehmen soll – und dementsprechend, welche Lizenzen dieser Charakter erwerben sollte.

In Final Fantasy XII sind Magien, Techniken, Waffen und Ausrüstung nicht an einzelne Charaktere gebunden. Anders ausgedrückt: Wie sich ein Charakter entwickelt, hängt in erster Linie davon ab, welche Lizenzen Sie für ihn auf dem Lizenzbrett erwerben. Da alle Breter die gleiche Form und den gleichen Inhalt haben, könnten Sie theoretisch Basch zu Ihrem stärksten Zauberer aufstocken oder Ashe zur wichtigsten Nahkämpferin. Dabei sollten Sie jedoch bedenken, dass die Mitglieder Ihrer Gruppe alle individuelle Stärken und Schwächen haben, die sich in ihren Attributen niederschlagen. Natürlich ist das Ihre Entscheidung, aber es wäre doch schade, wenn Sie nicht das Potenzial jedes einzelnen Charakters ausnutzen.

Folgende Informationen erhalten Sie in diesem Kapitel:

- Stufe:** Die Stufe eines Charakters, wenn Sie ihn übernehmen.
- LP:** Die Menge Lizenzpunkte, die Sie auf dem Lizenzbrett ausgeben können, wenn der Charakter erstmals Ihrer Gruppe beitritt.
- Magien/Techniken:** Die Magien und/oder Techniken, die ein Charakter schon kennt, wenn er zu Ihrer Gruppe kommt.
- Items/Gil:** Die Items oder die Geldmenge, die ein Charakter in die Gruppe einbringt.
- Gambit:** Die voreingestellten Gambit, die ein Charakter einsetzt.
- Ausrüstung:** Hier werden die Waffen und Schutzausrüstungen beschrieben, die ein Charakter besitzt, wenn er der Gruppe beitritt, sowie die speziellen Eigenschaften der Ausrüstung. Darunter sind auch einige besondere Informationen, die im Spiel nicht ersichtlich sind. Die Angabe „AZ“ (Aufladezeit) beschreibt zum Beispiel, wie lange es dauert, bis ein Angriff dieser Waffe aufgeladen ist. Möchten Sie mehr über solche Kriterien erfahren, lesen Sie bitte auf Seite 78.
- Lizenzen:** Die Lizenzen, die ein Charakter schon besitzt, und die Ausrüstung, die er bereits verwenden kann.
- Attribute:** Diese Tabellen zeigen die Attribute, die einen Charakter kennzeichnen, wenn er sich auf einer bestimmten Stufe befindet, und wie sich diese Werte entwickeln. Attribute, die nur von der Ausrüstung abhängen (z. B. Attacke), werden hier nicht aufgelistet. Beachten Sie dabei, dass die Entwicklung der TP und MP nicht exakt in Stein gemeißelt ist, sondern sich innerhalb der angegebenen Bereiche bewegen kann.
- Die aufgeführten Zahlen gelten für „nackte“ Charaktere. Wenn Ihre TP-Werte im Spiel beispielsweise nicht den Werten in den Tabellen entsprechen, dann liegt es wahrscheinlich daran, dass Ihre Charaktere gerade Ausrüstung angelegt haben, die den TP-Wert verbessert.
- Mysth-Teks:** Das sind individuelle Merkmale jedes Charakters. Aber alle funktionieren auf die gleiche Weise: Es sind physische Angriffe ohne elementare Eigenschaften. Jeder Charakter kann bis zu drei Mysth-Teks erlernen, die jeweils unterschiedliche Stärkewerte besitzen (Stufe 1 = 90, Stufe 2 = 140, Stufe 3 = 230) und bei der Aktivierung im Kampf pro Stufe je einen Mysth-Pool verbrauchen. Auf dem Lizenzbrett sind zum Erwerb unabhängig von der Stufe jeweils 50 LP erforderlich. Weitere Informationen dazu finden Sie im „Taktiken“-Kapitel auf Seite 52.
- Erfahrungspunkte:** Alle Charaktere müssen die gleiche Menge EP gewinnen, um Stufen aufzusteigen. Die folgende Tabelle gibt Ihnen einen hilfreichen Überblick darüber, welche Werte sie erreichen müssen, um zur höchsten Stufe (99) zu gelangen.

STUFEN & ERFAHRUNGSPUNKTE

Stufe	EP	Stufe	EP
1	0	51	1.249.580
2	51	52	1.338.271
3	169	53	1.431.529
4	386	54	1.529.506
5	735	55	1.632.355
6	1.253	56	1.740.233
7	1.978	57	1.853.298
8	2.950	58	1.971.710
9	4.213	59	2.095.633
10	5.812	60	2.225.232
11	7.796	61	2.360.676
12	10.215	62	2.502.135
13	13.121	63	2.649.781
14	16.570	64	2.803.790
15	20.619	65	2.964.339
16	25.329	66	3.131.609
17	30.762	67	3.305.782
18	36.982	68	3.487.042
19	44.057	69	3.675.577
20	52.056	70	3.871.576
21	61.052	71	4.075.232
22	71.119	72	4.286.739
23	82.333	73	4.506.293
24	94.774	74	4.734.094
25	108.523	75	4.970.343
26	123.665	76	5.215.245
27	140.286	77	5.469.006
28	158.474	78	5.731.834
29	178.321	79	6.003.941
30	199.920	80	6.285.540
31	223.368	81	6.576.848
32	248.763	82	6.878.083
33	276.205	83	7.189.465
34	305.798	84	7.511.218
35	337.647	85	7.843.567
36	371.861	86	8.186.741
37	408.550	87	8.540.970
38	447.826	88	8.906.486
39	489.805	89	9.283.525
40	534.604	90	9.672.324
41	582.344	91	10.073.124
42	633.147	92	10.486.167
43	687.137	93	10.911.697
44	744.442	94	11.349.962
45	805.191	95	11.801.211
46	869.517	96	12.265.697
47	937.554	97	12.743.674
48	1.009.438	98	13.235.398
49	1.085.309	99	13.741.129
50	1.165.308		



REKS

Reks ist der Charakter, den Sie zu Spielbeginn steuern. Zu diesem Zeitpunkt sind noch nicht alle Menüoptionen verfügbar, z. B. Lizenzen, Mysth-Teks und Gambit fehlen noch.

Stufe	3
LP	0
Magien/Techniken	Vita, Blitz
Items	Potion x8, Hi-Potion x5
Gil	0
Gambit	Gegner des Gruppenführers ➡ Angriff

Reks erhält keine EP, bis er kurz vor dem Ende seiner Episode allein gegen drei Imperiale Soldaten kämpft. Danach können Sie theoretisch zurückgehen, weitere Soldaten bekämpfen und EP erhalten. Doch da Reks nur in der Einleitungssequenz mitspielt und weder seine Werte noch seine Items an Vaan weitergegeben werden, hat das eigentlich keinen Sinn.

AUSRÜSTUNG

Kategorie	Name	Zustandsveränderung
Waffe	Mithril-Schwert	Attacke +13, Reflex +5, AZ 35, Mehrere Treffer 5
Sekundär	Buckler	Reflex +10
Kopf	Lederhut	Magie-Abwehr +4, Max. TP +10
Torso	Lederhemd	Abwehr +4, Max. TP +10
Accessoire	–	–

ATTRIBUTE

Stufe	Max. TP	Max. MP	Stärke	Magie	Konstitution	Agilität
3	112-118	32-35	24	22	23	35
4	129-139	34-39	25	22	24	35
5	148-160	35-42	25	23	24	35
6	168-183	37-45	26	23	24	35
99	4.401-5.188	233-378	74	67	55	46

WEITERE BEISPIELSEITEN FINDEN SIE AUF
WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM



GRUNDLAGEN

TAKTIKEN

CHARAKTERE



INVENTAR

MONSTER-KATALOG

LÖSUNGSWEG

EXTRAS

INDEX



AUSRÜSTUNG

ITEMS

HANDELSWARE

FERTIGKEITEN



AUSRÜSTUNG

Sie erfahren in diesem Kapitel nicht nur, welche Objekte es gibt, sondern auch, wie und wo Sie alles bekommen können. Normalerweise bestehen verschiedene Möglichkeiten, um einer Sache habhaft zu werden:

- Läden:** Jeder Händler hat ein individuelles Angebot regulärer Waren, die Sie kaufen können. Außerdem steht Ihnen bei allen Läden die Handelswaren-Option zur Verfügung (siehe Seite 38), bei der Sie oftmals ganz besondere Waren erwerben können.
- Gegner:** Es gibt verschiedene Möglichkeiten, den Gegnern Gegenstände zu entlocken. Besiegen Sie einen Gegner, hinterlässt er oft einen Schatz. Sie können auch die Klauen-Technik oder die Wildern-Technik einsetzen. Die Wahrscheinlichkeit, mit der Sie ein Item bekommen, wird im Monster-Katalog verraten.
- Schatztruhen:** Die möglichen Inhalte von Schatztruhen und -behältern werden im „Lösungsweg“-Kapitel bekannt gegeben. Auf Seite 175 erfahren Sie mehr darüber.

WAFFEN

Waffen definieren sich in erster Linie über ihren Attacke-Wert. Zusätzlich erhöhen die meisten Waffenarten den Reflex-Wert des Charakters. Einige können auch noch zusätzliche Effekte bewirken, wie zum Beispiel bei einem Treffer Zustandsveränderungen auslösen.

Der Schaden, den Sie mit einer Waffe beim Gegner anzurichten vermögen, hängt in erster Linie vom Attacke-Wert und vom Abwehr-Attribut des Gegners ab. Darüber hinaus gibt es aber auch noch weitere Faktoren, die einen zusätzlichen Einfluss auf die Schadensberechnung haben (siehe Angabe: „Einfluss durch Attribut“), wie zum Beispiel der Stärke-Wert des Angreifers. Details zu diesem Thema erfahren Sie auf Seite 23. Generell sollten Sie bei der Waffenwahl auch folgende Faktoren berücksichtigen:

- Die Aufladezeit („AZ“) von Waffen bestimmt, wie viel Zeit zwischen dem Erteilen des Angriffscommandos und dem eigentlichen Angriff mit der Waffe vergeht. Je niedriger der AZ-Wert ist, desto häufiger kann der Charakter einen Angriff mit der Waffe ausführen. Das bedeutet, eine Waffe mit geringerer AZ kann letztendlich effektiver sein als eine „langsame“ Waffe mit höherem Attacke-Wert. (Zwei Treffer, die jeweils 10 TP Schaden anrichten können, bringen schließlich mehr als eine einzelne Attacke, die in derselben Zeit 15 TP Schaden verursacht.)
- Bei vielen Waffen besteht die Chance, dass sie bei einem einzigen Angriff mehrere aufeinanderfolgende Treffer platzieren und somit vielfachen Schaden anrichten können. Je höher der „Mehrfach“-Wert einer Waffe, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass der Charakter automatisch einen Mehrfachtreffer landen wird. (Falls Sie die exakte prozentuale Chance ermitteln wollen, dann multiplizieren

- Belohnungen:** Wenn Sie Nebenaufgaben erfüllen, bekommen Sie oftmals Gegenstände als Belohnung.

Sie werden bemerken, dass alle Ausrüstungsgegenstände einen Metallwert haben. Dieser kommt bei bestimmten Bosskämpfen zum Tragen, bei denen ein Magnetfeld die Aktionsgeschwindigkeit der Charaktere einschränkt – sofern der Metallwert der Ausrüstung ein bestimmtes Maß überschreitet. Wenn das der Fall ist, rentiert es sich, leichte Ausrüstung ohne hohen Metallanteil anzulegen.

Damit Sie sich möglichst problemlos in diesem Kapitel zurechtfinden, sind die Einträge in den Tabellen in derselben Reihenfolge angeordnet wie im Spiel, wenn Sie das Inventar durch die „Auto“-Funktion sortieren.

Sie den Mehrfachwert mit 0,7. Trägt der Charakter jedoch das Accessoire Genji-Armreif, erhöht sich die Wahrscheinlichkeit deutlich. In dem Fall erhalten Sie den Prozentwert, wenn Sie den Mehrfachwert mit 1,8 multiplizieren.)

- Bei anderen Waffenarten besteht die Chance, einen „kritischen“ Treffer zu landen. Ein kritischer Treffer verursacht den doppelten Schaden. Der jeweilige Wert in der Tabelle gibt die prozentuale Wahrscheinlichkeit wieder. (Dieser Wert kann nicht gesteigert werden.)

- Jede Waffentart hat eine bestimmte „Reichweite“. Der Wert bestimmt, wie dicht der Charakter beim Gegner stehen muss, um ihn zu treffen. Bei Nahkampfwaffen beträgt der Wert 1. Bei Fernwaffen liegt der Wert bei 10. Die Zahlen bei der Reichweite entsprechen der Anzahl der Schritte, die im Menü des Spiels gezählt werden. (Das gilt auch für ähnliche Angaben zur Reichweite, zum Beispiel bei Items.) Mit Fernwaffen können Sie auch fliegende Gegner erreichen, die außerhalb der Nahkampfreichweite bleiben.

- Waffen haben einen „Rückstoß“-Wert. Der (sichtbare) Brummschädel-Effekt verhindert, dass der Gegner einen Konterangriff ausführen kann. Ob dieser Effekt zum Tragen kommt, wird bei jeder Attacke nach der folgenden Formel ermittelt: Rückstoß-Wahrscheinlichkeit = Rückstoß-Wert + (zufälliger Wert zwischen 0 und der Stufe des Angreifers) – (zufälliger Wert zwischen 0 und der Stufe des Ziels) Aufgrund der Zufallsfaktoren können Sie von keinen exakten Wahrscheinlichkeiten ausgehen. Daher sollten Sie einfach bedenken: Je höher der Wert, desto höher die Wahrscheinlichkeit, dass sich der Effekt bemerkbar macht.

NAME	Attacke	Reflex	Element	Spezial	MP	Magie	AZ	Mehrfach	Metall-Wert	Kaufen	Verkaufen	Lizenz	LP
Erhalten →	Schatztruhen & Belohnungen				Laden				Gegner				

SCHWERTER

	13	5	-	-	-	-	35	5	0	-	150	Militärschwert-Lizenz	5		
	Ursprüngliche Waffe von Reks und Vaan														
➤ MITHRIL-SCHWERT	15	5	-	-	-	-	35	5	1	400	200	Omega mk. XII (292)	15		
➤ BREITSCHWERT	Karte 4-4a Südufer des Gizas (Südost), Nr. 18			-	Rabanastre, Giza-Ebene (Trockenzeit) u. a.			-	-	-	-	Schwert-Lizenz 1	15		
➤ LANGSCHWERT	19	5	-	-	-	-	35	5	1	700	350	Klein-Kaktor (001-A), Kaktor (001-B), Sklaventi (012)	15		
	Karte 6-7a Hauptkanalsektion 11 (Ost), Nr. 17														
	24	5	-	-	-	-	35	5	2	1.200	600	Schwert-Lizenz 2	25		
➤ EISENSCHWERT	-	-	-	-	-	-	Rabanastre, Nalbina-Stadt u. a.; Handelsware			-	-	Mimik (090), Vampir (056), Stahlflosse (317)	5		
➤ MITHRIL-KLINGE	22	5	-	-	-	-	35	5	0	-	750	Militärschwert-Lizenz	5		
	Ursprüngliche Waffe von Basch														
➤ ZORLIN-SCHWERT	29	5	-	-	-	-	35	5	1	1.700	850	Schwert-Lizenz 2	25		
	Karte 15-3 Ost-Verbindung (Nord), Nr. 12														
	35	5	-	-	-	Treffer: Lehm (15 %)	-	-	35	5	1	2.400	1.200	Schwert-Lizenz 2	25
➤ ALTES SCHWERT	Karte 14-5 Subkontrollraum (Ost), Nr. 11 • Karte 16-3 Schwindende Kiste (Ost) Nr. 4			-	Grabstätte Raitihwalls, Rabanastre			-	-	-	-	Emeraltas (202-B)	30		
➤ BLUTSCHWERT	41	5	-	-	-	Treffer: Sturz (100 %)	-	-	35	5	1	5.000	2.500	Sanguis-Lizenz	30
	-														
	Rabanastre; Handelsware														
➤ LOHENGRIIN	47	5	-	-	-	-	35	5	1	4.500	2.250	Vampir (056)	40		
	-														
	Rabanastre, Bur-Omisace, Jahara														
➤ FLAMMENZUNGE	53	5	Hitze	-	-	-	35	5	1	5.200	2.600	Schneedrache (088)	40		
	-														
	Rabanastre, Nalbina-Stadt, Bur-Omisace u. a.; Handelsware														
➤ DÄMONENTÖTER	59	5	-	-	-	-	35	5	1	6.000	3.000	Gallert (080)	40		
	-														
	Karte 17-4 Große Passage (Ost), Nr. 5														
➤ EISBRAND	65	5	Kälte	-	-	-	35	5	2	7.000	3.500	Schwert-Lizenz 3	40		
	-														
	Mob besiegt: Ringdrache														
➤ PLATINSCHWERT	70	5	-	-	-	-	35	5	0	9.000	4.500	Schwert-Lizenz 4	40		
	-														
	Phon-Küste, Kaiserliches Archadis														
➤ BASTARDSCHWERT	75	5	-	-	-	-	35	5	2	11.000	5.500	Schwert-Lizenz 5	50		
	-														
	Kaiserliches Archadis														
➤ DIAMANTSCHWERT	80	5	-	-	-	-	35	5	0	12.500	6.250	Knochendrache (164)	50		
	-														
	Hafenstadt Balfonheim; Handelsware														
➤ RUNENSCHWERT	85	5	-	-	-	-	35	5	2	14.500	7.250	Schwert-Lizenz 6	60		
	-														
	Hafenstadt Balfonheim														
➤ TODESBRINGER	90	5	-	-	-	Treffer: Kampfunfähig (10 %)	-	-	35	5	2	16.000	8.000	Babui (208)	60
	-														
	Karte 38-8 Grenze der Vernunft (Mitte), Nr. 26 • Karte 42-34 Hinter den Schatten Süd (West), Nr. 43														
	Hafenstadt Balfonheim; Handelsware														
➤ BRECHSCHWERT	95	0	-	-	-	-	35	10	2	-	9.750	Zelik (322)	Schwert-Lizenz 7	80	
	-														
	Karte 40-53 Ordovizium Phloem EnO Nr. 9														
➤ DURANDART	99	5	-	-	-	-	35	5	2	-	12.000	Schwert-Lizenz 7	80		
	-														
	Handelsware														

BITTER-SCHWERTER

	82	10	-	-	-	-	30	7	2	10.500	5.250	Ritterschwert-Lizenz 1	50
CLAYMORE	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Suplich (313)	-
DEFENDER	91	35	-	-	-	-	30	5	2	13.000	6.500	Ritterschwert-Lizenz 2	70
	Karte 44-5 Flure sanfter Melodien (Nord) Nr. 17												
	100	10	-	-	-	-	30	7	2	15.500	7.750	Ritterschwert-Lizenz 2	70
KÖNIGINNENWACHE	Karte 42-31 Finsterebene Süd (Ost), Nr. 27 • Mob besiegt: Goliatho												
	Hafenstadt Balfonheim; Handelsware												
	109	10	-	-	-	-	30	7	2	-	10.000	Ritterschwert-Lizenz 3	90
RAGNARÖK	Mob besiegt: Ixion												
	118	10	-	-	-	-	30	7	2	-	12.500	Ritterschwert-Lizenz 3	90
ULTIMA-SCHWERT	Karte 42-30 Finsterebene Nord (Ost), Nr. 26												
	128	10	Heilig	-	-	-	30	7	2	-	0	Heiligen-Lizenz	160
EXKALIBUR	Karte 40-41 Silur Xylem WeEs, Nr. 8												
	140	25	-	-	-	-	30	12	0	-	0	Stärkstes-Schwert-Lizenz	225
SONNENSCHWERT	Handelsware												
	130	50	Heilig	Ausgerüstet: Courage, Ener			-	-	99	80	2	-	-
TROS SCHWERT	Handelsware												
	30	30	-	Rückstoß: 0			-	-	30	25	5	-	-
SCHWERT DES PAKTES	Karte 39-7: am Tor des Windes Standortwechsler der Götter berühren												
	30	30	-	Rückstoß: 0			-	-	30	25	5	-	-
SCHWERT DER KÖNIGE	Karte 27-13 Gebieterhalle betreten												

KATANAS

Art: Zweihänder Einfluss durch Attribut: Stärke, Magie	Spezialtreffer: Mehrfachtreffer Reichweite: 1 Rückstoß: 0	Besonderheit: Der Schaden, den ein Charakter mit einem zweihändigen Katana verursacht, wird sowohl von seiner Stärke als auch von seinem Magie-Wert beeinflusst. Die Chance auf Mehrfachtreffer ist recht hoch.												
KOTETSU	50	5	-	-	-	-	-	29	13	1	3.800	1.900	Katana 1	35
													Werwolf (015)	
BIZEN-OSAFUNE	54	5	-	-	-	-	-	29	13	1	4.800	2.400	Katana 1	35
	Karte 25-2 Ursprung des Silberstromes (Süd), Nr. 8													
													Geächelter Urutan-Yensa (372)	

NAME	Attacke	Reflex	Element	Spezial	MP	Magie	AZ	Mehrfach	Metall-Wert	Kaufen	Verkaufen	Lizenz	LP
Erhalten →	Schatztruhen & Belohnungen				Laden				Gegner				
KOGARASUMARU	58 5 -	-	-	-	-	-	29	13	1	5.600	2.800	Katana-Lizenz 1	35
MAGOROKU	Belohnung: Jagdring Phon-Küste	-	Rabanastre, Nalbina-Stadt, Bur-Omisace	-	-	-	29	13	1	6.600	3.300	Uuh (066), Garuda Egi (091-B)	40
MURASAME	62 5 -	-	-	-	-	-	29	13	1	6.600	3.300	Katana-Lizenz 2	40
KIKUICHIMONJI	-	-	Rabanastre, Nalbina-Stadt, Bur-Omisace	-	-	-	29	13	2	8.500	4.250	Fortuna-Hase (121)	40
JAGEIYAKEI	66 5	Wasser	-	-	-	-	29	13	2	8.500	4.250	Katana-Lizenz 2	40
AMANOMURAKUMO	Karte 30-3 Maurea-Strand (Südwest), Nr. 11 • Belohnung: Jagdring Phon-Küste	-	Phon-Küste	-	-	-	29	13	2	10.500	5.250	Pyrolsk (130)	45
MURAMASA	70 5 -	-	-	-	-	-	29	13	2	10.500	5.250	Katana-Lizenz 3	45
MASAMUNE	Karte 32-5 Große der Zeit (Mitte), Nr. 15 • Karte 37-8 Alter Eranis-Weg (Süd), Nr. 63	-	Kaiserliches Archadis	-	-	-	29	13	2	12.500	6.250	Katana-Lizenz 3	45
	74 5 -	-	Treffer: Toxin (10 %)	-	-	-	29	13	2	12.500	6.250	Katana-Lizenz 3	45
	-	-	Hafenstadt Balfonheim	-	-	-	29	13	2	15.000	7.500	Katana-Lizenz 4	50
	78 5	Wind	-	-	-	-	29	13	2	15.000	7.500	Katana-Lizenz 4	50
	Karte 42-31 Finsterebene Süd (Mitte), Nr. 32 • Belohnung: Jagdring Phon-Küste	-	Hafenstadt Balfonheim; Handelsware	-	-	-	29	13	2	-	10.000	Katana-Lizenz 4	50
	84 5 -	-	-	-	-	-	29	13	2	-	10.000	Katana-Lizenz 4	50
	Karte 42-8 Quellenkorridore III (Nordost), Nr. 11 • Belohnung: Jagdring Phon-Küste	-	-	-	-	-	29	40	2	-	0	Kript-Hase (511), Rächer (368)	55
	93 5 -	-	-	-	-	-	29	40	2	-	0	Masamune-Lizenz	55
	Mob besiegt: Gilgamesch	-	Handelsware	-	-	-	29	40	2	-	0	Masamune-Lizenz	55

NINJA-SCHWERTER

ASHURA		51	20	Schatten	-	-	-	24	15	1	5.600	2.800	Ninja-Schwert-Lizenz 1	40
		-	-	-	Rabanastre, Nalbina-Stadt, Bur-Omisace				-	-	-	-	Aeros (328)	-
SAKURASAEZURI		56	20	Schatten	-	-	-	24	16	1	7.000	3.500	Ninja-Schwert-Lizenz 1	40
		-	-	-	Rabanastre, Nalbina-Stadt, Mophora-Berge				-	-	-	-	Midgar-Olm (347)	-
SCHATTENBINDER		62	20	Schatten	-	-	-	24	17	1	10.000	5.000	Ninja-Schwert-Lizenz 1	40
		-	-	-	Treffer: Gemach (10 %)				-	-	-	-	Henker (140)	-
		-	-	-	Phon-Küste, Kaiserliches Archais; Handelsware				-	-	-	-	-	-
KOGANIN		67	20	Schatten	-	-	-	24	18	2	-	6.500	Ninja-Schwert-Lizenz 2	45
		Karte 32-4 Pfad der Selbstfindung (Mitte), Nr. 10				-	-	-	-	-	-	-	Aschedrache (116)	-
IGANIN		67	20	Schatten	-	-	-	24	19	2	-	6.500	Ninja-Schwert-Lizenz 2	45
		Karte 6-11b Hauptkanalsektion 10 (West), Nr. 37 * Karte 32-4 Pfad der Selbstfindung (Mitte), Nr. 10				-	-	-	-	-	-	-	Bogie (194)	-
OROCHI		72	20	Schatten	-	-	-	24	20	2	-	8.250	Ninja-Schwert-Lizenz 2	45
		-	-	-	Treffer: Inakt (10 %)				-	-	-	-	-	-
		-	-	-	Handelsware				-	-	-	-	-	-
YAGYUNOSHIKKOKU		80	20	Schatten	-	-	-	24	22	2	-	0	Schatten-Lizenz	80
		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Britt (310)	-



STEIGERUNGEN

Neben ihrem individuellen Repertoire an Magien und physischen Angriffen besitzen die Gegner, denen Sie in Ivalice begegnen, auch mächtige Steigerungen. Einige Steigerungen sind in einem ganzen Kampf aktiv, andere gelten nur zeitweilig oder werden aktiv, wenn bestimmte Umstände zutreffen (z. B. wenn ein Feind den Zustand Kritisch erreicht). Weil sie die Schwierigkeit eines Kampfes nachhaltig beeinflussen, besonders wenn es gegen gefährliche Mobs, Exotische Monster und Bosse geht, führen wir in diesem Kapitel die Steigerungen auf, über die jeder Gegner verfügen kann. Die folgende Tabelle erklärt die Wirkungsweise jeder Steigerung.

Name der Steigerung	Wirkung
0 MP	Magien, die der Feind verwendet, verbrauchen keine MP, während diese Steigerung aktiv ist.
Angriff ABO	Der Feind muss den Aktionsbalken nicht füllen, wenn er den Angriffs-Befehl anwendet. Solange diese Steigerung aktiv ist, wird der Feind weniger Magien und Techniken anwenden.
Anti-Magie	Zwei Minuten lang ist der Feind gegen Magien immun.
Feuerwaffen/Zeptern widerstehen	Greift ein Mitglied der Gruppe mit Feuerwaffen, Zeptern, der Heilrute oder der Ener-Rute an, erleidet das Monster nur 1/8 des üblichen Schadens.
Gegenschlag	Wenn Sie Angriff gegen das Monster einsetzen, kann es einen Gegenschlag ausführen. Die Wahrscheinlichkeit dafür ist die Hälfte seiner Agilität in Prozent. Der Gegenschlag wird unmittelbar vollzogen und ohne Verzögerung durch den Aktionsbalken.
Gegenschlag+	Die Wahrscheinlichkeit, dass ein Feind den Gegenschlag ausführt, wird vervierfacht.
Halb MP	Halbiert den MP-Verbrauch eines Feindes.
Kein Brummschädel	Das Monster erleidet keinen Brummschädel. (Brummschädel bedeutet, dass der Gegner zurückgestoßen wird und keinen Gegenschlag vollführen kann.)
Konstitution ignorieren	Zwei Arten von Angriffen können eine Zustandsveränderung nach sich ziehen: Angriffe, die nur diese Veränderung auslösen, und Angriffe, die TP verringern und mit denen die Veränderung einhergeht. Ist die Steigerung Konstitution ignorieren aktiv, beachten die Magien und Techniken, die Zustandsveränderungen auslösen, die Konstitution nicht und treffen zu 100 %. Nur wenn Ihr Charakter die Zustandsveränderung Vallum aktiv hat, wird die Trefferquote auf 50 % verringert.
Magie ABO	Der Feind kann Magie ohne die übliche Verzögerung durch den Aktionsbalken wirken.
Magiemauer	Zwei Minuten lang ist der Feind immun gegen physische Angriffe.
Medizinkunde	Verwendet der Feind heilende Items, stellen sie 50 % mehr TP als üblich wieder her. Benutzt der Feind Angriffs-Items wie Rotzahn, Blauzahn oder Weißzahn, erhöht sich der Schaden, den Ihre Gruppe erleidet, um 50 %.
Medizin-Nebenwirkung	Wenn Sie heilende Items verwenden (z. B. Potion oder Hi-Potion), haben sie Schaden zur Folge, wenn diese Steigerung aktiv ist. Items, die eigentlich Zustandsveränderungen aufheben, lösen sie nun aus. Beispielsweise bewirken Augentropfen dann Blind, und Allheilmittel richtet allerlei Schaden an.
Niedrig-TP ANG+	Gelangt ein Feind in den Zustand Kritisch, löst er mit normalen Angriffen und Techniken 20 % mehr Schaden als gewöhnlich aus.
Niedrig-TP Mag+	Gelangt der Feind in den Zustand Kritisch, richten Magie-Angriffe 20 % mehr Schaden als sonst an. Die Menge TP, die durch heilende Magien wiederhergestellt werden, erhöht sich um 50 %. Außerdem verdoppelt sich die Trefferquote von Zustandsveränderungen.
Niedrig-TP Ver+	Gelangt ein Feind in den Zustand Kritisch, richten Ihre Angriffe bei ihm nur ein Drittel des höchsten möglichen Wertes an.
Normaler Schaden+	Normale Angriffe und einige Techniken richten 20 % mehr Schaden als gewöhnlich an.
Prügel	Die Attacke des Feindes entspricht dem Durchschnittswert seiner Stärke und seiner Stufe.
Reflex ignorieren	Ignoriert die Zustandsveränderung Reflex; feindliche Magie gelangt durch diese Barriere.
Reflex ignorieren	Normale Angriffe und einige Techniken treffen mit einer Genauigkeit von 100 % (diese Regel gilt nur dann nicht, wenn das Monster die Zustandsveränderung Blind erleidet).
Reflex+	Reflex steigt um 25 (es sei denn, der Reflex-Wert ist null).
Schaden verringern	Der Schaden, den Sie anrichten können, wird um 30 % verringert (Ausnahme: die Technik 1000 Stacheln).
Schaden zurückwerfen	Greifen Sie einen Feind an, bei dem diese Steigerung aktiv ist, erleidet das Mitglied der Gruppe, das den Angriff ausführt, seinerseits 5 % des Schadens, den der Gegner einsteckt.
Schild+	Reflex wird um 10 erhöht (aber nur wenn Reflex des Feindes größer als null ist).
Sicherheit	Der Feind ist gegen folgende Angriffe immun: • Magien, Techniken und Waffen, die den Status Kampfunfähig auslösen (z. B. Tod). • Magien, Techniken oder Items, die einen Feind verschwinden lassen (Elimini, Wildern). • Magien, Techniken oder Items, die Schaden auf Prozentbasis auslösen (z. B. Gravitas, Rotzahn). • Magien oder Techniken, die die TP eines Feindes auf einen Wert zwischen 0 und 8 reduzieren (z. B. Blinde Wut oder Mega-Vita auf untote Kreaturen). • Subspirit, Multiplikator, Verführen, Achilles, Enkräften, Magie-Mahs.
Status+	Die Dauer positiver Zustandsveränderungen (z. B. Hast und Reflex) wird um 50 % erhöht.
TP-Angriff	Der Schaden, den ein Feind mit normalen Angriffen anrichtet, wird verdoppelt. Jedoch verletzen die Angriffe nicht nur Sie, sondern auch den Angreifer selbst. Er steckt genau den Schaden ein, den sein Angriffsziel erleidet.
Verschiebung	Das Monster verändert seine elementare Schwäche, sobald Sie diese ausnutzen. Ein Element wird der Schwachpunkt des Monsters, während ein anderes absorbiert wird.
Voll-TP ANG+	Besitzt der Feind 100 % TP, ist sein Angriff um 20 % schädlicher.
Weißer Wind	Zwei Minuten lang ist das Monster immun gegen Zustandsveränderungen. (Mit einer Ausnahme: Der Rote Chocobo ist den ganzen Kampf über immun.)
Wetter & Landschaft ignorieren	Gegebenheiten der Umgebung werden irrelevant, wenn ein Feind angreift. (Beispielsweise sind Feuer-Angriffe 20 % stärker und Wasser-Angriffe 50 % schwächer, wenn die Sonne scheint – siehe Seite 32 für Details.)

WEITERE BEISPIELSEITEN FINDEN SIE AUF
WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM

1

027-A

2

8

7

3

4

5

6

9

15

21

23

18

22

19

10

16

13

14

20

17

11

12

WASSERELEMENTAR

Ort / Zone

Umstand

Verliert

Wasser-Maginit

Wasserstein

Geisterstein

Wasser-Kristallit

Wissen (%)

Steinchen (10 %)

Wissen-Ar

Propheten

Urne (%)

Arkana (16 %)

Stärke

Magie

Konstitution

Agilität

Attacke

Abwehr

Magie-Abwehr

Reflex

EP

LP

Clan-Punkte

Gil

Status

Steigerung

Imm

AB

Verliert

1 Nummer
Die Nummer, die einem Gegner im Spiel im Monster-Katalog zugewiesen ist. Gibt es Variationen eines bestimmten Gegners, ohne dass dieser einen eigenen Eintrag im Clan-Bericht verlangen würde, wird ein Buchstabe an die Zahl angehängt, damit Sie die Untergruppen unterscheiden können – beispielsweise „003-A: Wolf“ und „003-B: Wolfsführer“. Im Clan-Bericht finden Sie dann nur „003: Wolf“.

Die Feinde werden auch unter den Überschriften des Clan-Berichts aufgelistet. Oft handelt es sich dabei um den Namen eines Gebiets, z. B. Die Wüsten von Dalmasca oder Die Giza-Ebene. Aber es gibt noch weitere Kategorien wie Die Monsterbosse, Die erledigten Mobs und Die exotischen Monster. Diese Feinde treffen Sie nur unter besonderen Umständen (siehe „Ort/Zone/Bedingung“).

2 Name
Der Name des Feindes. Während eines Kampfes sehen Sie diesen Namen im Ziel-Info-Fenster und im Ziele-Menü.

3 Genus/Einordnung
Genus sagt Ihnen, welcher Familie ein Feind angehört, also z. B. Untier, Untot oder Elementar. Einordnung ist die Untergruppe in der Familie. Besiegen Sie mehr als einen Feind der gleichen Einordnung hintereinander, bilden Sie eine Angriffsserie (siehe Seite 37).

4 Angriffstyp
Die Farbe dieses Kastens illustriert das Verhalten eines Gegners. Orange heißt, dass er von sich aus Ihre Gruppe angreift („feindlich“). Grün bedeutet, dass er sich zur Wehr setzt, wenn jemand aus Ihrer Gruppe ihn angreift oder sonst wie provoziert („neutral“).

5 Flug
Das Flügel-Icon bedeutet, dass dieser Gegner in der Luft schwebt und von normalen Nahkampf-angriffen und vielen Techniken nicht verletzt werden kann. Blättern Sie zu Seite 22, um Details zu erfahren.

6 Starkes Element
Startet ein Monster einen Angriff, das mit seinem starken Element zusammenhängt, erhöht sich der Schaden, der angerichtet wird, um 50 %.

7 Combo
Bestimmte Feinde können einen Comboangriff ausführen. Dies ist eine einzelne Attacke, die aus mehr als einem Schlag besteht. Die erste Zahl bezeichnet die maximale Anzahl möglicher Schläge in einer Combo, und die zweite Zahl beschreibt als Prozentwert die Wahrscheinlichkeit, mit der ein Monster eine Combo statt eines normalen Angriffs ausführt.

8 Ort/Zone/Bedingung
Mithilfe dieser Informationen können Sie einen bestimmten Feind ausfindig machen. Die Buchstaben (A, B, ...) zeigen an, wenn ein Feind an verschiedenen Orten zu finden ist und welche Bedingungen für den entsprechenden Ort gelten. Manchmal müssen ganz spezielle Konditionen zutreffen, bevor ein Gegner erscheint, z. B. muss eine gewisse Anzahl anderer Monster besiegt, eine Gegend gesäubert oder eine bestimmte Zeit lang gewartet werden. Ein Beispiel dazu:

„Monster X erscheint erst, wenn Sie 10 Exemplare von Monster Y erledigt haben.“ Solche Bedingungen werden beim Speichern eines Spielstandes nicht gesichert, weswegen Sie nach dem Laden eines Spielstandes diese Voraussetzungen vollständig erfüllen müssen.

9 Steigerung/Immun/Status
Sie profitieren davon, die Eigenheiten Ihrer Gegner zu studieren. Einige von ihnen mögen Vorteile durch spezielle Steigerungen besitzen, die ihnen beispielsweise ermöglichen, stärkere Angriffe auszuführen, wenn ihre TP niedrig sind. Es kann auch vorkommen, dass Ihre Feinde gegen bestimmte Zustandsveränderungen wie Stille oder Schlaf immun sind. Wieder andere gehen gelegentlich (aber nicht immer) mit positiven Zustandsveränderungen in Schlachten, z. B. Hast oder Protes. Mit diesem Vorwissen können Sie Ihre Kampfstrategie entsprechend anlegen – und auf diese Weise unangenehmen Überraschungen entgegenwirken ...

10 Elementare Eigenschaften
Dies enthüllt Ihnen bestimmte elementare Vorlieben jedes Feindes. Es gibt acht Elemente, und jedes Einzelne besitzt einen Gegenpart:

Feuer

Kälte

Elektrizität

Wind

Erde

Schatten

Heilig

Nutzen Sie dieses Wissen in Kämpfen zu Ihrem Vorteil, indem Sie elementare Magien oder Waffen anwenden, um von Schwächen zu profitieren oder um gar nicht erst weniger nützliche Magien oder Waffen einzusetzen. Neben der normalen „neutralen“ Wirkung können Gegner auf eine von vier anderen Weisen auf jedes Element reagieren:

11 x2
Der Feind besitzt eine Schwäche gegenüber diesem Element. Angriffe mit diesem Element lösen doppelten Schaden aus.

12 1/2
Der Feind besitzt Widerstandskraft gegen dieses Element. Angriffe mit diesem Element lösen nur halb so viel Schaden aus.

13 IMM
Der Feind ist gegen dieses Element immun. Angriffe mit diesem Element lösen gar keinen Schaden aus.

14 AB
Der Feind absorbiert dieses Element, was seine TP auffüllt.

15 Verliert
Besiegte Gegner verlieren oft Schätze oder Items mit unterschiedlichem Wert und von wechselnder Qualität (Ausrüstungsgegenstände werden zur schnellen Identifizierung in Rot dargestellt). Die Wahrscheinlichkeit ihres Erscheinens wird in diesen Zellen angezeigt.

Je weiter rechts etwas steht, desto unregelmäßiger verliert es ein Monster. Der Pfeil über der „Verliert“-Reihe zeigt an, wie selten ein aufgeführtes Item ist, und symbolisiert damit die Wahrscheinlichkeit, eines zu erlangen:

- Sehr gewöhnlich: Die Wahrscheinlichkeit, dass ein Feind dieses Item verliert, beträgt 40 % bis 55 %.
- Gewöhnlich: Die Wahrscheinlichkeit, dass ein Feind dieses Item verliert, beträgt 25 % bis 40 %.
- Selten: Die Wahrscheinlichkeit, dass ein Feind dieses Item verliert, beträgt 3 % bis 12 %.
- Sehr selten: Die Wahrscheinlichkeit, dass ein Feind dieses Item verliert, beträgt 1 % bis 5 %.

Bedenken Sie dabei bitte, dass die Wahrscheinlichkeit sich verbessert, wenn Sie Angriffsserien aufbauen (siehe Seite 37). Bei einer hohen Serienstufe wird ein Feind viel eher mehr als nur ein Item verlieren. Steht neben dem Namen ein Buchstabe, verlieren die Monster dieses Item nur in bestimmten Gebieten.

16 100 %
Der besiegte Feind verliert dieses Item immer.

17 Erhalten
Wenn Sie bestimmte Gegner besiegen, erhalten Sie nach dem Kampf gelegentlich ein wichtiges Item. Diese Items werden hier aufgeführt.

18 Wissen (%)
Wenn Sie das entsprechende Wissen besitzen (etwas Wichtiges, das Sie im Handelsware-Abschnitt der Läden erstehen können, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt sind – siehe Seite 88), gibt es eine bestimmte Wahrscheinlichkeit (als Prozentwert ausgedrückt), dass ein Feind dieses Item verliert.

19 Wissens-Art
Dies verrät Ihnen, welche Art von Wissen Sie benötigen, um möglicherweise das Item in der „Wissen“-Zelle abzustauben.

20 Urne (%)
Wenn Sie die Kanopus-Urne besitzen (siehe Seite 88), gibt es eine bestimmte Wahrscheinlichkeit (als Prozentwert ausgedrückt), dass ein Feind dieses Item verliert.

21 Klauen
Indem Sie die Klauen-Technik anwenden, können Sie Items von Ihren Feinden schnappen, während Sie diese bekämpfen (wobei als allgemeine Regel gilt, dass das nur je ein Mal pro Monster möglich ist). Die Chance, dass Sie ein „sehr gewöhnliches“ Item (in der Zelle links) erhalten, beträgt 55 %, für ein „gewöhnliches“ Item (in der Zelle in der Mitte) ist sie 10 %, bei „seltene“ Items (in der Zelle rechts) liegt sie bei 3 %. Sie können die Chancen Ihres Charakters erhöhen, dass er höherwertige Items klaut, indem Sie das Accessoire Diebesfäustlinge anlegen – dann steigt die Wahrscheinlichkeit bei sehr gewöhnlichen Items auf 80 %, bei gewöhnlichen Items auf 30 % und bei seltenen Items auf 6 %. Außerdem könnten Sie sogar jedes Mal mehr als ein Item schnappen.

22 Wildern
Wenn Sie die Wildern-Technik gegen Feinde im kritischen Zustand einsetzen, können Sie von Ihren Feinden gewöhnliche Items (Wahrscheinlichkeit 95 % – Zelle links) oder seltene Items (Wahrscheinlichkeit 5 % – Zelle rechts) erhalten.

23 Attribute
Ihre Feinde werden mit den gleichen Attributen wie Ihre Charaktere eingestuft: Stufe, TP, MP, Stärke, Magie, Konstitution, Agilität, Attacke, Abwehr, Magie-Abwehr und Reflex (weitere Informationen finden Sie auf Seite 10). Ist ein bestimmter Wert nicht voreingestellt, sondern bewegt sich in einem speziellen Bereich, werden die jeweils möglichen höchsten und niedrigsten Werte angegeben.

Einige Feinde können auf bestimmten Stufen angetroffen werden (z. B. zum einen auf Stufe 33 im Spiel und erst viel später auf Stufe 63). Die Erfahrungspunkte (EP), Lizenzpunkte (LP), Clan-Punkte und Gil, die Sie durch einen Sieg erhalten, werden entsprechend angepasst.

Um einen Feind zu besiegen, müssen Sie seine TP auf null reduzieren. Die Belohnung in Form von EP wird dann zwischen allen aktiven Mitgliedern der Gruppe aufgeteilt (inklusive Gästen, aber die Mitglieder in Reserve bekommen davon nichts ab), doch die LP gehen komplett an jedes einzelne Mitglied des Teams, unabhängig von der jeweiligen Rolle in der Gruppe. Charaktere, die kampfunfähig sind, zu Stein verwandelt wurden oder sonst wie außer Gefecht sind, erhalten keine EP oder LP.

UNTIER/WOLF

WOLFSFÜHRER										UNTIER/WOLF									
Ort / Zone						Umstand				 — — — x2 — — — —									
A: Ostwüste Dalmascas/Treppeindine, Sandlabirynth, Wistenfeld, Ufer des Nebula-Flusses B: Westwüste Dalmascas/Felsfalte, Sandene Muster C: Westwüste Dalmascas/Felsfalte, Sandene Muster						— — —													
						Combo 2 (17 %)				100 %		—		Erhalten		—			
Verliert		A-C: Wolfsfell		A-C: Windstein		A-C: Potion		A-C: Gegengift		Wildern		A-C: Wolfsfell		A-C: Augentropfen					
Klaunen		A-C: Windstein		A-C: Wolfsfell		A: Zpfelmütze B-C: Spitzhut		Wissen (%)		A-C: Steinen (30 %)		Wissens-Art		A-C: Waldläufer		Urne (%)		A-C: Arkana (1 %)	
Stufe	TP	MP	Stärke	Magie	Konstitution	Agilität	Angriff	Abwehr	Magie-Abwehr	Reflex	EP	LP	Clan-Punkte	Gil					
A: 5 – 10	113 – 153	33 – 43	11 – 13	5	24	12	11 – 13	6	8	0	22 – 26	1	33 – 65	0					
B: 8 – 9	535 – 575	66 – 76	16 – 18	13	31	16	17 – 19	9	9	3	252 – 256	1	66 – 98	0					
C: 12 – 14	535 – 575	66 – 76	16 – 18	13	31	16	17 – 19	9	9	3	252 – 256	1	66 – 98	0					
Immun		A-C: Todesurteil, Inakt, Sturz				Status		—		Steigerung		—							



Ort / Zone										Umstand																			
A: Ostwüste Dalmascas/Große Youma-Düne, Sande der Entscheidung B: Westwüste Dalmascas/Feldsäfte, Sonnenverbrannte Erde, Sandene Muster, Sandfælde										-																			
										Combo		4 (17%)		100%		-		Erhalten		-									
Verliert		A-B: Wind-Magnit			A-B: Seife			A-B: Riesenfeder		A-B: Flammenbogen		Wildern		A: Riesenfeder B: Feder			A: Federlatz B: Riesenfeder												
Klaunen		A: Riesenfeder B: Feder			A-B: 120 Gil			A-B: Taurus-Stein		Wissen (%)		A-B: Steichen (30%)		Wissens-Art		A-B: Waldfäurer		Urne (%)		A-B: Arkana (12%)									
Stufe		TP		MP		Stärke		Magie		Konstitution		Agilität		Attacke		Abwehr		Magie-Abwehr		Reflex		EP		LP		Clan-Punkte		Gil	
A-B: 27-28		4.022-4.090		480-489		32-33		16		45-46		17-19		42-44		17-18		22		5-7		1.952-2.044		2		261-311		0	
Immun		A: Stopp, Konfus, Gemach								Status		-		Steigerung															

Ort / Zone										Umstand									
A: Giza-Ebene/Überall B: Giza-Ebene/Überall										Trockenzeit Regenzeit		— — — — x2 — — —							
										Combo 2 (10%)		100%		—		Erhalten —			
Verliert		A-B: Feuerstein		A-B: Wolfsfell		A: Wollmilch B: Grünes Baret		A: Potion B: Hi-Potion		Wildern		A: Steichen B: Wolfsfell		A: Wolfsfell B: Eiterfleisch					
Klauen		A-B: Feuerstein		A-B: Wolfsfell		A: Potion B: Eiterfleisch		Wissen (%)		A-B: Steichen (30%)		Wissens-Art		A-B: Waldläufer		Urne (%)		A-B: Arkana (1%)	
Stufe	TP	MP	Stärke	Magie	Konstitution	Agilität	Attacke	Abwehr	Magie-Abwehr	Reflex	EP	LP	Clan-Punkte	Gil					
A: 2-3	95-115	30-35	9-10	3	12	10	9-10	4	7	0	9-11	1	14-30	0					
B: 18-19	940-960	105-110	20-21	15	34	17	22-23	13	13	4	442-444	1	105-121	0					
Immun		B: Konfus				Status		—		Steigerung		—							

VERWENDUNG DES LÖSUNGSWEGS

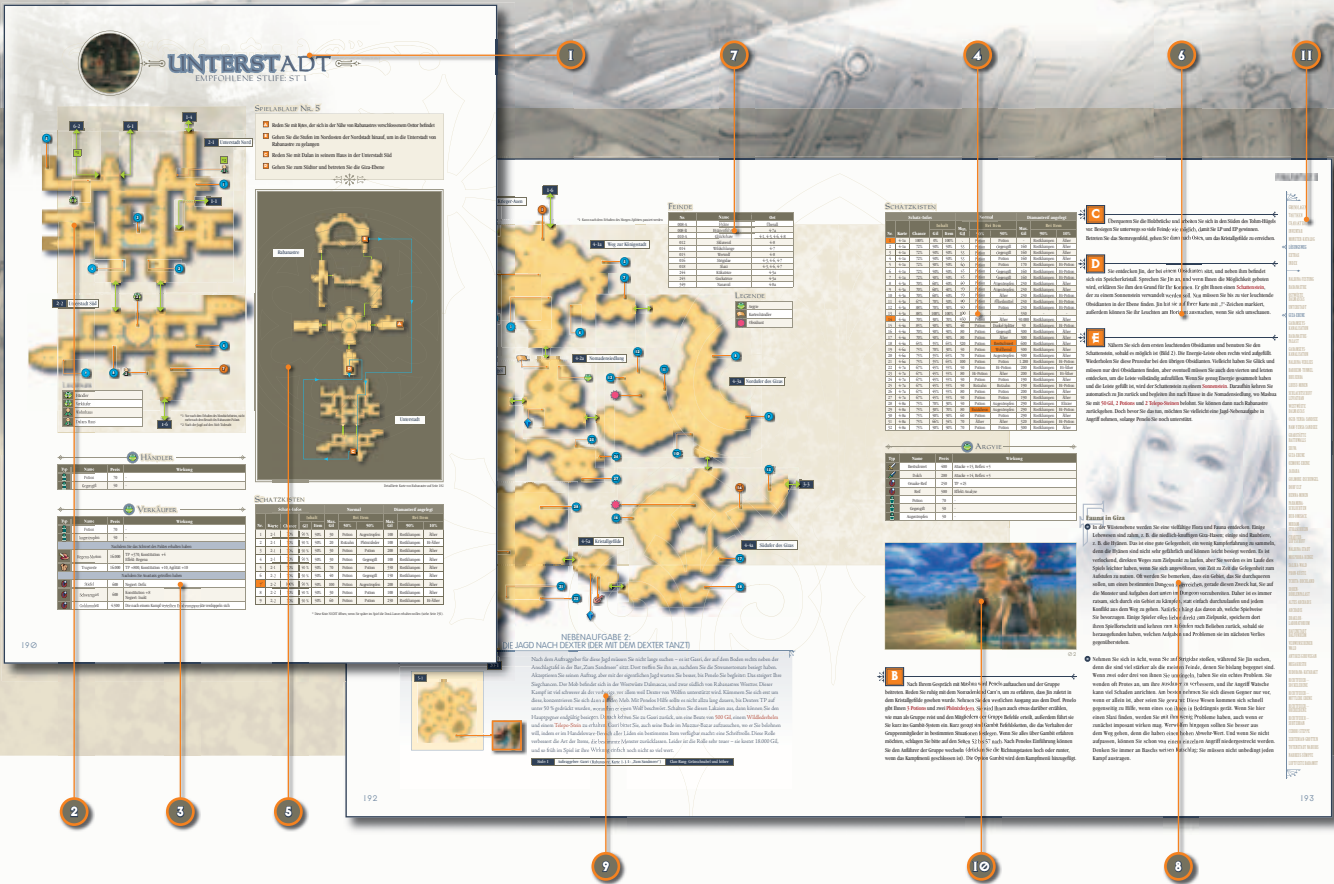
Final Fantasy XII ist ein komplexes und detailverliebtes Abenteuer, aber wir haben darauf Wert gelegt, dass jedes Kapitel des Lösungswegs immer leicht nachvollziehbar bleibt. Doch vor Ihrer Reise sollten Sie sich mit den folgenden kurzen Hinweisen vertraut machen.

Dieses Kapitel ist so aufgebaut, dass Spieler jeder Befähigung in der Lage sind, genau die Hilfe zu erhalten, die sie benötigen.

- Wenn Sie das Spiel so schnell wie möglich beenden und dabei nur wenig Beistand und wenige „Spoiler“ möchten, können Sie die Listen mit dem „Spielablauf“ am Anfang

jedes Abschnitts konsultieren. Sie bieten Ihnen einen schnörkellosen, direkten Weg durch die Hauptstory.

- Legen Sie Wert darauf, jederzeit detailliert informiert zu werden, lesen Sie den ausführlichen Lösungsweg. Darin stehen genaue Angaben über die Ereignisse der Geschichte, Taktiken in Bosskämpfen und eine Vielzahl nützlicher Tipps, Tricks und Strategien.
- Wenn Sie sich nicht mit weniger als 100 % zufrieden geben und jeden noch so versteckten Winkel von Ivalice erforschen wollen, können Sie auch Anweisungen für alle Nebenaufgaben und optionale Entdeckungen an der jeweiligen Stelle im Lösungsweg finden.



1 Abschnittsüberschriften

Der Lösungsweg ist in mundgerechte Stücke unterteilt, die jeweils einem Ort im Spiel entsprechen. Jeder Abschnitt beginnt mit einer Überschrift und empfiehlt eine durchschnittliche Stufe, die Ihre Gruppe zu diesem Zeitpunkt des Spiels haben sollte.

2 Karten und Legenden

Jedes Mal, wenn Sie während des normalen Verlaufs Ihres Abenteuers an einen neuen Ort kommen, wird im Lösungsweg eine vollständig kommentierte Karte geboten. Diese Karten sind natürlich mit denen im Spiel identisch, gehen aber sogar noch weiter ins Detail.

- **Zonennamen:** Jede Karte besteht aus vielen kleinen „Zonen“ oder Abschnitten. Diese können Sie im Spiel einsehen, wenn Sie **[SELECT]** drücken, um zum Karten-Bildschirm zu kommen. In diesem Lösungsbuch besitzt jede Karte eine Zone eine eigene Nummer (z. B. „2-2“ oder „23-4“), mit der Sie diese schnell auffinden können. Möchten Sie mehr darüber wissen, schauen Sie auf die Weltkarte im Anschluss an diese Beschreibung.

- **Zonenverbindungen:** Grüne Pfeile verdeutlichen, wie Zonen miteinander verbunden sind. Zeigt ein Pfeil auf eine Zahl, bedeutet dies, dass die hier verbundene Zone in einem anderen Gebiet sein kann.

- **Bedingungen:** Bestimmte Gebiete können nur betreten werden, wenn gewisse Bedingungen erfüllt sind. Dies wird durch ein grünes Quadrat mit einer Nummer signalisiert. Lesen Sie die entsprechende Fußnote unter der Karte, um Details darüber zu erfahren.

- **Icons:** Läden, Speicherkristalle, interaktive Objekte, Schätze und andere interessante Sachen werden durch Icons auf den Karten angezeigt. Deren Bedeutung erfahren Sie entweder aus der Legende oder aus der hier aufgeführten Liste. Wenn ein Icon mehrmals auf einer Karte auftaucht, hilft eine fortlaufende Zahl, den jeweiligen Eintrag zu identifizieren.

Icon	Bedeutung
	Speicherkristall
	Telekristall
	Karten-Urne oder Fackel-Urne
	Einstiegsportal zur Strahl
	Chocobo-Stall
	Schatz, der mehrmals auftaucht
	Schatz, der einmal auftaucht
	Falle
	Interaktives Objekt (z. B. ein Schalter)

3 Läden

Manche Karten werden durch eine Liste mit Waren ergänzt, die Händler in diesem Gebiet verkaufen. Diese Waren jedes Händlers werden in tabellarischer Form aufgeführt, und weil viele Läden zu bestimmten Punkten im Spielfortschritt ihr Lager ergänzen, werden die Waren an einigen Stellen so gruppiert, wie sie im Spiel auftauchen. Welche Bedingungen erfüllt sein müssen, bevor ein Item zum Verkauf steht, wird jeweils erklärt.

Lädenlisten weisen Sie außerdem auf interessante Eigenheiten der Ausrüstungsgegenstände hin, was Ihnen das gezielte Einkaufen von Waffen und Rüstungen erleichtert. Dadurch müssen Sie nicht immer wieder im Lösungsbuch hin- und herblättern. Was es mit alltäglichen (Gebrauchs-)Gegenständen auf sich hat, ist offensichtlich. Wenn Sie mehr über ein bestimmtes Item (oder sogar alle Waren eines bestimmten Händlers) erfahren möchten, schlagen Sie bitte im „Inventar“-Kapitel nach.

Wir verwenden Icons, um die Kategorien zu kennzeichnen, in die die Waren einsortiert sind. Folgende Tabelle erklärt Ihnen die Icons.

Icon	Waren-Kategorie	Icon	Waren-Kategorie	Icon	Waren-Kategorie
	Schwert		Stock		Torso (leicht)
	Dolch		Bogen		Torso (mystisch)
	Axt		Armbrust		Torso (schwer)
	Hammer		Feuerwaffe		Schild
	Kolben		Granate		Accessoire
	Zepher		Pfeil		Aufbrauchbares Item
	Ritterschwert		Bolzen		Schatz-Item
	Katana		Kugel		Weißmagie
	Ninja-Schwert		Sprengpulver		Schwarzmagie
	Speer		Kopfschutz (leicht)		Zeitmagie
	Stab		Kopfschutz (mystisch)		Grünmagie
	Rute		Kopfschutz (schwer)		Schattenmagie

4 Schatzkisten

Jede Karte beinhaltet eine Tabelle, in der der mögliche Inhalt von Schatzbehältern aufgeführt wird. So erfahren Sie alle Details darüber.

Schatzinfos: Im Laufe Ihres Abenteuers können Sie ein Accessoire erhalten – den Diamantreif –, das beeinflusst, welche Items Sie aus einem Schatzbehälter gewinnen. Die folgenden Informationen gelten auf jeden Fall, ob Sie den Reif angelegt haben oder nicht.

- **Nummer (Nr.):** Wenn Sie auf der Karte einen bestimmten Schatz suchen, halten Sie nach dem Icon mit der entsprechenden Zahl Ausschau. Schätze mit blauen Icons tauchen wieder auf, nachdem sie geöffnet wurden, während die orangefarbig markierten nur ein Mal geöffnet werden können. Also unmissverständlich gesagt: Die Ziffern, die einmalige Schätze markieren, sind in den Tabellen orange eingefärbt.

- **Karte:** Zeigt an, in welcher Zone der Schatz auftaucht.
- **Chance:** Definiert die Wahrscheinlichkeit, mit der ein Schatz erscheint. Ist er nicht da (oder wenn Sie aus mehrmals auftauchenden Schätzen nicht die angestrebte Ausbeute erhalten), können Sie sich drei Zonen weit fortbewegen und wieder zurückkehren, um es nochmals zu versuchen.
- **Inhalt:** Die meisten Behälter beinhalten Gil oder ein Item. Diese beiden Spalten legen die jeweilige Chance als Prozentwert fest.

Normal / Diamantreif angelegt: Die Überschrift „Diamantreif angelegt“ gilt nur, wenn Sie das Accessoire wirklich benutzen, ansonsten gilt die Kategorie „Normal“.

- **Max. Gil:** Legt den Höchstwert fest, den Sie aus diesem Behälter gewinnen können, wenn er Gil beinhaltet.
- **Bei Item:** Enthüllt das Item, das in dem Behälter sein kann, und die Wahrscheinlichkeit, mit der es erscheint.

Zusammengefasst: Der Inhalt von Schatzbehältern wird von einigen Faktoren beeinflusst. Dies sind die „Wahrscheinlichkeit“, mit der ein Behälter erscheint; die Möglichkeit, dass er Gil oder ein Item beinhaltet (Spalte „Inhalt“); und, sofern sich ein Objekt darin befindet, welches es ist, denn haben Sie den Diamantreif angelegt, ist es ein anderes.

Beachten Sie auch, dass bestimmte Einträge hervorgehoben sind, damit Sie außergewöhnliche Schätze schnell finden: Rot markiert Ausrüstungsgegenstände, blau bestimmte Gambit.

5 Spielablauf & Minikarten

Jedes Mal, wenn Sie im Lösungsweg einen neuen Abschnitt beginnen, finden Sie als Erstes eine Spielablaufübersicht und eine Minikarte. Im Spielablauf werden Ihre Aufgaben geschildert, die die Hauptgeschichte vorantreiben, wobei Nebenaufgaben ausgespart werden. Minikarten zeigen die Route an, die für den Spielablauf nötig ist. Ein Buchstabe ist jedem Eintrag im Spielablauf zugeordnet und erscheint auch auf der Minikarte, wodurch Sie wissen, wo Sie etwas tun müssen.

Wenn Sie das Spiel schnell lösen möchten, finden Sie mit dem Spielablauf und den Minikarten das Minimum an nötigen Informationen, mit deren Hilfe Sie durch die Hauptgeschichte kommen. Daher können Sie von einem Spielablauf zum nächsten springen und auf diese Weise alle „Spoiler“ umschiffen. Wissen Sie mal nicht weiter, können Sie im ausführlichen Lösungsweg unter dem jeweiligen Buchstaben des Spielablaufs auch Details einsehen.

6 Lösungswegbeschreibung

Der Lösungsweg erläutert alles, was Sie wissen müssen, um die Hauptgeschichte durchzuspielen, wobei die Buchstaben am Anfang jedes Abschnitts denen im Spielablauf und auf den Minikarten entsprechen. Jeder Abschnitt im Lösungsweg ist eine ausführliche Erklärung jedes kurz gefassten Schrittes im Spielablauf.

Beachten Sie, dass Sie ein Item, dessen Name im Lösungsweg rot eingefärbt ist, während Ihres Abenteuers erhalten, wenn Sie den Anweisungen folgen.

7 Feinde

Eine weitere große Hilfe zu jeder Karte ist die jeweilige Feinde-Tabelle. Hier werden alle Gegner aufgelistet, denen Sie an diesem Ort begegnen können.

- **Nummer (Nr.):** Die Ordnungsziffer, die im Monster-Katalog verwendet wird.
- **Name:** Sie erfahren den Namen eines Feindes im Ziel-Info-Kasten oder in der Liste mit Zielen, wenn Sie einen Angriff auswählen.
- **Ort:** Hier stoßen Sie auf die Kreatur. Einige Feinde erscheinen nur unter bestimmten Bedingungen, also seien Sie nicht überrascht, wenn Sie nicht gleich beim ersten Besuch über alle Feinde stolpern, sondern schauen Sie im Monster-Katalog wegen der Details des Feindes nach.

8 Tipps

Unzählige „optionale“ Abschnitte befinden sich im Lösungsweg, in denen Sie Tipps über die lokalen Monster, Rätsel, gute Orte zum Aufstufen und viel mehr finden. Diese Abschnitte müssen Sie nicht unbedingt lesen, wenn Sie sich nur durch die Hauptgeschichte arbeiten wollen, aber Sie können dort interessante Informationen erhalten, z. B. wie Sie an bestimmte Schätze oder Ausrüstungsgegenstände kommen. Diese Kästen befinden sich immer vor dem jeweiligen Abschnitt im Lösungsweg, damit Sie frühzeitig Bescheid wissen.

9 Nebenaufgaben

Die Nebenaufgaben in Final Fantasy XII werden alle im Lösungsweg geschildert. Sie sind in gut erkennbaren Kästen mit blauem Hintergrund aufgeführt und besitzen durchnummerierte Überschriften. Beachten Sie bitte, dass einige Nebenaufgaben nicht gleich gelöst werden können, sondern eventuell aus einzelnen Schritten bestehen, die Sie zu unterschiedlichen Zeiten durchführen müssen. Die Mission „Jagd“ beispielsweise dauert quasi das gesamte Spiel und wird als „Nebenaufgabe 2“ bezeichnet. Sobald der nächste Schritt einer Nebenaufgabe ausgeführt werden kann, wird im entsprechenden Kapitel des Lösungswegs darauf hingewiesen.

10 Bildschirmfotos und Diagramme

Bildschirmfotos und Diagramme werden verwendet, um spezielle Tipps und Hinweise im Lösungsweg zu illustrieren. Mit den Verweisen „(Bild 1)“ im Text behalten Sie dabei die Übersicht.

11 Registersystem

Das Registersystem im Lösungsweg spiegelt den Verlauf der Hauptgeschichte wider. Sobald ein Ort das erste Mal mit kompletter Karte, Informationen über Schätze, Feinde und Läden auftaucht, ist dieser Eintrag im Register hervorgehoben.

RABANASTRE

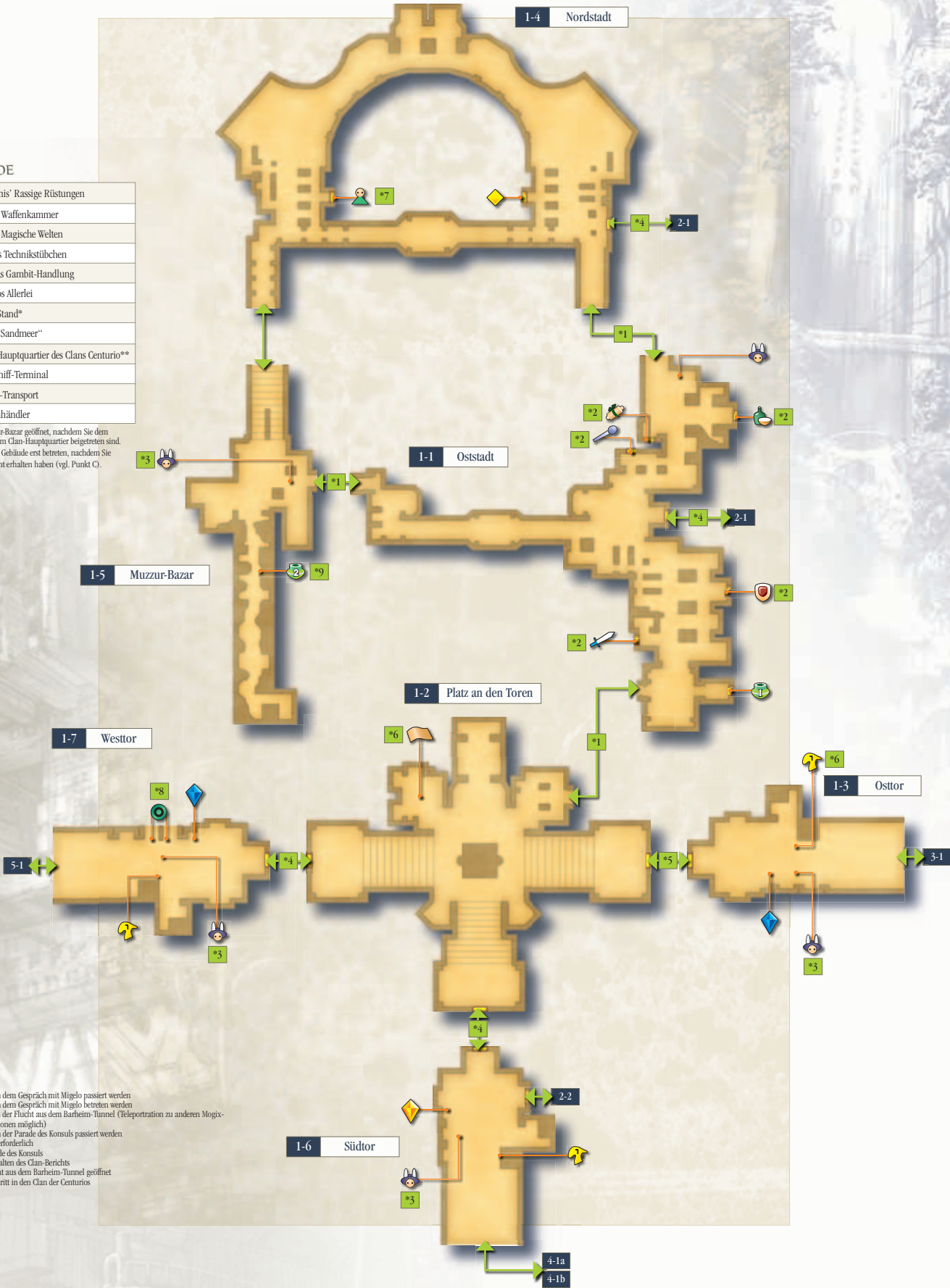
EMPFOHLENE STUFE: ST 1



LEGENDE

- Banamis' Rassige Rüstungen
- Amals Waffenkammer
- Yuglis Magische Welten
- Batans Technikstüchchen
- Yamras Gambit-Handlung
- Migelos Allerlei
- Clan-Stand*
- „Zum Sandmeer“
- Clan-Hauptquartier des Clans Centurio**
- Luftschiff-Terminal
- Mogxi-Transport
- Kartenhändler

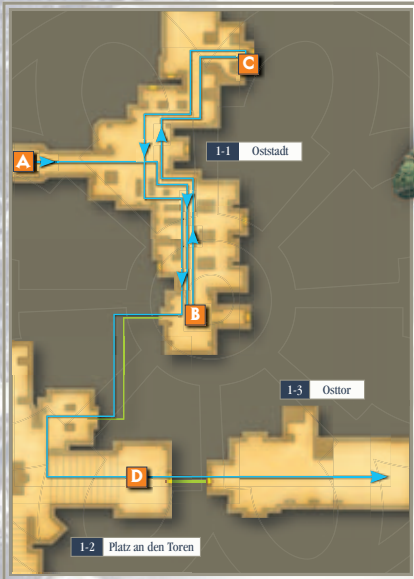
* Wird im Muzzur-Bazar geöffnet, nachdem Sie dem Clan Centurio im Clan-Hauptquartier beigetreten sind.
** Sie können das Gebäude erst betreten, nachdem Sie den Clan-Bericht erhalten haben (vgl. Punkt C).



*1: Kann erst nach dem Gespräch mit Migelo passiert werden
*2: Kann erst nach dem Gespräch mit Migelo betreten werden
*3: Erscheint nach der Flucht aus dem Barheim-Tunnel (Teleportation zu anderen Mogxi-Transport-Stationen möglich)
*4: Kann erst nach der Parade des Konsuls passiert werden
*5: Passierschein erforderlich
*6: Nach der Parade des Konsuls
*7: Nach dem Erhalten des Clan-Berichts
*8: Nach der Flucht aus dem Barheim-Tunnel geöffnet
*9: Nach dem Eintritt in den Clan der Centurios

SPIELABLAUF NR. 3

- A** Erlernen Sie, wie die Weltkarte benutzt wird
- B** Besuchen Sie Migelo in seinem Laden
- C** Gehen Sie zur Bar „Zum Sandmeer“ im nordöstlichen Teil der Stadt und reden Sie mit Kytes; erfahren Sie etwas über das Jagen und Lizenzen von Tomaj; nehmen Sie den Clan-Bericht und den Passierschein entgegen
- D** Gehen Sie zum Ostor, dann in Richtung der Ostwüste Dalmascas



Typ	Name	Preis	Wirkung
Clan-Rang: Grünschnabel			
Potion	70	-	
Clan-Rang: Azubi			
Hi-Potion	210	-	
Clan-Rang: Debutant und höher			
Giza-Kraut	108	-	
Clan-Rang: Schütze und höher			
Telepo-Stein	200	-	
Clan-Rang: Kopfgeldjäger und höher			
Revers	7.600	-	
Nihopalaoa	30.000	-	Die Heilkraft von Potions und anderen Items mit heilender Wirkung, die der Charakter verwendet, wird erhöht.
Clan-Rang: Profi und höher			
Dubli	3.300	-	

Typ	Name	Preis	Wirkung
Nach Barheim-Tunnel			
Bogen	500	Angriff +17	
Altair	500	Angriff +6, Reflex +10	
Langschwert	700	Angriff +19, Reflex +5	
Magierkiller	700	Angriff +19, Reflex +5 Bei Treffer: Stumm	
Silberbogen	1.000	Angriff +22	
Eisenschwert	1.200	Angriff +24, Reflex +5	
Ork-Stock	400	Angriff +18, Reflex +8, Magie +2	
Wurfspeer	1.400	Angriff +30, Reflex +8	
Mörderdolch	1.400	Angriff +25, Reflex +5 Bei Treffer: Kampfunfähig	
Capella	1.400	Angriff +10, Reflex +10	
Eichenstab	1.300	Angriff +27, Reflex +25	
Nach der Leviathan			
Avis-Bogen	1.500	Angriff +27	
Zorlin-Schwert	1.700	Angriff +29, Reflex +5	
Sakura-Stock	800	Angriff +24, Reflex +8, Magie +3 Wind-Elementarschaden +50 %	
Killer-Bogen	2.000	Angriff +33	
Speer	2.200	Angriff +36, Reflex +8	
Handaxt	2.200	Angriff +47, Reflex +6	
Schlachtmesser	2.200	Angriff +31, Reflex +5 Bei Treffer: Sturz	
Zypressenstab	2.000	Angriff +33, Reflex +25 Element: Erde	
Streitkolben	1.800	Angriff +24, Reflex +4	
Altes Schwert	2.400	Angriff +35, Reflex +5 Bei Treffer: Lehm	
Wega	2.400	Angriff +14, Reflex +10	
Nach dem Sieg über Belias			
Langhogen	3.000	Angriff +39	

CLAN-STAND

Typ	Name	Preis	Wirkung
Clan-Rang: Grünschnabel			
Potion	70	-	
Clan-Rang: Azubi			
Hi-Potion	210	-	
Clan-Rang: Debutant und höher			
Giza-Kraut	108	-	
Clan-Rang: Schütze und höher			
Telepo-Stein	200	-	
Clan-Rang: Kopfgeldjäger und höher			
Revers	7.600	-	
Nihopalaoa	30.000	-	Die Heilkraft von Potions und anderen Items mit heilender Wirkung, die der Charakter verwendet, wird erhöht.
Clan-Rang: Profi und höher			
Dubli	3.300	-	

Typ	Name	Preis	Wirkung
Clan-Rang: Held und höher			
Ener	5.800	-	
Clan-Rang: Elitejäger und höher			
Courage	5.800	-	
Dubli-Kette*	19.800	-	Effekt: Dubli
Clan-Rang: Wagemutiger und höher			
Elimini-Splitter	100	-	
Clan-Rang: Krieger und höher			
Katzenkapuze	30.000	-	Konstitution +20, Agilität +50
Clan-Rang: Potentat und höher			
Rostklumpen	6	-	
Clan-Rang: Demigott			
Dunkelkristall	2	-	

*Nicht bei Rang Wagemutiger



AMALS WAFENKAMMER

Typ	Name	Preis	Wirkung
Zauberstock	1.500	Angriff +30, Reflex +8, Magie +4	
Rute	1.500	Angriff +30, Reflex +6, Magie +1, MP +5	
Hammer	3.300	Angriff +53, Reflex +6	
Bronzekolben	3.000	Angriff +30, Reflex +4	
Bluttschwert	5.000	Angriff +41, Reflex +5 Bei Treffer: Sturz	
Spieß	3.500	Angriff +42, Reflex +8	
Stilet	3.500	Angriff +38, Reflex +34	
Kampfstab	3.200	Angriff +39, Reflex +25	
Kotetsu	3.800	Angriff +50, Reflex +5	
Armbrust	3.800	Angriff +40, Reflex +5	
Sirius	4.000	Angriff +18, Reflex +10	
Elfbogen	4.200	Angriff +45	
Nach dem Sieg über Richter Bergan			
Breitaxt	4.200	Angriff +59, Reflex +6	
Schlangenrute	2.100	Angriff +34, Reflex +6, Magie +2, MP +10 Element: Kälte	
Lohengrin	4.500	Angriff +47, Reflex +5	
Lanze	4.800	Angriff +48, Reflex +8 Bei Treffer: Gemach	
Bizen-Osafune	4.800	Angriff +54, Reflex +5	
Gladus	4.800	Angriff +45, Reflex +5 Element: Wind	
Thymusstab	4.300	Angriff +45, Reflex +25 Bei Treffer: Protes	
Zollzepter	4.000	Angriff +5, Reflex +25 Bei Treffer: Protes	
Bhuj	4.100	Angriff +36, Reflex +4	
Flammenstock	2.400	Angriff +33, Reflex +8, Magie +4 Feuer-Elementarschaden +50 %	
Blitzstock	2.400	Angriff +33, Reflex +8, Magie +4 Elektrizität-Elementarschaden +50 %	
Eisstock	2.400	Angriff +33, Reflex +8, Magie +5 Kälte-Elementarschaden +50 %	

Typ	Name	Preis	Wirkung
Flammenzunge	5.200	Angriff +53, Reflex +5 Element: Feuer	
Loxely-Bogen	5.200	Angriff +51	
Streithammer	5.200	Angriff +65, Reflex +6	
Arbalista	5.200	Angriff +46, Reflex +5	
Heilrute	3.000	Angriff +13, Reflex +6, Magie +2, MP +12 Bei Treffer: Regena	
Beteigeuze	5.400	Angriff +22, Reflex +10	
Kogarasumaru	5.600	Angriff +58, Reflex +5	
Ashura	5.600	Angriff +51, Reflex +20 Element: Schatten	
Sprudelkolben	5.000	Angriff +42, Reflex +4 Element: Wasser	
Blitzspeer	5.800	Angriff +54, Reflex +8 Element: Elektrizität	
Eisenstab	5.300	Angriff +51, Reflex +25 Bei Treffer: Gemach	
Bimtholoid	5.800	Angriff +50	
Divi-Zepter	5.500	Angriff +10, Reflex +25 Bei Treffer: Vallum	
Dämonentöter	6.000	Angriff +59, Reflex +5	
Steinbogen	6.000	Angriff +57	
Schlitzer	6.000	Angriff +71, Reflex +6	
Rächer	6.000	Angriff +52, Reflex +5 Bei Treffer: Berserker	
Magoroku	6.600	Angriff +62, Reflex +5	
Paramina-Armbrust	6.600	Angriff +52, Reflex +5	
Erdrute	3.300	Angriff +38, Reflex +6, Magie +2, MP +16 Element: Erde	
Eisbrand	7.000	Angriff +65, Reflex +5 Element: Kälte	
Ras Algethi	7.000	Angriff +26, Reflex +10	
Sakurasazuri	7.000	Angriff +56, Reflex +20 Element: Schatten	
Goldstock	3.500	Angriff +38, Reflex +8, Magie +6	

WEITERE BEISPIELSEITEN FINDEN SIE AUF
WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM

BANAMIS' RASSIGE RÜSTUNGEN

Typ	Name	Preis	Wirkung
	Lederhut	100	Magie-Abwehr +4, TP +10
	Lederhemd	100	Abwehr +4, TP +10
	Wollmütze	100	Magie-Abwehr +4, Magie +2
	Wollhemd	100	Abwehr +4, Magie +1
Nachdem Sie den Sonnenstein erhalten haben und Penelo die Gruppe verlässt			
	Helm	200	Magie-Abwehr +5, TP +20
	Lederkluft	200	Abwehr +5, TP +20
	Zauberhaube	200	Magie-Abwehr +5, Magie +2, MP +5
	Medias-Hemd	200	Abwehr +5, Magie +2
	Leinenhelm	500	Magie-Abwehr +5, Stärke +2
	Lederkürass	500	Abwehr +6, Stärke +2
	Escutcheon	300	Reflex +6
Nach Barheim-Tunnel			
	Wildlederhelm	300	Magie-Abwehr +6, TP +30
	Lederpanzer	300	Abwehr +6, TP +30
	Zipfelmütze	300	Magie-Abwehr +6, Magie +2
	Seidenhemd	300	Abwehr +6, Magie +2
	Bronzeshelm	700	Magie-Abwehr +6, Stärke +2
	Bronzekürass	700	Abwehr +7, Stärke +2
	Lederschild	600	Reflex +8
	Leinenhelm	500	Magie-Abwehr +8, TP +40
	Bronzapanzer	500	Abwehr +8, TP +40
	Mütze	500	Magie-Abwehr +8, Magie +3
	Kilim-Bluse	500	Abwehr +8, Magie +3
	Schaller	1.000	Magie-Abwehr +7, Stärke +3
	Plattenkürass	1.000	Abwehr +9, Stärke +3, Agilität +3
	Buckler	1.000	Reflex +10
Nach der Leviathan			
	Hörnerhelm	700	Magie-Abwehr +10, TP +50
	Kettenhemd	700	Abwehr +10, TP +50, Stärke +1
	Kalpak	700	Magie-Abwehr +10, Magie +3

Typ	Name	Preis	Wirkung
	Hirtenbolero	700	Abwehr +10, Magie +3
	Eisenhelm	1.400	Magie-Abwehr +9, Stärke +3
	Eisenkürass	1.400	Abwehr +11, Stärke +3
	Bronzeschild	1.200	Reflex +12
	Balaklava	1.000	Magie-Abwehr +12, TP +90, Stärke +1
	Poncho	1.000	Abwehr +10, TP +100 Halbiert: Wind-Element
	Spitzhut	1.000	Magie-Abwehr +12, Magie +4
	Magierrobe	1.000	Abwehr +12, Magie +4, MP +5
	Barbuta	1.900	Magie-Abwehr +11, Stärke +4
	Leinenkürass	1.900	Abwehr +13, Stärke +4
	Rundschild	1.600	Reflex +14
Nach dem Sieg über Belias			
	Kriegshelm	1.400	Magie-Abwehr +14, TP +110
	Doublet	1.400	Abwehr +14, TP +120
	Lichthut	1.400	Magie-Abwehr +15, Magie +4, Agilität +3
	Talar	1.400	Abwehr +14, Magie +4, Konstitution +5
	Flügelhelm	2.500	Magie-Abwehr +13, Stärke +5, Agilität +3
	Brünne	2.500	Abwehr +16, Stärke +3
	Grünes Barett	1.900	Magie-Abwehr +14, TP +130, Agilität +3
	Schutzweste	1.900	Abwehr +16, TP +140, Konstitution +5
	Federhut	1.900	Magie-Abwehr +18, Magie +5
	Reisekluft	1.900	Abwehr +16, Magie +5
	Goldhelm	3.200	Magie-Abwehr +15, Stärke +5
	Goldkürass	3.200	Abwehr +20, Stärke +4
	Goldschild	2.100	Reflex +16
Nach dem Sieg über Richter Bergan			
	Rotes Käppchen	2.500	Abwehr +14, TP +150, Konstitution +3
	Brigantine	2.500	Abwehr +18, TP +160

Typ	Name	Preis	Wirkung
	Zauberhut	2.500	Magie-Abwehr +21, Magie +5, MP +10
	Magierumhang	2.500	Abwehr +18, Magie +6, MP +10
	Burgonet	4.000	Magie-Abwehr +17, Stärke +4
	Schutzkürass	4.000	Abwehr +24, Stärke +5 Effekt: Protes
	Eisschild	2.500	Reflex +16 Halbiert: Kälte-Element
	Kopftuch	3.200	Magie-Abwehr +20, TP +170, Stärke +2
	Judo-Anzug	3.200	Abwehr +20, TP +180, Stärke +2
	Lamias Tiara	3.200	Magie-Abwehr +25, Magie +4, Konstitution +7
	Mystiker-Kleid	3.200	Abwehr +21, Magie +7, Konstitution +10
	Piratenhut	4.000	Magie-Abwehr +23, TP +230
	Wikingermantel	4.000	Abwehr +23, TP +240 Negiert: Wasser-Element
	Magushut	4.000	Magie-Abwehr +29, Magie +6, MP +20
	Magusherhd	4.000	Abwehr +24, Magie +8, MP +20
	Kreuzhelm	4.900	Magie-Abwehr +19, Stärke +5
	Dämonenkürass	4.900	Abwehr +29, Stärke +5, Konstitution +3
	Flammenschild	3.200	Reflex +16 Halbiert: Feuer-Element
	Augenschutz	4.900	Magie-Abwehr +26, TP +270 Negiert: Blind
	Eisenwams	4.900	Abwehr +26, TP +280
	Schwarzkappe	4.900	Magie-Abwehr +33, Magie +5, Speed +4
	Dunkelanzug	4.900	Abwehr +27, Magie +6, Speed +3
	Knochenhelm	5.900	Magie-Abwehr +22, Stärke +6 Halbiert: Schatten-Element, Schwäche: Heilig-Element
	Knochenrüstung	5.900	Abwehr +34, Stärke +6 Halbiert: Schatten-Element, Schwäche: Heilig-Element
	Diamantschild	3.900	Reflex +18

YUGLIS MAGISCHE WELTEN

Typ	Name	Preis
	Vitra	200
	Feuer	200
	Blitz	200
	Eis	200
Nachdem Sie den Sonnenstein erhalten und Penelo die Gruppe verlässt		
	Atoxi	200
	Lux	200
	Gemach	200
	Blind	200
	Protes	200
Nach Barheim-Tunnel		
	Defix	600
	Inakt	600
	Gift	500
	Vallum	300
	Schatten	500
Nach der Leviathan		
	Vox	300
	Perseus	800
	Engel	1.900
	Vitra	1.500
	Wasser	800
	Stein	900
	Reflek	800
	Elimini	1.700
	Avita	1.100
	Stille	400

Typ	Name	Preis
	Schlaf	700
	Öl	600
	Berserker	1.000
Nach dem Sieg über Belias		
	Regena	1.900
	Medica	2.800
	Aero	1.200
	Balance	1.500
	Konfus	1.400
	Gravitas	2.800
Nach dem Sieg über Richter Bergan		
	Vigla	3.200
	Bann	4.500
	Feura	3.000
	Blitzra	3.000
	Eisra	3.000
	Bio	4.900
	Levitaga	2.800
	Hast	3.400
	Vanitas	3.100
	Stopp	3.700
	Toxikum	4.100
	Amor	2.500
	Entzug	3.200
	Nihil	4.900
	Tod	5.200
	Nihiga	8.700

MIGELOS ALLERLEI

Typ	Name	Preis
	Potion	70
	Gegengift	50
	Augentropfen	50
Nachdem Sie den Sonnenstein erhalten und Penelo die Gruppe verlässt		
	Phönixfeder	250
	Zwiebelpfeile*	100
Nach Barheim-Tunnel		
	Echokraut	50
	Goldnadel	100

* Nicht verfügbar nach dem Sieg über Belias

Typ	Name	Preis
Nach der Leviathan		
	Wecker	50
	Seife	50
	Hi-Potion	210
	Zwiebelkugeln*	100
Nach dem Sieg über Belias		
	Bacchus' Tropfen	120
	Riechsalz	50
Nach dem Sieg über Richter Bergan		
	Allheilmittel	400
	Chronos' Träne	50

BATANS TECHNIKSTÜBCHEN

Name	Preis
Klauen	1.600
Analyse	500
Nachdem Sie den Sonnenstein erhalten haben und Penelo die Gruppe verlässt	
Erste Hilfe	700
Nach Barheim-Tunnel	
Wildern	7.000
Aufladen	1.700
Nach der Leviathan	
Zeitschlag	2.000
Schwarzkunst	6.400
Distanzschaden	6.700

Name	Preis
Multiplikator	2.048
Nach dem Sieg über Belias	
Magieschwäche	3.600
Achilles	8.800
Nach dem Sieg über Richter Bergan	
Almosen	2.000
Verführen	5.000
Blinde Wut	6.800
MPTP	2.000
Magie-Malus	3.500
Knochenbrecher	700

YAMRAS GAMBIT-HANDLUNG

Name	Preis
Einen Gefährten	50
Gruppenführer	50
Gefährte mit TP < 80 %	50
Gefährte mit TP < 70 %	50
Gefährte mit TP < 60 %	50
Gefährte mit TP < 50 %	50
Gefährte mit TP < 40 %	50
Gefährte mit TP < 30 %	50
Gefährte mit TP < 20 %	50
Gefährte mit MP < 80 %	50
Gefährte mit MP < 70 %	50
Gefährte mit MP < 60 %	50
Gefährte mit MP < 50 %	50
Gefährte mit MP < 40 %	50
Gefährte mit MP < 30 %	50
Gefährte mit MP < 20 %	50
Gefährte im Zustand „Schlaf“	50
Gefährte im Zustand „Konfus“	50
Gefährte im Zustand „Kritisch“	50
Einen Gegner	50
Gruppenführer angreifender Gegner	100
Gegner, der den Gefährten angreift	100
Gegner, der die Gefährten angreift	100
Gegner mit TP = 100 %	50
Gegner mit TP ≥ 70 %	50
Gegner mit TP ≥ 50 %	50
Gegner mit TP ≥ 30 %	50
Gegner mit TP ≥ 20 %	50
Gegner im Zustand „Schlaf“	50
Gegner im Zustand „Öl“	50
Gegner im Zustand „Inaktiv“	50
Gegner im Zustand „Defix“	50
Gegner im Zustand „Reflex“	50
Gegner im Zustand „Kritisch“	50
Fliegende Gegner	100
Sich selbst	50
Nachdem sie den Morgen-Splitter erhalten haben	
Gefährte mit TP < 100 %	50
Gefährte mit TP < 90 %	50
Gefährte mit TP < 80 %	50
Gefährte mit MP < 100 %	50
Gefährte mit MP < 90 %	50
Gefährte mit MP < 80 %	50
Gefährte mit MP < 70 %	50
Gefährte im Zustand „Stopp“	50
Gefährte im Zustand „Umkehr“	50



Wenn Sie mögen, können Sie nun Rabanastre erkunden. Sie werden wahrscheinlich nur wenig Geld haben, aber ein kleiner Schaufensterbummel kann nicht schaden, außerdem machen Sie sich so mit der Stadt bekannt. Es ist auch interessant, mit den Einwohnern zu reden, von denen einige Ihnen nützliche Tipps geben können. Wenn Sie bereit sind, die Streunertomate zu jagen, begeben Sie sich zum südöstlichen Winkel der Stadt und treten Sie durchs Osttor.



Nur zum Spaß!

Wenn Sie Rabanastre verlassen haben, dann aber doch die Stadt noch ein wenig erforschen wollen, bevor Sie in die Wüste gehen, werden Sie feststellen, dass das Tor schon verschlossen ist und Sie nicht zurückgehen können. Doch wenn Sie mit dem Imperialen Ordnungshüter am Ende einer der Warteschlangen reden, sagt er zu Ihnen: „Wenn du rein willst, stellst du dich besser an!“ Wenn Sie sich anstellen, überlässt er Ihnen seinen Platz. Warten Sie einen Augenblick, bewegen Sie sich mit der Schlange nach vorn, und so gelangen Sie schließlich wieder in die Stadt. Wenn Sie immer wieder hin- und hergehen, werden die Imperialen Soldaten misstrauisch, weil sie bemerken, dass Vaan gar keine Waren bei sich hat ...



Eine schnelle Lieferung?

Auf Ihrem Weg zum Osttor möchten Sie vielleicht dem Heimgekehrten-Händler-Bangaa helfen, der mit einem Imperialen Soldaten an der nordöstlichen Seite des Platzes an den Toren streitet. Reden Sie mit ihm, und er wird Sie bitten, seinem Freund etwas zu bringen, einem Bangaa hinter dem Osttor. Dorthin wollen Sie doch sowieso, also warum nicht? Wenn Sie zusagen, überreicht er Ihnen Lieferware. Die Lieferware können Sie dem Gutmütigen Händler geben, wenn Sie die Stadt verlassen. Für Ihre Mühen erhalten Sie aber nur ein Dankeschön und einen Vortrag, wie wichtig es ist, sich während eines Kampfes zu heilen – als hätten Sie das noch nicht gewusst! Möchten Sie aber auch noch etwas dazuerdienen, können Sie einen Laden in der Nähe aufsuchen und die Ware für 150 Gil verkaufen. Das widerspricht allerdings eindeutig dem Wunsch des Heimgekehrten Händlers. Die Entscheidung liegt bei Ihnen und Ihrem Gewissen!



NEBENAUFGABE 1: CLAN CENTURIO

Sobald Sie den Clan-Bericht von Tomaj erhalten haben, können Sie das Clan-Hauptquartier in der Nordstadt von Rabanastre aufsuchen. Das Clan-Hauptquartier erscheint auf der Karte, wenn Sie es zum ersten Mal betreten haben. Das liegt daran, dass das Finden des Clan-Hauptquartiers eine Prüfung für die Aufnahme in den Clan ist. Es befindet sich direkt nördlich vom Muzzur-Bazar. Davor sehen Sie ein grünes Schild; schauen Sie es an und Sie erhalten die Nachricht: „??? Ein unverständliches Schild“. Reden Sie mit dem Rätselhaften Bangaa, der vor der Tür herumlungert, und bitten Sie ihn um Einlass. Sobald Sie hineingekommen sind, stoßen Sie auf eine wunderbare Geheimgesellschaft: Clan Centurio. Wenn Sie dem Clan beitreten, beginnt für Sie eine Abfolge von lohnenden Ereignissen und Nebenaufgaben, die noch viel später im Spiel auftauchen. Um den Ball ins Rollen zu bringen, steigen Sie die Treppe hoch und reden mit dem eleganten Mogry, der am Balkongeländer steht und auf sein Reich blickt. Das ist Montblanc, der geschätzte Gründer und Anführer des Clans Centurio.

Montblanc informiert Sie, dass der Clan-Stand im Muzzur-Bazar jetzt geöffnet hat. Anfangs können Sie dort nur Potions kaufen, aber später stehen im Clan-Stand einige seltene Waren zum Verkauf. Die Qualität der angebotenen Items hängt von Ihrem Clan-Rang ab. Reden Sie nochmals mit Montblanc, um 3 Potions als Geschenk für den Eintritt in den Clan Centurio zu erhalten. Jedes Mal, wenn Sie einen Clan-Rang aufsteigen,

erhalten Sie von ihm eine Belohnung. Ihr Clan-Rang und Ihre Clan-Punkte werden im Clan-Bericht unten rechts angezeigt, wie auch im Speichermenü unten rechts. Um in den Rängen aufzusteigen, müssen Sie Clan-Punkte gewinnen, indem Sie Mobs und normale Monster besiegen. Es lohnt sich, Montblanc oft zu besuchen. Besonders wenn Sie einen Clan-Rang aufgestiegen sind, werden Sie durch Ihren Besuch profitieren. Aber auch wenn Ihnen andere Leistungen gelingen, wird er Ihnen gelegentlich eine Belohnung zustecken, z. B. wenn Sie einen bestimmten Boss besiegt oder eine bestimmte Anzahl Esper-Lizenzen gewonnen haben.

Von Montblanc können Sie auch exklusive Mob-Aufträge bekommen, die nicht an den Anschlagtafeln (vgl. Nebenaufgabe 2) ausgeschrieben sind. Wenn Sie außerdem mit den anderen Mitgliedern des Clans Centurio reden, besonders mit McEnroe, erhalten Sie wichtige Tipps, wo Sie den Mob finden können, den Sie gerade suchen, und manchmal erfahren Sie sogar, wie er besiegt werden kann. Sie werden feststellen, dass die Mitglieder des Clans Ihnen mehr Respekt entgegenbringen, je höher Ihr Rang ist. Anfangs stehen sie Ihren Fähigkeiten als Jäger eher verächtlich gegenüber, also reden Sie lieber nicht mit ihnen, wenn Sie schnell beleidigt sind! Detaillierte Informationen über den Clan Centurio finden Sie ab Seite 326 des Kapitels „Extras“, mit genauen Angaben zu den Belohnungen. Tipps zu den einzelnen Mobs und Aufgaben des Clans Centurio stehen auch in diesem Lösungsweg.

NEBENAUFGABEN

Nr.	Nebenaufgabe	Frühestmöglicher Startpunkt	Frühestmöglicher Abschlusspunkt	✓
1	Clan Centurio	Nachdem Sie in der Bar „Zum Sandmeer“ von Tomaj den Clan-Bericht erhalten haben	Nachdem die Luftfeste Bahamut aktiviert wurde	
2	Die Jagd!	Nachdem Tomaj Sie mit der Jagd nach der Streunertomate beauftragt hat	Nachdem die Luftfeste Bahamut aktiviert wurde	
3	Der Dalmascanische Patient	Nach der Parade des Konsuls	Nachdem Sie den Morgen-Splitter erhalten haben	
4	Keine Helden mehr?	Nach der Parade des Konsuls	Nachdem Sie das Draklor-Laboratorium besucht haben	
5	Gespräche mit Catarina	Nachdem Sie den Barheim-Tunnel verlassen haben und nach Rabanastre zurückgekehrt sind	Nachdem Sie Richter Bergan besiegt haben	
6	Ann und ihre Schwestern	Nachdem Sie den Barheim-Tunnel verlassen haben und nach Rabanastre zurückgekehrt sind	Nachdem Sie das Draklor-Laboratorium besucht haben	
7	Tagebuch eines Mogry	Nachdem Sie in den Lhusu-Minen von Ba Gaminan angegriffen wurden	Mit Startpunkt identisch	
8	Einen eigenen Sonnenstein machen	Nach der Flucht aus dem Anwesen des Marquis Ondore	Mit Startpunkt identisch, und danach so oft wie Sie möchten	
9	Versteckte Esper	Nachdem Sie den Morgen-Splitter erhalten haben	Nachdem Sie das Schwert des Paktes erhalten haben	
10	Der Fall des verschwundenen Kaktos	Nachdem Sie den Morgen-Splitter erhalten haben	Mit Startpunkt identisch	
11	Bhujerba-Tropfen-Wahnsinn	Nachdem Sie den Morgen-Splitter erhalten haben	Mit Startpunkt identisch	
12	Erddrache	Nachdem Sie den Morgen-Splitter erhalten haben	Mit Startpunkt identisch	
13	Helfen Sie Jule, der Infohändlerin	Nachdem Sie den Morgen-Splitter erhalten haben*	Nachdem Sie das Kaiserliche Archadis besucht haben	
14	Viera-Partnervermittlung	Nachdem Sie den Häuptling in der Garif-Heimat Jahara besucht haben	Mit Startpunkt identisch	
15	Jagd nach der Nabudis-Medaille	Nachdem Sie Richter Bergan besiegt haben**	Nachdem Sie das Kaiserliche Archadis besucht haben	
16	Jagdring Phon-Küste	Nachdem Sie das Draklor-Laboratorium besucht haben	Wenn Balthiers Luftschiff, die Strahl, Ihnen für Reisen durch die ganze Welt zur Verfügung steht	
17	Stoppt die Cockatrice!	Nachdem Sie das Draklor-Laboratorium besucht haben	Mit Startpunkt identisch	
18	Bin angeln!	Nachdem Sie das Draklor-Laboratorium besucht haben	Mit Startpunkt identisch, und danach so oft wie Sie möchten	
19	Piraten-Olympiade	Nachdem Sie das Draklor-Laboratorium besucht haben	Mit Startpunkt identisch, und danach so oft wie Sie möchten	
20	Der Drachenforscher	Nachdem Sie das Draklor-Laboratorium besucht haben	Mit Startpunkt identisch	
21	Omega mk. XII	Nachdem die Luftfeste Bahamut aktiviert wurde	Mit Startpunkt identisch	

* Diese Nebenaufgabe müssen Sie beginnen, bevor Sie Richter Bergan auf dem Bur-Omsace besiegen; danach ist sie nicht mehr möglich
** Nebenaufgabe 13 können Sie sogar früher beginnen, und zwar nach dem Erhalt des Morgen-Splitters und nach dem Abschluss der Nebenaufgabe 10 oder 12 (oder wenn Sie Nebenaufgabe 13 auf den Weg gebracht haben)

NEBENAUFGABE 1: CLAN CENTURIO (SIEHE SEITE 186)

Ort:	Das Clan-Hauptquartier in der Nordstadt von Rabanastre	Startpunkt:	Nachdem Sie in der Bar „Zum Sandmeer“ von Tomaj den Clan-Bericht erhalten haben	Belohnungen:	Siehe Tabellen
------	--	-------------	---	--------------	----------------

Clan Centurio ist ein Club, der für Auftraggeber Monster jagt. Sein Clan-Hauptquartier befindet sich in Rabanastre, und die erste Prüfung, die Interessierte ablegen müssen, besteht darin, das Hauptquartier zu finden! Wenn Sie im ersten Stock des beeindruckenden Gebäudes mit Montblanc reden, wird er Sie genau dahingehend in Augenschein nehmen, ob Sie für den Clan Centurio geeignet sind. Keine Sorge – es dauert nicht lang. Wenn Sie aufgenommen wurden, können Sie sich im Clan-Hauptquartier frei bewegen und mit den anderen Jägern reden. Einige werden Ratschläge bieten können, andere machen Ihnen zum jetzigen Zeitpunkt vielleicht weniger Mut. Als Mitglied des Clans genießen Sie folgende Vorteile:

- Sie haben Zugriff auf besondere Jagden, die einzig für Clan-Mitglieder bestimmt sind (siehe Nebenaufgabe 2). Montblanc weist Sie persönlich in diese Notfahndungen ein.

- Sie erhalten Belohnungen, nachdem Sie bestimmte Feinde besiegt oder eine festgelegte Anzahl Esper-Lizenzen eingeheimst haben.

- Sie bekommen eine Belohung, wenn sich Ihr Clan-Rang erhöht.

- Sie können im Muzzur-Bazar am Clan-Stand einkaufen. Dieser Händler bietet eine Menge Magien und Items – einiges davon führt er exklusiv. Sein Angebot hängt von Ihrem Clan-Rang ab.

- Andere Mitglieder des Clans geben Ihnen Tipps über die Aufenthaltsorte von Mobs, und manchmal schließen sie sich Ihnen sogar auf einer Jagd an.

- Sie erfahren, welche Bedingungen erfüllt werden müssen, um auf einen höheren Clan-Rang aufzusteigen.

CLAN-RANG

Ihr Clan-Rang erhöht sich, wenn Sie auf Ihren Reisen „Standard“-Monster besiegen, wie auch die Mobs, die Sie für Auftraggeber jagen. Ihren derzeitigen Rang können Sie im Clan-Bericht und im Speichermenü einsehen. Ihr Clan-Rang zeigt nicht nur Ihre Jagd-Fortschritte an, sondern bestimmt auch:

- welche Steckbriefe Ihnen zur Verfügung stehen (sowohl beim Clan Centurio als auch auf den Jagd-Anschlagtafeln),
- welche Waren am Clan-Stand verkauft werden.

Ihr Clan-Rang erhöht sich automatisch, wenn Sie eine bestimmte Anzahl Clan-Punkte überschreiten und eine gewisse Anzahl Mobs besiegt haben, wie Tabelle 1 zeigt.

DER CLAN-STAND

Nachdem Sie dem Clan Centurio beigetreten sind, erhalten Sie Zugang zum Clan-Stand im Muzzur-Bazar (Bild 1). Anfangs werden dort nur Potions verkauft, aber je höher Ihr Clan-Rang steigt, desto bessere Items und Magien stehen zur Verfügung. Einige Waren, die dieser Händler im Angebot hat, sind einzigartig und sehr hilfreich (siehe Tabelle 2), also sollten Sie ihm einen Besuch abstatten, sobald Sie einen Clan-Rang aufsteigen.



TABELLE 1: CLAN-CENTURIO-RÄNGE

Clan-Rang	Bedingungen	
	Besiegte Mobs	Clan-Punkte
1. Grünschnabel	–	0
2. Azubi	2	700
3. Debitant	4	8.000
4. Schütze	8	20.000
5. Kopfgeldjäger	10	30.000
6. Profi	12	40.000
7. Held	14	100.000
8. Elitejäger	16	200.000
9. Wagemutiger	24	250.000
10. Kriegsherr	28	300.000
11. Potentat	32	500.000
12. Demigott *	44 **	1.000.000

* Sie müssen nicht nur 44 Mobs erledigen und 1.000.000 Clan-Punkte erreichen, sondern auch das Piratennest im Clan-Bericht vervollständigen
** Es ist nicht erforderlich, Berytt zu besiegen, um diesen Rang zu erreichen

TABELLE 2: CLAN-STAND-WAREN

Ware	Preis	Benötigter Clan-Rang
		Accessoires
Nihopalaoa	30.000	Kopfgeldjäger und höher
Dubli-Kette	19.800	Elitejäger und höher (nicht verfügbar auf Rang Wagemutiger)
Katzenkapuze	30.000	Kriegsherr und höher
Items		
Potion	70	Grünschnabel
Hi-Potion	210	Azubi
Gizax-Kraut	180	Debitant und höher
Telepo-Stein	200	Schütze und höher
Elimini-Splitter	100	Wagemutiger und höher
Rostklumpen	6	Potentat und höher
Dunkelkristall	2	Demigott
Magien		
Revers	7.600	Kopfgeldjäger und höher
Dubli	3.300	Profi und höher
Ener	5.800	Held und höher
Courage	5.800	Elitejäger und höher

BELOHNUNGEN

Von Montblanc bekommen Sie Belohnungen für den erfolgreichen Abschluss einiger Aufgaben: wenn Ihr Clan-Rang erhöht wird (siehe Tabelle 3), wenn Sie ein bestimmtes Monster besiegt haben und nachdem Sie eine gewisse Anzahl Esper-Lizenzen gewonnen haben (siehe Tabelle 4). Wenn Sie eine Zeit lang nicht mehr bei Montblanc waren, können Sie sich darüber freuen,

TABELLE 3: CLAN-RANG-BELOHNUNGEN

Clan-Rang	Montblancs Belohnungen
1. Grünschnabel (beim Eintritt in den Clan)	Potion x 3
2. Azubi	Elimini-Splitter x 2, Telepo-Stein x 2
3. Debitant	Allheilmittel x 3, Telepo-Stein x 2
4. Schütze	Hi-Potion x 3, Telepo-Stein x 2
5. Kopfgeldjäger	Äther x 2, Telepo-Stein x 2
6. Profi	X-Potion x 2, Telepo-Stein x 2
7. Held	Hi-Äther x 2, Telepo-Stein x 3
8. Elitejäger	Elxier x 2, Telepo-Stein x 3
9. Wagemutiger	Große Arkana, Telepo-Stein x 3
10. Kriegsherr	Angeli-Seele, Telepo-Stein x 3
11. Potentat	Final-Elxier, Telepo-Stein x 3
12. Demigott	Centurio-Orden, Telepo-Stein x 3

TABELLE 4: GESCHENKE

Bedingung	Geschenk
Besiegen Sie die vier Kampfpuddinge in der Garamseys-Kanalisation	150 Gil
Besiegen Sie Pyross in der Garamseys-Kanalisation	200 Gil
Besiegen Sie die Mimik-Königin im Barheim-Tunnel	300 Gil
Besiegen Sie den 1. Dämonenwall in der Grabstätte Raithwalls	1.200 Gil, Elektrum
Besiegen Sie den 2. Dämonenwall in der Grabstätte Raithwalls	600 Gil, Elimini-Splitter
Besiegen Sie den Erdrochen in der Westwüste Dalmascas	1.200 Gil
Besiegen Sie Tiamat in den Henna-Minen	900 Gil
Besiegen Sie den Walddrachen im Goltmore-Dschungel	800 Gil
Besiegen Sie Venuskara im Miriam-Stillschrein	1.100 Gil
Besiegen Sie Königsbomber im Salika-Wald	1.300 Gil, Fäustel
Besiegen Sie die Mandoragoras im Sohen-Höhlenpalast	1.600 Gil

NEBENAUFGABE 2: DIE JAGD (SIEHE SEITE 189)

Ort:	In ganz Ivalice	Startpunkt:	Nachdem Tomaj Sie mit der Jagd nach der Streunertomate beauftragt hat	Belohnungen:	Siehe Tabelle 5
------	-----------------	-------------	---	--------------	-----------------

ABLAUF DER EREIGNISSE

Ihr Ziel in dieser umfangreichen Nebenaufgabe ist, 45 Mob-Monster zu besiegen, darunter auch Viasmat. Die Streunertomate ist der erste Mob, den Sie im Rahmen der Hauptgeschichte jagen sollen, in diesem Fall für Tomaj (den Auftraggeber) in der Bar „Zum Sandmeer“ in Rabanastre. Damit beginnt eine Mission, die fast Ihr ganzes Abenteuer in Ivalice umfasst. Die Notfahndungen, die Montblanc im Clan-Hauptquartier anbietet, sind Teil dieser Nebenaufgabe. Der Unterschied besteht darin, dass normale Jagd-Aufträge (auch Steckbriefe genannt) auf Anschlagtafeln erscheinen, während Notfahndungen nur von Montblanc selbst ausgeschrieben werden. Auf allen Anschlagtafeln können Sie die gleichen Jagden einsehen, es kommt also nicht darauf an, welche Sie betrachten. Anschlagtafeln finden Sie an folgenden Orten:

- Rabanastre, Bar „Zum Sandmeer“
- Nalbina-Stadt, Djandjim-Bazar
- Himmelstadt Bhujerba, Bar „Zur Schwebenden Wolke“
- Phon-Küste, Lager der Kopfgeldjäger
- Kaiserliches Archadis, Warenhaus der Gebrüder Grandsch
- Hafenstadt Balfonheim, Bar „Zum Weißen Strand“

MOBS

Mobs sind die Monster, die Sie für Auftraggeber jagen sollen. Indem Sie einen Steckbrief zu einer Jagd auf einer Anschlagtafel in Augenschein nehmen, können Sie etwas über die Beschaffenheit des Mobs herausfinden, wie auch seinen Namen und seinen Rang. Es gibt acht Ränge für Mobs: I, II, III, IV, V, VI, VII und VIII. Dabei ist I der niedrigste und VIII der höchste. Zusammengefasst lässt sich sagen, dass Mobs stärker als die normalen Monster sind, wobei die Mobs mit den höchsten Rängen sogar bedeutend stärker als alle anderen sind. Wir haben Wert darauf gelegt, dass im „Lösungsweg“-Kapitel eine Mob-Jagd erst aufgeführt wird, wenn Sie in der Lage sein sollten, diese auch erfolgreich abzuschließen, sofern Sie den Anweisungen bis dahin genau gefolgt sind. Wenn Sie viel Zeit damit verbracht haben, Ihre Charaktere aufzusteufen und schon über eine mächtige Gruppe verfügen, werden Sie feststellen, dass Sie bestimmte Jagden bereits früher annehmen und auch erfolgreich zum Abschluss bringen können. Halten Sie sich an die Informationen in Tabelle 5, um einen Überblick über die wesentlichen

TABELLE 5: LISTE ALLER JAGD-MISSIONEN

Verfügbarkeit	Mob-Information				Benötigter Clan-Rang	Beute	Siehe Seite
	Rang	Name	Stufe	TP			
Nachdem Tomaj Sie mit der ersten Jagd beauftragt hat	I	Streunertomate	2	134	-	300 Gil, Potion x 2, Telepo-Stein	189
Nach der Parade des Konsuls	I	Dexter	6	380	Grünschnabel	500 Gil, Wildlederhelm, Telepo-Stein	192
	I	Blütenkaktus	4	755	Azubi	500 Gil, Potion x 10	205
	I	Todesabt	9	5.146	Azubi	500 Gil, Äther, Gauntlets	207
Nachdem Sie den Barheim-Tunnel verlassen haben und nach Rabanastre zurückgekehrt sind	I	Gockatrice*	15	7.509	Azubi	1.000 Gil, Stiefel, Regenbogensel	216
	I	Granitite*	16	17.548	Azubi	1.200 Gil, Hi-Potion, Doublet	216
	I	Nidheg	10	6.079	Azubi	600 Gil, Rosenkorsage, Balaklava	217
Nachdem Sie in den Lhusu-Minen von Ba Gaminan angegriffen wurden	V	Vanille-Mousse	15	69.469	Schütze	2.800 Gil, Yoichi-Bogen	237
Nach der Flucht aus dem Anwesen des Marquis Ondore	III	Ringdrache	32	128.648	Schütze	200 Gil, Vollmondring, Eisbrand	256
	II	Wyvern-Lord	18	18.669	Debitant	1.000 Gil, Langbogen, Vallum-Schild	226
	V	Mariolith	38	54.921	Schütze	2.200 Gil, Schlangengauge, Telepo-Stein x 3	309
Nachdem Sie den Morgen-Splitter erhalten haben	II	Engedoras	22	18.709	Debitant	1.100 Gil, Äther, Goldarmlett	236
	II	Quakquak	24	19.449	Debitant	1.200 Gil, Schlangennrute, Telepo-Stein	233
	V	Ultros*	34	87.141	Kopfgeldjäger	3.800 Gil, Horus-Feuer, Äther-Wasser	256
	III	Gilkröte*	37	86.956	Schütze	3.000 Gil, Phobos-Glasur	292
Nachdem Sie Lentess Träne erhalten haben	II	Ishtam	24	22.562	Debitant	1.300 Gil, Äther, Seelenpulver	253
Nachdem Sie den Bur-Omsace besucht haben	III	Chopper	28	22.559	Schütze	1.500 Gil, Recurvus-Armbrust, Telepo-Stein x 2	254
	V	Trick-Star*	44	61.321	Kopfgeldjäger	4.800 Gil, Deimos-Lehm	317
	V	Ameisenlöwe*	37	106.499	Kopfgeldjäger	4.300 Gil, Dubli-Kette, Wieselsichel	293
	III	Vorpal-Kaninchen	31	20.010	Schütze	2.000 Gil, Blitzpfeile, Gillie-Stiefel	282
Nachdem Sie Richter Bergan besiegt haben	IV	Seelenbrenner	35	31.161	Kopfgeldjäger	2.200 Gil, Carnagnole	292
	V	Bloody	37	41.171	Profi	2.400 Gil, Schockpulver, Vampzahn	293
	III	Athmos	33	40.020	Schütze	1.800 Gil, Erdrute, Diamantschild	258
	VI	Robi	43	177.365	Held	3.100 Gil, Giga-Helm, Mithril	313
	IV	Blender	35	43.283	Kopfgeldjäger	1.700 Gil, Obelisklanze, Hi-Äther	293
	VII	Karotte*	49	110.842	Held	5.200 Gil, Stinkpulver, Morbol-Sekret	317