

LICENCIAS

Los miembros de tu grupo se encontrarán con una enorme variedad de habilidades, armas, protectores y hechizos durante sus viajes por Ivalice; pero la gran mayoría de estos objetos no podrán usarse si no compras la licencia correspondiente. Para desbloquear cuadrados en

el tablero de licencias tendrás que obtener puntos de licencia al derrotar enemigos. En la página 12 encontrarás una introducción básica a este tema. Esta sección está dedicada a estudiar con mayor detalle los aspectos individuales del tablero de licencias.

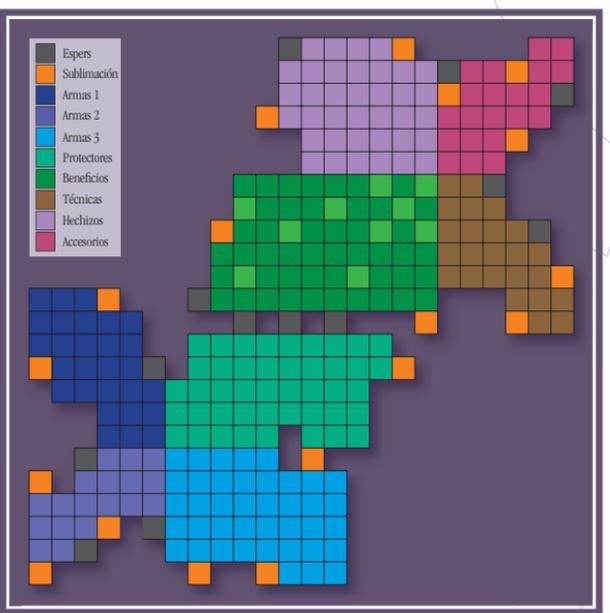
EL TABLERO DE LICENCIAS

El tablero de licencias es el mismo para todos los personajes, y se divide en dos secciones principales. La parte superior contiene licencias de hechizos, técnicas, beneficios y accesorios; la parte inferior contiene licencias de armas y protectores (de cabeza, de cuerpo y escudos). Las licencias de sublimaciones se reparten en ambos tableros, mientras que las licencias de espers solo estarán disponibles después de derrotar a determinados jefes.

Los personajes conocerán muy pocas licencias cuando se incorporen al grupo, así que de ti depende su evolución durante la aventura. Uno de los mayores desafíos que presenta el sistema del tablero de licencias es la imposibilidad de "ver" la función de los cuadrados que no son adyacentes a las licencias que los personajes ya poseen. Por esta razón, en esta sección hemos incluido el tablero de licencias completo para que puedas examinarlo. Si quieres saber cómo aumentarán los parámetros de cada personaje a medida que suban de nivel, consulta el capítulo Personajes (ver página 58). No es imprescindible que cada personaje se "especialice" en un rol concreto (tanque, dañador, pronunciador de hechizos o personaje de apoyo) pero no hay duda de que te reportará considerables beneficios orientar a cada uno en una dirección determinada.

Sea cual sea la función que asignes a cada personaje, presta mucha atención cuando gastes los puntos de licencia que tanto les costará conseguir durante las primeras fases de la aventura. Muchos enemigos solo te ofrecerán un PL cuando los derrotes, pero necesitas la desmesurada cifra de 13.180 PL para desbloquear todas las licencias normales de un tablero. Este total no incluye las tres sublimaciones máximas que puede conseguir cada personaje (3 x 50 PL) y los 805 PL adicionales necesarios para desbloquear todos los espers (opcionales). No obstante, recuerda que acumular PL puede ser mucho más llevadero si consigues el amuleto de oro, que duplica en todo momento el aumento de PL de su portador, incluso si es un miembro de relevo.

De todas formas, generalmente no necesitarás enormes cantidades de PL para avanzar en la aventura, ya que las licencias solo son relevantes si cuentas con el correspondiente hechizo,



técnica o equipamiento que desbloquea cada técnica. Fundamentalmente, la evolución del grupo se verá mucho más influenciada por determinados puntos importantes de la historia, por los enemigos que derrotes y por el número de guiles que inviertas en nuevos equipamientos y habilidades. Si quieres saber más sobre la evolución de tus personajes, pasa a la página 35.

BENEFICIOS

A diferencia de muchas otras licencias, los beneficios se activan inmediatamente al desbloquearlos. Tienen un efecto positivo directo y palpable, por lo que te conviene conseguirlos lo antes posible. Al comienzo de la aventura te recomendamos que te concentres en adquirir beneficios adecuados a la especialidad de uno de los miembros del grupo; más adelante, cuando sea más fácil conseguir grandes sumas de PL, ya tendrás tiempo para mejorar las habilidades de todos.

La tabla 1 contiene todos los beneficios, sus efectos, los tipos de personajes que deberían adquirirlos prioritariamente y una calificación de su utilidad. Puedes usar esta información para determinar las prioridades de cada miembro del grupo. Para obtener más información sobre las posibles funciones de cada personaje, pasa a la página 33.

Conseguir determinados beneficios también puede ofrecerte una gama más amplia de opciones tácticas durante las batallas.

La técnica "En estado agonía"

Esta técnica es una forma muy poderosa de aumentar los daños que provoque tu grupo. Para llevarla a cabo, tienes que seguir estos pasos:

- Incluye a un dañador en tu grupo y equípalo con un arma potente y con una armadura robusta para aumentar su parámetro de fuerza.
- Haz que dicho personaje obtenga las licencias Contundente en Agonía y Resistente en Agonía.
- Desactiva los gambits curativos generales de tu grupo.
- Ataca manualmente a tu dañador hasta que llegue al estado Agonía (es decir, hasta que se quede con menos del 20% de su VIT máxima).

- Si puedes, usa el Señuelo en tu tanque para que los enemigos centren sus ataques en él y dejen de lado al dañador.

Tu dañador provocará el doble del daño normal con un solo golpe; incluso ejecutará golpes letales. Si lo equipas con un arma a distancia, es menos probable que reciba daños de los enemigos (especialmente si tu tanque tiene activo el estado Señuelo); su armadura pesada y su parámetro defensa duplicado le permitirán soportar gran parte de los ataques. Podrás entonces llenar su barra de VIT con pociones ligeras o con el hechizo Cura. Para obtener más información sobre esta estrategia, consulta la página 55.

La técnica "VIT completa"

Esta técnica alternativa es menos arriesgada, pero también es mucho menos eficaz:

- Incluye a un dañador en tu grupo y equípalo con un arma a distancia potente y con una armadura robusta para aumentar su parámetro de fuerza.
- Haz que dicho personaje obtenga la licencia Tono muscular.
- Configura un gambit para curarlo cada vez que pierda VIT.
- Si puedes, usa el Señuelo en tu tanque para que los enemigos centren sus ataques en él.

Tu dañador provocará un 20% más del daño normal con un solo golpe (incluso ejecutará golpes letales) siempre que su barra de VIT esté completa. Si además puedes usar estados alterados como Prisa, Bravura o Locura, será más fuerte aún. Para obtener más información sobre esta estrategia, consulta la página 56.

Potenciar los objetos curativos

Al aprender los beneficios "conocimiento" en el tablero de licencias, los personajes podrán aumentar en gran medida la eficacia de los objetos reconstituyentes. En las batallas más duras, en las que las barras de PM pueden vaciarse a una rapidez inusitada, exprimir hasta

Licencia	Objetos	Efecto
Conocimientos de Pociones 1	Poción, ultrapoción y poción X	Las pociones te devuelven un 10% más de VIT.
Conocimientos de Pociones 2		Las pociones te devuelven un 15% más de VIT.
Conocimientos de Pociones 3		Las pociones te devuelven un 25% más de VIT.
Conocimientos de éteres 1	Éter y ultraéter	Los éteres te devuelven un 10% de PM.
Conocimientos de éteres 2		Los éteres te devuelven un 15% de PM.
Conocimientos de éteres 3		Los éteres te devuelven un 25% de PM.
Cola de Fénix 1	Cola de Fénix	Las colas de Fénix te devuelven un 10% más de VIT.
Cola de Fénix 2		Las colas de Fénix te devuelven un 10% más de VIT.
Cola de Fénix 3		Las colas de Fénix te devuelven un 10% más de VIT.
Conocimientos de panacea 1	Panacea	Las panaceas también curan los estados Sueño, Mermá, Inmóvil e Inutil.
Conocimientos de panacea 2		Las panaceas también curan los estados Piedra, Confusión y Óleo.
Conocimientos de panacea 3		Las panaceas también curan los estados Paro, Condena y Virus.

la última gota el potencial de los objetos consumibles te resultará más que provechoso. El personaje que adquiera todas estas licencias también podrá curar prácticamente cualquier enfermedad de estado con una sola panacea, y recuperará...

- Un 50% más de VIT al usar pociones.
- Un 50% más de PM al usar éteres.
- Un 50% más de VIT al revivir personajes K. O. con una cola de Fénix, en vez del 20% normal.

Si logras que al menos uno de los miembros del grupo obtenga todas estas licencias (a ser posible que sea un personaje de apoyo), conseguirás una alternativa muy eficaz a los hechizos curativos. Esto puede resultar muy práctico en una gran variedad de situaciones, sobre todo cuando tu uso de los hechizos se vea restringido por tener pocos PM, por enemigos que absorban tus PM, o por la enfermedad de estado Mudez. Como los objetos se usan casi al instante, pueden ayudarte a evitar un desastre inminente de una forma imposible de lograr con hechizos.

Una fuente sin fin de PM

Si otorgas las licencias Premio por triunfo, Indemnización y Premio por daño a un "tanque", éste obtendrá PM regularmente durante las batallas. En los escenarios más peligrosos y más infestados de monstruos, esto puede convertirse en una fuente inagotable de puntos mágicos, y no tendrás que depender tanto de los costosos éteres. Puedes usar estos PM de dos formas:

- Asignando gambits a tu tanque para que se encargue de pronunciar los estados alterados más beneficiosos, especialmente los que funcionan en un área determinada. Esto resta importancia a las barras de PM de tus pronunciadores de hechizos. Como beneficio extra, te parará menos tiempo durante los viajes largos para usar los hechizos que tienen efecto en un área determinada sobre todo el grupo.
- Haciendo que tu tanque acumule puntos mágicos por medio del hechizo Aspir. No es tan rápido como usar un éter, pero es muchísimo más barato.

TABLA 1: BENEFICIOS

Beneficio	Coste de PL	Efecto	Utilidad	Prioridad	¿Cuándo adquirirlo?
Acción rápida (x3)	30/50/80	Reduce en un 10% el tiempo de carga de todas las acciones.	****	Todos los personajes.	Lo antes posible.
Gambit+ (x10)	15-100	Añade un módulo de gambits.	****	Todos los personajes.	Progresivamente, a medida que consigas nuevos gambits.
Prolongación	30	Aumenta en un 50% la duración de los estados alterados positivos.	****	Todos los personajes.	Lo antes posible.
VIT+ (x5)	30-155	Aumenta la VIT máxima de un personaje.	****	Todos los personajes.	Lo antes posible.
Premio por triunfo	30	El personaje gana PM al derrotar enemigos.	****	Dañadores y tanques.	Cuando comiences a usar los hechizos con más frecuencia.
Indemnización	30	El personaje gana PM al recibir daños.	****	Tanques (sobre todo si usas el Señuelo sobre ellos).	Cuando comiences a usar los hechizos con más frecuencia.
Premio por daño	30	El personaje gana PM al causar daños.	****	Dañadores y tanques.	Cuando comiences a usar los hechizos con más frecuencia.
Arte de escudero (x3)	25/45/75	Aumenta en un 5% la probabilidad de bloquear con un escudo.	****	Tanques y personajes que usen escudos.	Lo antes posible.
Fuerza+ (x5)	25-120	Aumenta en 1 punto la fuerza del personaje.	**	Dañadores y tanques.	Cuando un miembro del grupo necesite un aumento de fuerza.
Brazo partido	90	Aumenta el ataque cuando luchas sin armas.	*	Personajes que quieras dedicar a la lucha cuerpo a cuerpo.	Solo si decides que un miembro del grupo luche sin armas con frecuencia.
Magia económica (x3)	30/50/80	Reduce en un 10% el coste en PM de los hechizos.	****	Todos los pronunciadores de hechizos.	Lo antes posible.
Poder mágico+ (x5)	25-120	Aumenta en 1 punto el poder mágico del personaje.	***	Para los pronunciadores y los personajes de apoyo.	Cuando un miembro del grupo necesite un aumento de poder mágico.
Premio por magia	30	El personaje gana PM al causar daños con hechizos.	****	Pronunciadores de hechizos.	Cuando comiences a usar los hechizos con más frecuencia.
Conocimientos de pociones (x3)	20/35/70	El personaje recupera más VIT al usar pociones.	***	Cualquier personaje.	Cuando necesites usar objetos en vez de hechizos curativos.
Conocimientos de éteres (x3)	20/35/70	El personaje recupera más PM al usar éteres.	***	Cualquier personaje.	Si consumes muchos PM durante las batallas.
Cola de Fénix + (x3)	30/50/90	El personaje recupera más VIT cuando revive a un amigo con una cola de Fénix.	***	Cualquier personaje.	Cuando necesites usar objetos en vez de hechizos curativos.
Conocimientos de panacea (x3)	20/30/70	El personaje elimina más enfermedades de estado cuando usa una panacea.	****	Cualquier personaje.	Cuando necesites usar objetos en vez de hechizos curativos.
Contundente en Agonía	65	Duplica la fuerza de un personaje cuando está en estado Agonía.	****	Tanques y dañadores.	Lo antes posible si quieres usar la técnica "En estado Agonía" (ver más adelante).
Resistente en Agonía	70	Duplica la defensa de un personaje cuando está en estado Agonía.	****	Todos los personajes.	Lo antes posible si quieres usar la técnica "En estado Agonía" (ver más adelante).
Fulminante en Agonía	65	Duplica el poder mágico de un personaje cuando está en estado Agonía.	***	Pronunciadores de hechizos.	Lo antes posible si quieres usar la técnica "En estado Agonía" (ver más adelante).
Tono muscular	70	Aumenta en un 20% la fuerza de un personaje cuando tiene toda su VIT.	**	Tanques y dañadores.	Lo antes posible si quieres usar la técnica "VIT completa" (ver más adelante).
Paz espiritual	70	Aumenta en un 20% el poder mágico de un personaje cuando tiene toda su VIT.	**	Pronunciadores de hechizos.	Lo antes posible si quieres usar la técnica "VIT completa" (ver más adelante).

PZ ESPIRITUAL	CONOCIMIENTOS DE ÉTERES 3	PREMIO POR MAGIA	MAGIA ECONÓMICA	PODER MÁGICO +	CONOCIMIENTOS DE ÉTERES 1	GAMBIT+	VIT+50	GAMBIT+
PL 70	PL 70	PL 30	PL 30	PL 40	PL 20	PL 20	PL 30	PL 15
GAMBIT+	PODER MÁGICO +	MAGIA ECONÓMICA	CONOCIMIENTOS DE ÉTERES 2	GAMBIT+	FULMINANTE EN AGONÍA	PODER MÁGICO +	GAMBIT+	CONOCIMIENTOS DE POCIONES 1
PL 70	PL 55	PL 50	PL 35	PL 40	PL 65	PL 25	PL 30	PL 20
SUBLIMACIÓN	PODER MÁGICO +	MAGIA ECONÓMICA	GAMBIT+	VIT+150	ACCIÓN RÁPIDA	PREMIO POR TRIUNFO	GAMBIT+	FUERZA +
PL 50	PL 80	PL 80	PL 50	PL 70	PL 30	PL 30	PL 35	PL 25
PODER MÁGICO +	BRAZO PARTIDO	CONOCIMIENTOS DE PANACEA 3	ACCIÓN RÁPIDA	CONOCIMIENTOS DE POCIONES 3	PROLONGACIÓN	CONOCIMIENTOS DE POCIONES 2	COLA DE FÉNIX +	CONOCIMIENTOS DE PANACEA 1
PL 120	PL 90	PL 70	PL 50	PL 70	PL 30	PL 35	PL 30	PL 20
FUERZA +	GAMBIT+	VIT+200	TONO MUSCULAR	COLA DE FÉNIX +	ARTE DE ESCUDERO	GAMBIT+	INDEMNIZACIÓN	CONTUNDENTE EN AGONÍA
PL 120	PL 100	PL 100	PL 70	PL 90	PL 45	PL 45	PL 30	PL 65
ZODIARK	ACCIÓN RÁPIDA	VIT+500	FUERZA +	ARTE DE ESCUDERO	FUERZA +	CONOCIMIENTOS DE PANACEA 2	PREMIO POR DAÑO	COLA DE FÉNIX +
PL 200	PL 80	PL 155	PL 80	PL 75	PL 55	PL 30	PL 30	PL 50
								RESISTENTE EN AGONÍA
								VIT+100
								PL 70
								PL 100
								SUBLIMACIÓN
								PL 50

PERSONAJES PRINCIPALES

A lo largo de las siguientes páginas describiremos brevemente a los personajes, ofreciéndote la información necesaria para que sepas quiénes son y de dónde vienen. Puedes estar tranquilo: en toda esta información no hemos incluido elementos que te desvelen elementos importantes de la trama del juego.

En la presentación de cada personaje se incluyen detalles sobre cómo se desarrollan sus parámetros a medida que aumentan de nivel. Puedes usar esta información para descubrir quién está especialmente dotado en determinadas áreas (ataque, poder mágico, VIT máxima, etc.), decidir qué papel jugará cada miembro en el grupo y por tanto saber qué licencias necesitará cada uno.

En Final Fantasy XII, los hechizos, las técnicas, las armas y el equipamiento no son exclusivos de cada personaje. En otras palabras, la evolución de los personajes depende principalmente de las elecciones que tomes para cada miembro del grupo en el tablero de licencias. Como todas son idénticas en diseño y en contenido (con la excepción de los espers y de las sublimaciones), podrías, en teoría, convertir a Basch en tu principal luchador de hechizos, o a Ashe en tu principal luchadora cuerpo a cuerpo. Sin embargo, deberías tener en cuenta el hecho de que los miembros de tu equipo cuentan con fuerzas y debilidades innatas que están definidas por sus parámetros. La decisión es completamente tuya, pero sería una pena no explotar al máximo el potencial de cada personaje.

Este capítulo contiene la siguiente información:

- Nivel:** El nivel del personaje cuando comienzas a controlarlo.
 - PL:** La cantidad de puntos de licencia disponibles para gastar en el tablero de licencias cuando el personaje se incorpora a tu equipo.
 - Magia/Técnicas:** Las magias o las técnicas que el personaje ya conoce cuando se une a tu equipo.
 - Objetos/Guiles:** Los objetos o la cantidad de dinero que cada personaje aporta al grupo.
 - Gambits:** Los gambits predeterminados que un personaje puede usar.
 - Equipamiento:** Aquí se detallan las armas y los atuendos que el personaje posee cuando se incorpora al grupo, así como sus efectos (como las bonificaciones de parámetros y las propiedades especiales). Algunos de estos efectos no son visibles en el juego. Por ejemplo, "TC" es una abreviación de tiempo de carga, que controla la velocidad de ataque de un personaje mientras usa un arma. Para obtener más información sobre este asunto, consulta la página 78.
 - Licencias:** Las licencias que el personaje tiene, y el equipamiento que puede usar.
 - Parámetros:** Estas tablas te muestran los parámetros de cada personaje en cada nivel, y cómo evolucionan. Los parámetros que solo dependen del equipamiento (como el ataque) no se incluyen en esta tabla. Ten en cuenta que el desarrollo de la VIT y de los PM no está completamente predeterminado, y que puede variar ligeramente en un margen determinado.
- Las cifras que se incluyen se refieren a los personajes "desnudos". Si tu valor de VIT no coincide con la cifra de la tabla, es muy probable que se deba a que el personaje está equipado con objetos que aumentan tu VIT.
- Las sublimaciones** son exclusivas para cada personaje. Sin embargo, todas funcionan de la misma manera: son ataques físicos que no tienen propiedades elementales. Hay tres grados de sublimaciones, cada una con una fuerza específica: nivel 1= 90, nivel 2= 140, nivel 3= 230; el consumo de bloques PM (entre uno y tres) y el coste en PL (50). Para obtener más información, pasa a la página 52 del capítulo Tácticas.
 - Puntos de experiencia:** Todos los personajes necesitan la misma cantidad de EXP para subir de nivel. La siguiente tabla te ofrece un útil resumen de las cifras hasta llegar al nivel máximo (99).

NIVELES & PUNTOS DE EXPERIENCIA

Nivel	EXP	Nivel	EXP
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 es el primer personaje que controlarás al comienzo del juego. Varias opciones del menú no estarán disponibles en ese momento, incluyendo las licencias, las sublimaciones y los gambits.

Nivel	3
PL	N/D
Magia/Técnicas	Cura, Electro
Objetos	Poción x8, ultrapoción x5
Guiles	—
Gambits	Blanco del líder → Atacar

Reks no recibirá EXP hasta que no se enfrente por sí solo a tres soldados imperiales casi al final de su breve episodio. Después podrás regresar, enfrentarte a más soldados y recibir más EXP. Sin embargo, como los rasgos y los objetos de Reks no se transmitirán a Vaan, no tiene mucho sentido hacerlo.

EQUIPAMIENTO

Categoría	Nombre	Efecto
Arma	Sable de mitrilo	Ataque +13, bloqueo +5, TC 35, ataques consecutivos 5
Escudo/Proyectil	Broquel	Bloqueo +10
Cabeza	Gorro de cuero	Defensa mágica +4, VIT máxima +10
Cuerpo	Chaqueta de cuero	Defensa +4, VIT máxima +10
Accesorios	—	—

PARÁMETROS

Nivel	VIT máxima	PM máximos	Fuerza	Poder mágico	Entereza	Rapidez
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

EQUIPAMIENTO

Este capítulo no solamente te ofrece información de gran utilidad sobre todos los objetos de Final Fantasy XII, sino también te informa de dónde (y, si corresponde, de cómo) conseguirlos. Por lo general, podrás conseguir objetos de muy distintas formas, que se especifican en la columna Obtener.

- Tiendas:** Podrás comprar objetos normales a los mercaderes (cada uno cuenta con su propia gama de productos) o revisar la opción Gángas (que es idéntica en todas las tiendas de balice; ver página 38) para acceder a objetos especiales.
- Enemigos:** Los enemigos podrán suministrarte objetos si recoges los que suelen o si usas las técnicas Robar o Caza furtiva. La probabilidad exacta de que un monstruo suelte un objeto en concreto aparece indicada en el capítulo Registro de enemigos.

- Tesoro:** Los posibles contenidos de los cofres del tesoro se revelan en el capítulo Recorrido. Consulta la página 175 para obtener más información.

ARMAS

Las armas se definen principalmente por su índice de ataque, aunque muchas también potencian el parámetro de bloqueo de los que las blanden. Otras cuentan con efectos especiales adicionales; por ejemplo, también pueden ser capaces de provocar enfermedades de estado.

No obstante, la eficacia de un arma no depende únicamente de su parámetro de ataque o del índice de defensa del enemigo. En realidad, los enemigos pueden contar con diversas características que determinan el daño final provocado (ver página 23). También deberías tener en cuenta los siguientes factores:

- El tiempo de carga ("TC") del arma determina el tiempo que tardará un personaje en realizar un ataque con dicha arma. Cuanto más baja sea esta cifra, más frecuentes serán los ataques. En algunos casos, un arma con un índice de ataque bajo pero con un TC corto puede resultar muy poderosa. Lógicamente, dos ataques que provoquen 10 VIT de daño cada uno son mejores que un único ataque que cause 15 VIT en el mismo espacio de tiempo.

- Muchas armas pueden ejecutar más de un golpe durante un ataque, multiplicando así el daño provocado. Un arma con un índice alto de ataques consecutivos puede ser devastadora si cae en las manos adecuadas. Cuanto más alto sea este valor, más probabilidades tendrá el personaje de realizar más de un golpe. Si no te molesta darle un poco a la aritmética, puedes calcular el porcentaje de probabilidad real si multiplicas el total especificado por 0,7. Si un personaje tiene equipados los guantes de Genji, podrás multiplicar por 1,8.

- Recompensas:** La recompensa que obtendrás al completar un reto adicional contendrá con frecuencia algún objeto.

También verás que todos los equipamientos tienen un "valor metálico". Durante ciertas batallas contra jefes, se usa un campo magnético para ralentizar significativamente el movimiento de los personajes, con un "valor metálico" acumulado por encima de cierto nivel. En estas batallas es más conveniente equipar a tus personajes con objetos ligeros y no metálicos.

Para encontrar todo con facilidad, los objetos de estas tablas aparecen en el mismo orden que en la pantalla Inventario, tras usar la función de orden Automático.

- De forma similar, algunas armas te ofrecen la posibilidad de conseguir golpes letales, que en la tabla se expresan en forma de porcentaje. Estos golpes provocan el doble del daño normal.

- Cada tipo de arma tiene un valor de "alcance" que determina lo cercano que tiene que estar un personaje de un enemigo para dañarlo. Por ejemplo, un arma con un valor de 1 es un arma de cuerpo a cuerpo, que no podrá alcanzar a los enemigos voladores; un arma con un valor de 10 es un arma a distancia, que podrá usarse para atacar a los enemigos más lejanos y a los voladores.

- Las armas cuentan con un valor de "rechazo". El efecto de rechazo impide contraatacar a un enemigo, además de hacerlo tambalearse. El porcentaje exacto aplicable a cada ataque es el resultado de la siguiente fórmula: Probabilidad (012) = Valor de rechazo + (un valor entre 0 y el nivel del atacante) – (un valor entre 0 y el nivel del defensor). Como esto es un poco complicado e incluye varios factores aleatorios, deberías pensar que cuanto más alto sea el valor de rechazo de un arma, mayor será la probabilidad de que se produzca este efecto.

NOMBRE	Ataque	Bloqueo	Elemento	Especial	PM	Poder mágico	TC	Consecutivos	Valor metálico	Comprar	Vender	Licencia	PL
	Tesoros y recompensas				Tienda				Enemigos				

NOMBRE	Ataque	Bloqueo	Elemento	Especial	PM	Poder mágico	TC	Consecutivos	Valor metálico	Comprar	Vender	Licencia	PL
	Tesoros y recompensas				Tienda				Enemigos				
ESPADAS	Tipo: Armas de una mano Atributo principal: Fuerza Tipo de golpes especiales: Consecutivos Alcance: 1 Rechazo: 10 Características: Espadas con un tiempo de carga alto, lo que las hace relativamente lentas. No obstante, el portador puede equipar un escudo en su espacio Escudo/Proyectil.												
SABLE DE MITRILO	13	5	-	-	-	-	35	5	0	-	150	Sables militares	5
ESPADA ANCHA	15	5	-	-	-	-	35	5	1	400	200	Espadas 1	15
ESPADA LARGA	19	5	-	-	-	-	35	5	1	700	350	Espadas 1	15
SABLE DE HIERRO	24	5	-	-	-	-	35	5	2	1.200	600	Espadas 2	25
HOJA DE MITRILO	22	5	-	-	-	-	35	5	0	-	750	Sables militares	5
HOJA ZORLIN	29	5	-	-	-	-	35	5	1	1.700	850	Espadas 2	25
ESPADA ANTIGUA	35	5	-	EF. adic.: Piedra (15%)	-	-	35	5	1	2.400	1.200	Espadas 2	25
SABLE SANGRIENTO	41	5	-	EF. adic.: Merma (100%)	-	-	35	5	1	5.000	2.500	Sable sangriento	30
LOHENGRIN	47	5	-	-	-	-	35	5	1	4.500	2.250	Sanguino (056)	40
HOJA ARDIENTE	53	5	Elemento: Piro	-	-	-	35	5	1	5.200	2.600	Espadas 3	40
MATADIABLOS	59	5	-	-	-	-	35	5	1	6.000	3.000	Espadas 3	40
SABLE GÉLIDO	65	5	Elemento: Frío	-	-	-	35	5	2	7.000	3.500	Espadas 4	40
HOJA DE PLATINO	70	5	-	-	-	-	35	5	0	9.000	4.500	Espadas 4	40
ESPADA BASTARDA	75	5	-	-	-	-	35	5	2	11.000	5.500	Espadas 5	50
HOJA DE DIAMANTE	80	5	-	-	-	-	35	5	0	12.500	6.250	Espadas 5	50
HOJA RÓNICA	85	5	-	-	-	-	35	5	2	14.500	7.250	Espadas 6	60
QUITAPENAS	90	5	-	EF. adic.: K. O. (10%)	-	-	35	5	2	16.000	8.000	Espadas 6	60
SABLE PÉTREO	95	0	-	-	-	-	35	10	2	-	9.750	Espadas 7	80
DURANDAL	99	5	-	-	-	-	35	5	2	-	12.000	Espadas 7	80

NOMBRE	Ataque	Bloqueo	Elemento	Especial	PM	Poder mágico	TC	Consecutivos	Valor metálico	Comprar	Vender	Licencia	PL
	Tesoros y recompensas				Tienda				Enemigos				
ESPADAS DE CABALLERO	Tipo: Armas de dos manos Atributo principal: Fuerza Tipo de golpes especiales: Consecutivos Alcance: 1 Rechazo: 10 Características: Las espadas de caballero son muy poderosas pero también ocupan el espacio Escudo/Proyectil, por lo que los personajes que las usen no podrán equiparse con un escudo. Ten en cuenta que hay tres espadas de caballero con las que te podrás equipar sin necesidad de obtener la licencia correspondiente.												
CLAYMORE	82	10	-	-	-	-	30	7	2	10.500	5.250	Espadas de caballero 1	50
DEFENSORA	91	35	-	-	-	-	30	5	2	13.000	6.500	Espadas de caballero 2	70
VIVA LA REINA	100	10	-	-	-	-	30	7	2	15.500	7.750	Espadas de caballero 2	70
RAGNAROK	109	10	-	EF. adic.: Inmóvil (25%)	-	-	30	7	2	-	10.000	Espadas de caballero 3	90
SABLE ARTEMA	118	10	-	-	-	-	30	7	2	-	12.500	Espadas de caballero 3	90
EXCALIBUR	128	10	Elemento: Sacro	-	-	-	30	7	2	-	0	Excalibur	160
ESPADA SUBLIME	140	25	-	-	-	-	30	12	0	-	0	Espada sublime	225
ESPADA DE TORO	130	50	Elemento: Sacro	Equipar: Bravura, Fe.	-	-	99	80	2	-	0	-	-
ESPADA DEL PACTO	30	30	-	Rechazo: 0	-	-	30	25	5	-	-	-	-
ESPADA DE REYES	30	30	-	Rechazo: 0	-	-	30	25	5	-	-	-	-

NOMBRE	Ataque	Bloqueo	Elemento	Especial	PM	Poder mágico	TC	Consecutivos	Valor metálico	Comprar	Vender	Licencia	PL
	Tesoros y recompensas				Tienda				Enemigos				
KATANA	Tipo: Armas de dos manos Atributo principales: Fuerza, poder mágico Tipo de golpes especiales: Consecutivos Alcance: 1 Rechazo: 0 Características: Debido a que el daño que causan se basa tanto en la fuerza como en el poder mágico, las katanas son una buena opción para los luchadores cuerpo a cuerpo y para los magos. Suelen ofrecer un buen índice de ataques consecutivos.												
KOTETSU	50	5	-	-	-	-	29	13	1	3.800	1.900	Katana 1	35
BIZEN	54	5	-	-	-	-	29	13	1	4.800	2.400	Katana 1	35

NOMBRE	Ataque	Bloqueo	Elemento	Especial	PM	Poder mágico	TC	Consecutivos	Valor metálico	Comprar	Vender	Licencia	PL
	Tesoros y recompensas				Tienda				Enemigos				
KOGARASU	58	5	-	-	-	-	29	13	1	5.600	2.800	Katana 1	35
MAGOROKU	62	5	-	-	-	-	29	13	1	6.600	3.300	Katana 2	40
MURASAME	66	5	Elemento: Agua	-	-	-	29	13	2	8.500	4.250	Katana 2	40
KIKUICHIMONJI	70	5	-	-	-	-	29	13	2	10.500	5.250	Katana 3	45
YAKEI	74	5	-	EF. adic.: Veneno (10%)	-	-	29	13	2	12.500	6.250	Katana 3	45
MURAKUMO	78	5	Elemento: Aire	-	-	-	29	13	2	15.000	7.500	Katana 4	50
MURAMASA	84	5	-	-	-	-	29	13	2	-	10.000	Katana 4	50
MASAMUNE	93	5	-	-	-	-	29	40	2	-	0	Masamune	55

NOMBRE	Ataque	Bloqueo	Elemento	Especial	PM	Poder mágico	TC	Consecutivos	Valor metálico	Comprar	Vender	Licencia	PL
	Tesoros y recompensas				Tienda				Enemigos				
SABLES NINJA	Tipo: Armas de dos manos Atributo principales: Fuerza, rapidez Tipo de golpes especiales: Consecutivos Alcance: 1 Rechazo: 0 Características: Los sables ninja son rápidos y ofrecen un buen índice de ataques consecutivos. Además, te garantizan una gran bonificación de bloqueo, algo que ayudará a su portador a defenderse mejor. Por desgracia, todos los sables ninja están imbuidos del elemento Oscuro. Como muchos enemigos pueden absorber o resistir este elemento, conviene contar con otra arma de apoyo.												
ASHURA	51	20	Elemento: Oscuro	-	-	-	24	15	1	5.600	2.800	Sables ninja 1	40
SAKURA	56	20	Elemento: Oscuro	-	-	-	24	16	1	7.000	3.500	Sables ninja 1	40
KAGENUI	62	20	Elemento: Oscuro	EF. adic.: Freno (10%)	-	-	24	17	1	10.000	5.000	Sables ninja 1	40
KOGA NINJA	67	20	Elemento: Oscuro	-	-	-	24	18	2	-	6.500	Sables ninja 2	45
IGA NINJA	67	20	Elemento: Oscuro	-	-	-	24	19	2	-	6.500	Sables ninja 2	45
OROCHI	72	20	Elemento: Oscuro	EF. adic.: Inútil (10%)	-	-	24	20	2	-	8.250	Sables ninja 2	45
YAGYU	80	20	Elemento: Oscuro	-	-	-	24	22	2	-	0	Yagyū	80

NOMBRE	Ataque	Bloqueo	Elemento	Especial	PM	Poder mágico	TC	Consecutivos	Valor metálico	Comprar	Vender	Licencia	PL
	Tesoros y recompensas				Tienda				Enemigos				
LANZAS	Tipo: Armas de dos manos Atributo principal: Fuerza Tipo de golpes especiales: Consecutivos Alcance: 1 Rechazo: 10 Características: Todas las lanzas son armas muy poderosas y con un tiempo de carga corto, lo que las convierte en una buena opción para los dañados. En concreto, la pica de poder es un arma realmente extraordinaria; pero si quieres hacerte con ella, tendrás que cumplir unos cuantos requisitos. Consulta la página 191 para obtener más información.												
JABALINA	30	8	-	-	-	-	26	4	1	1.400	700	Lanzas 1	15
LANZA	36	8	-	-	-	-	26	4	1	2.200	1.100	Lanzas 1	15
PARTESANA	42	8	-	-	-	-	26	4	1	3.500	1.750	Lanzas 2	25
LANZA PESADA	48	8	-	EF. adic.: Freno (10%)	-	-	26	4	2	4.800	2.400	Lanzas 2	25
LANZA DE RAYO	54	8	Elemento: Rayo	-	-	-	26	4	2	5.800	2.900	Lanzas 3	30
OBELISCO	60	8	-	-	-	-	26	4	2	7.500	3.750	Lanzas 3	30
ALABARDA	66	8	-	-	-	-	26	4	2	10.000	5.000	Lanzas 4	35
TRIDENTE	72	8	Elemento: Frío	-	-	-	26	4	2	12.500	6.250	Lanzas 4	35
LANZA SAGRADA	78	8	Elemento: Sacro	-	-	-	26	4	2	14.500	7.250	Lanzas 5	40
GUNGNIR	84	8	Elemento: Piro	-	-	-	26	4	2	17.000	8.500	Lanzas 5	40
BARBA DE DRAGÓN	91	8	-	-	-	-	26	4	1	-	0	Barba de dragón	60
PICA DE PODER	150	8	-	-	-	-	26	4	2	-	0	Pica de poder	235

NOMBRE	Ataque	Bloqueo	Elemento	Especial	PM	Poder mágico	TC	Consecutivos	Valor metálico	Comprar	Vender	Licencia	PL
	Tesoros y recompensas				Tienda				Enemigos				
PALOS	Tipo: Armas de dos manos Atributo principal: Fuerza Tipo de golpes especiales: Consecutivos Alcance: 1 Rechazo: 10 Características: El daño provocado por los palos depende del valor de defensa mágica del objetivo, no de su valor de defensa. Por tanto, resultan más eficaces cuando se usan contra bestias poderosas que prefieren usar ataques físicos, y menos recomendables contra los pronunciamientos de hechizos. Los palos traspasan con facilidad el estado alterado Coraza, pero Escudo reduce el daño provocado.												
PALO DE ROBLE	27	25	-	-	-	-	30	12	0	1.300	650	Palos 1	15
PALO DE CIPRÉS	33	25	Elemento: Tierra	-	-	-	30	12	0	2.000	1.000	Palos 1	15
BAMBÚ DE BATALLA	39	25	-	-	-	-	30	12	0	3.200	1.600	Palos 2	25
PALO DE ALMIZCLE	45	25	-	-	-	-	30	12	0	4.300	2.150	Palos 2	25
BARRA DE HIERRO	51	25	-	EF. adic.: Freno (10%)	-	-	30	12	2	5.300	2.650	Palos 3	30
HEXAGONAL	57	25	Daño elemental Agua +50%	-	-	-	30	12	0	6.800	3.400	Palos 3	30
PALO DE GOKŪ	63	25	-	-	-	-	30	12	0	9.000	4.500	Palos 3	30
AÉ													

1 Número
El número asignado al enemigo en la pantalla Registro de enemigos del juego. Cuando existan variantes de un tipo particular de enemigo que no cuente con entradas independientes en el menú Notas del Clan, se añadirá una letra al número para que puedas diferenciar cada variante; por ejemplo, "003-A: Lobo" y "003-B: Lobo líder". En el menú Notas del Clan, solo encontrarás "003: Lobo".

Los enemigos también aparecen listados bajo los encabezados que se usan en el menú Notas del Clan. A menudo suelen ser nombres de áreas, como el Desierto de Dalmasca o la Pradera de Giza. Sin embargo, hay otras categorías como Jefes, Escorias y Monstruos raros. Solo encontrarás a estos enemigos en ocasiones especiales (ver "Ubicación/Zona/Condición").

2 Nombre
El nombre del enemigo. Durante las batallas, podrás ver este nombre en la ventana Datos del blanco, así como en el menú del blanco.

3 Tipo/Categoría
El tipo te informa de la familia a la que pertenece un enemigo, como Alimaña, Muerto viviente o Ente. La categoría es un subgrupo dentro de cada familia. Si derrotas de forma consecutiva a más de un enemigo de la misma categoría, crearás una cadena de batallas (ver página 37).

4 Tipo de ataque
El color de esta caja te indica el comportamiento de un enemigo. Si es naranja, el enemigo atacará a tu grupo por propia iniciativa ("hostil"); si es verde, solo atacará cuando le ataque (o provoque) uno de tus personajes ("neutral").

5 Volador
Este icono de ala indica que el enemigo es alado y que es inmune a los ataques cuerpo a cuerpo y a muchas técnicas. Consulta la página 22 para obtener más información.

6 Elemento fuerte
Cuando los monstruos ejecuten ataques que se correspondan con su elemento fuerte, el daño aumentará en un 50%.

7 Combo
Algunos enemigos pueden realizar un ataque combo, un ataque sencillo que se compone de más de un golpe. El primer número es el máximo de ataques posibles en un combo, y el segundo indica la probabilidad (expresada en un porcentaje) de que un monstruo realice un combo en lugar de un ataque normal.

8 Ubicación/Zona/Condición
Estas celdas te ayudarán a ubicar a cada enemigo. Cuando una criatura aparezca en distintos lugares, las letras (A, B...) te permitirán identificar cuáles serán sus características en cada zona. En ocasiones tendrán que darse unas condiciones muy específicas para que un enemigo aparezca; por ejemplo, derrotar a un número concreto de otros monstruos, despejar un área de enemigos o esperar durante un cierto tiempo. Un ejemplo: "El monstruo X solo aparecerá cuando hayas derrotado a 10 ejemplares del

monstruo Y". Dichos requisitos no se conservarán cuando guardes tus avances. Cada vez que cargues una partida tendrás que empezar el proceso desde el principio.

9 Beneficio/Inmune/Estado
Sin duda, estudiar las características especiales del enemigo te reportará pingües beneficios. Algunos pueden aprovecharse de beneficios especiales que, por ejemplo, les permitirán realizar ataques más fuertes cuando cuenten con menos VIT. Muchos de los monstruos a los que te enfrentarás pueden ser inmunes a determinados estados alterados, como Mudez o Sueño. Puede que en ocasiones (no siempre) otros luchen con estados alterados positivos, como Prisa o Coraza. Si posees toda esta información, podrás contraatacar con la estrategia adecuada, y de paso ahorrarre sorpresas desagradables...

10 Características elementales
Te indica las afinidades elementales de cada enemigo. Hay ocho elementos, y cada uno es el opuesto de otro:

	(Piro)	◀▶		(Agua)
	(Electro)	◀▶		(Frío)
	(Tierra)	◀▶		(Aire)
	(Sacro)	◀▶		(Oscuro)

Haz buen uso de esta información durante las batallas: usa hechizos o armas elementales para explotar los puntos débiles de tu enemigo, y evita el uso de armas o hechizos menos eficaces. Además de la sensibilidad "neutral" estándar, los enemigos pueden reaccionar a cada elemento de cuatro formas especiales:

11 x2
El enemigo es vulnerable al elemento. Los ataques de este elemento causarán el doble de daño de lo normal.

12 1/2
El enemigo es resistente al elemento. Los ataques de este elemento causarán la mitad de daño de lo normal.

13 INM
El enemigo es inmune al elemento. Los ataques de este elemento no causarán daño alguno.

14 AB
El enemigo absorbe este elemento, que le hará recuperar VIT.

15 Objetos
Al acabar con un enemigo, es probable que éste suelte un botín u objetos de diversa valía (para dejarlo más claro, los equipamientos aparecen en rojo en todas las cajas de los monstruos). La probabilidad de que el monstruo suelte un objeto se indica en la celda en la que aparece. Básicamente, cuanto más a la derecha aparezcan en la caja del monstruo, menos probable será que el monstruo suelte dicho objeto. La flecha que está sobre la

línea "Objetos" representa el grado de rareza de los objetos mencionados, y por tanto la posibilidad de que los consigas:

- Muy común: Hay entre un 40% y un 55% de posibilidades de que el monstruo suelte este objeto.
- Común: Hay entre un 25% y un 40% de posibilidades de que el monstruo suelte este objeto.
- Raro: Hay entre un 3% y un 12% de posibilidades de que el monstruo suelte este objeto.
- Muy raro: Hay entre un 1% y un 5% de posibilidades de que el monstruo suelte este objeto.

Ten en cuenta que la probabilidad de obtener objetos aumentará si consigues cadenas de batallas (ver página 37). Si tienes un nivel alto, hay más probabilidades de que el enemigo suelte más de un objeto. Si hay una letra junto al nombre, el objeto en cuestión solo lo obtendrás de un monstruo que esté en la zona correspondiente.

16 100%
El enemigo derrotado siempre suelta el objeto.

17 Recibir
Cuando derrotas a determinados monstruos, en ocasiones recibirás un objeto importante tras la batalla. Dichos objetos se mencionan en esta celda.

18 Códice (%)
Si posees el código adecuado (un objeto clave que podrás conseguir en la sección Gargas de las tiendas tras cumplir determinados requisitos; ver página 88), hay una probabilidad (expresada en un porcentaje) de que el enemigo suelte el objeto en cuestión.

19 Tipo de código
Aquí se te informa del tipo de código que necesitas para obtener potencialmente el objeto que aparece en la celda "Código".

20 Canope (%)
Si posees el canope (ver página 88), hay una probabilidad (expresada en un porcentaje) de que el enemigo suelte el objeto en cuestión.

21 Robar
Si usas la técnica Robar, podrás conseguir objetos de tus enemigos mientras luchas contra ellos (pero, por norma general, solo un objeto por monstruo). Hay un 55% de posibilidades de que recibas un objeto "muy común" (celda a la izquierda), un 10% de posibilidades de que recibas un objeto "común" (celda en el centro) o un 3% de posibilidades de que recibas un objeto "raro" (celda a la derecha). Podrás aumentar las posibilidades de que tu personaje consiga objetos de mayor calidad si le equipas con el accesorio paños de ladrón; la probabilidad ascenderá a un 80% en los objetos muy comunes; y a un 30% en los objetos comunes, y a un 6% en el caso de los objetos raros. Puede incluso que consigas más de un objeto cada vez.

22 Caza furtiva
Si usas la técnica Caza furtiva en un enemigo en estado Agonía, podrás conseguir objetos comunes (probabilidad de un 95%; celda a la izquierda) u objetos raros (probabilidad de un 5%; celda a la derecha).

23 Parámetros
Tus enemigos se definen con los mismos parámetros que tus personajes: nivel, VIT, PM, fuerza, poder mágico, entereza, rapidez, ataque, defensa, defensa mágica y bloqueo (para obtener más información, pasa a la página 10). Si un valor no está completamente predeterminado y puede variar ligeramente dentro de un margen, se citan la mayor y la menor cifra posible.

Algunos enemigos pueden encontrarse en diferentes niveles (por ejemplo, en el nivel 33 en un punto del juego, y en el nivel 63, mucho más tarde). Los puntos de experiencia (EXP), los puntos de licencia (PL), los puntos Centurio y los guiles que consigas al derrotarlos variarán en consecuencia.

Para derrotar a un enemigo tienes que reducir su VIT a cero. Tras esto, la recompensa en EXP se dividirá entre todos los miembros **activos** del grupo (incluyendo a los aliados, pero excluyendo a los miembros de relevo), mientras que el total de PL se otorgará a todos los miembros del grupo, sin tener en cuenta el papel que desempeñen en él. Los personajes que estén K. O., petrificados o incapacitados no recibirán EXP ni PL.

BENEFICIOS

Además de sus repertorios individuales de hechizos y de ataques físicos, los enemigos que te encuentres en Ivalice también poseen poderosos beneficios. Algunos beneficios están activos durante toda la batalla; otros son temporales o se activan cuando se cumplan determinados requisitos (como que un enemigo alcance el estado agonía). Como pueden tener una influencia decisiva en la dificultad potencial de una batalla, especialmente contra las escorias, los monstruos raros o los jefes más peligrosos, en este capítulo te indicamos qué beneficios puede usar cada monstruo. En la siguiente tabla se explica la función de cada beneficio.

Nombre del beneficio	Efecto
0 PM	Los hechizos que usa el enemigo no consumirán PM mientras el beneficio esté activo.
Antimagia	El enemigo será inmune a los hechizos durante dos minutos.
Ataque con poca VIT+	Si el monstruo está en el estado agonía, causará un 20% más de daño de lo habitual con ataques y con técnicas normales.
Ataque con VIT completa+	Si el enemigo tiene un 100% de VIT, causará un 20% de daño de lo normal.
Ataque VIT	Se duplica el daño provocado por el enemigo con ataques normales. Pero dicho daño lo recibirá tanto tu(s) personaje(s) como el agresor, a partes iguales.
Barrera mágica	El enemigo será inmune a los ataques físicos durante dos minutos.
Bloqueo+	El bloqueo aumenta en 25 puntos, excepto cuando este valor es cero.
Cambio	El monstruo cambiará su debilidad elemental cuando te aproveches de esta vulnerabilidad. Un elemento se convertirá en el punto débil del monstruo, mientras que otro será absorbido.
Contrarrestar	Al atacar al monstruo, éste puede realizar un contraataque cuya probabilidad será de la mitad del porcentaje de su valor rapidez. El contraataque será inmediato, sin el retraso provocado por el tiempo de carga.
Contrarrestar+	Se cuadruplica la probabilidad de que el monstruo realice un contraataque.
Daño normal+	Los ataques normales y algunas técnicas causarán un 20% más de daño de lo normal.
Defensa con poca VIT+	Si el enemigo está en el estado agonía, el daño de tus ataques se reducirá a un tercio de su nivel normal.
Devolver daño	Si atacas a un enemigo que tenga activo este beneficio, el miembro del grupo responsable del ataque recibirá un 5% del daño total que haya causado al enemigo.
Escudo+	El bloqueo aumentará en 10 puntos, pero solo si el valor de bloqueo del enemigo es superior a cero.
Estado+	La duración de los estados alterados positivos (como Prisa y Espejo) aumentará en un 50%.
Experto en medicinas	Si el enemigo usa objetos curativos, le proporcionarán un 50% más de VIT de lo normal. Si el enemigo usa objetos de ataque como el colmillo rojo, el colmillo azul o el colmillo blanco, tu grupo recibirá un 50% más de daño.
Experto en medicinas	Si el enemigo usa objetos curativos, le proporcionarán un 50% más de VIT de lo normal. Si el enemigo usa objetos de ataque como el colmillo rojo, el colmillo azul o el colmillo blanco, tu grupo recibirá un 50% más de daño.
Hechizo con poca VIT+	Si el enemigo está en el estado agonía, sus ataques con hechizos causarán un 20% más de daño de lo normal. La cantidad de VIT que recupere al usar hechizos curativos aumentará en un 50%. Además, se duplicará el índice de impacto de los estados alterados negativos.
Ignorar Bloqueo	Los ataques normales y algunas técnicas se ejecutarán con un 100% de puntería (a no ser que el monstruo padezca el estado alterado Ceguera).
Ignorar Entereza	Hay dos tipos de ataques que provocan un estado alterado negativo: los que se limitan a provocar este estado y los que además dañan la VIT de la víctima. Si el beneficio Ignorar Entereza está activo, los hechizos y las técnicas que solo provoquen estados alterados no tendrán en cuenta el índice de entereza del blanco, y tendrán un índice de impacto del 100%. La única excepción se dará si tu personaje tiene activo el estado alterado Escudo, que hará que el índice de impacto se reduzca al 50%.
Ignorar Espejo	Ignora el estado alterado Espejo; el hechizo del enemigo traspasará esta barrera.
Ignorar Factores Medioambientales	Los factores medioambientales no se tendrán en consideración cuando un enemigo realice un ataque. Por ejemplo, los ataques Piro son un 20% más fuertes y los ataques Agua son un 50% más débiles cuando brilla el sol; consulta la página 32 para obtener más información.
Medicina inversa	Cuando uses objetos curativos como la poción o la ultrapoción, provocarán daños si este beneficio está activo. Los objetos curativos causarán el estado alterado que normalmente curan. Por ejemplo, los colirios provocarán el estado alterado negativo Ceguera, y una panacea causará toda una serie de desagradables enfermedades.
Mitad PM	Reduce a la mitad el consumo de PM del enemigo.
Reducir daño	El daño que causes se reducirá en un 30%, con la excepción de la técnica 1.000 espinas.
Resistencia a fusiles/reglas	Si un miembro del grupo ataca con fusiles, reglas, la vara curativa o la vara de devoto, el monstruo recibirá una octava parte del daño normal.
Reyerta	El ataque del enemigo será el promedio de su fuerza y de su nivel.
Seguridad	El enemigo será inmune a los siguientes ataques: <ul style="list-style-type: none"> • Hechizos, técnicas y armas que provoquen el estado K. O. (como Muerte). • Hechizos, técnicas y objetos que provoquen la desaparición del enemigo (Limbo, Caza furtiva). • Hechizos, técnicas y objetos que provoquen daños basados en porcentajes (como Granadad o el colmillo rojo). • Hechizos o técnicas que reduzcan la VIT del enemigo a un valor entre 0 y 8 (como Bastión blanco o Ultracura en muertos vivientes). • Aspir, Abaco, Persuasión, Aquiles, Rompebrazo, Rompermagia.
Sin rechazo	El estado Rechazo (por el que el enemigo sale despedido hacia atrás sin poder contraatacar) no tendrá efecto alguno sobre el monstruo.
TC Ataque 0	El enemigo no necesitará tiempo de carga cuando use el comando Atacar. Mientras el beneficio esté activo, el enemigo usará hechizos y técnicas con mucha menos frecuencia.
TC Mágico	El enemigo podrá usar hechizos sin la demora provocada por el tiempo de carga habitual.
Viento blanco	El monstruo se volverá inmune a los estados alterados durante dos minutos. Solo hay una excepción: el Chocobo rojo será inmune durante toda la batalla.

- REGLAS BÁSICAS
- TÁCTICAS
- PERSONAJES
- INVENTARIO
- REGISTRO DE ENEMIGOS
- RECORRIDO
- EXTRAS
- ÍNDICE
- INTRODUCCIÓN
- DESIERTO DE DALMASCA
- PRADERA DE GIZA
- ACUEDUCTOS DE GARAMSAIS
- TÓNELES DE BARHEIM
- MINAS DE LHIUSU
- ARENAS DE YENSA
- TUMBA DEL REY RATHWALL
- CAMPO DE OZMON
- SELVA DE GOLMORE
- MINAS DE HENNE
- GRAN BARRANCO DE PARAMINA
- TEMPLO DE MILIAM
- MONTES MOSFORA
- BOSQUE DE SALIKA
- COSTA DE FON
- MESETA DE CHITTA
- PALACIO SUBTERRÁNEO DE SOCHEN
- BOSQUE ENCANTADO
- GROVEGAN
- Ciudad CERTENARIA
- CATARATAS DE RIDORANA
- GRAN FARO
- CUEVA CERTENIANA
- ALTURAS DE CEREBI
- PANTANAL DE NABREUS
- NABUDIS, CAPITAL DE LOS MUERTOS
- ESCORIAS (212-243)
- ESCORIAS DE CIUDAD (244-261)
- ESPEERS (262-274)
- JEFE (275-292)
- MONSTRUOS RAROS (293-372)
- VARIOS (373-???)

CÓMO USAR EL RECORRIDO

Aunque Final Fantasy XII es una aventura compleja y llena de sorpresas, nos hemos esforzado para que este recorrido resulte extremadamente sencillo de usar. No obstante, te recomendamos que leas la siguiente lista de explicaciones breves antes de emprender tu aventura.

Este capítulo ha sido diseñado concienzudamente con el fin de que cualquier jugador (sea cual sea su habilidad) pueda elegir el grado de ayuda que necesite.

Si lo que quieres es terminar el juego lo antes posible con un mínimo de ayuda y sin detalles que te desvelen puntos importantes de la trama, puedes usar las tablas de recorrido rápido que hay al comienzo de cada sección. Estas contienen la ruta más directa para llegar al final de la aventura principal.

Si lo que quieres es dejarte guiar por nuestros expertos en todo momento, sigue el recorrido paso a paso. Contiene información sobre todos los eventos del juego relacionados con la historia, incluyendo tácticas para vencer a los jefes y una gran variedad de consejos, trucos y estrategias de gran utilidad.

Si tu meta está en completar el juego al 100% y explorar hasta el último palmo de Ivalice, también encontrarás guías para todos los retos adicionales y misiones opcionales, localizadas en los puntos correspondientes del recorrido.

1 Encabezados
Para hacerlo más manejable, el recorrido está dividido en segmentos que se corresponden con los escenarios del juego. Cada sección comienza con un encabezado y te recomienda el nivel medio que tu grupo debería tener en ese punto de la aventura.

2 Mapas y anotaciones
Cada vez que visites un nuevo lugar durante el curso normal de la aventura, el recorrido te ofrece un mapa con anotaciones que cubre dicha zona al completo. Estos mapas son los mismos que aparecen en el juego pero con mucha más información.

3 Nombres de zonas: Cada mapa está compuesto de varias zonas más pequeñas. Podrás verlas si pulsas **SELECT** para acceder a la pantalla Mapa de zona. En esta guía, cada mapa de zona tiene un número (por ejemplo, "2-2" ó "23-4") para ayudarte a encontrarlos más rápidamente. Para obtener más información sobre este punto, consulta el mapamundi que hay después de esta introducción.

4 Enlaces de zona: Las flechas verdes indican las conexiones entre zonas. Cuando una flecha apunte a un número, quiere decir que está enlazada con esa zona en concreto, que puede encontrarse en un área distinta.

5 Condiciones: Algunas áreas solo serán accesibles tras darse una serie de condiciones. Esto se indica con un cuadrado verde y un número. Lee la nota correspondiente en la parte inferior del mapa para saber de qué condiciones se trata.

6 Iconos: En el mapa, las tiendas, los cristales de la memoria, los objetos interactivos y otros puntos de interés están representados por iconos. Para conocer el significado de cada icono puedes consultar las anotaciones del mapa o leer la siguiente tabla. Si un icono aparece varias veces en un mapa, los símbolos estarán numerados para identificarlos adecuadamente.

Icono	Representa
	Cristal de la memoria
	Cristal transportador
	Tinjera con mapa o con vela
	Punto de embarque del Strahl
	Establo de Chocobos
	Cofre del tesoro que aparece varias veces
	Cofre del tesoro que solo se usa una vez
	Trampa
	Objeto interactivo (por ejemplo, un interruptor)

7 Listas de tiendas
Algunos mapas van acompañados de listas con los objetos que venden los mercaderes de la zona. Los objetos de cada vendedor aparecen en una tabla y, como muchas tiendas actualizan sus productos tras haber superado determinados puntos de la aventura, en ocasiones se listan en el orden en el que aparecen. En cada caso se especifican las condiciones necesarias para que dichos objetos pasen a estar disponibles.

Las listas de tiendas también incluyen información o características reseñables de los equipamientos, para que comprar armas y armaduras resulte más sencillo, y para que no tengas que consultar varias secciones de esta guía al mismo tiempo. El efecto de los objetos normales (consumibles) suele ser más obvio. Si quieres saber más sobre un objeto en concreto (o simplemente ver una lista con todos los objetos que se venden en las tiendas del juego), consulta el capítulo Inventario.

Usamos iconos para identificar la categoría a la que pertenece cada objeto. La siguiente tabla explica el significado de cada icono.

Icono	Categoría de artículo	Icono	Categoría de artículo	Icono	Categoría de artículo
	Espada		Bastón		Protección de cuerpo ligera
	Daga		Arco		Protección de cuerpo mágica
	Hacha		Ballesta		Protección de cuerpo pesada
	Martillo		Fusil		Escudo
	Maza		Bomba		Accesorios
	Regla		Flechas		Objeto consumible
	Espadas de caballero		Dardos		Botín
	Katana		Balas		Magia blanca
	Sable ninja		Bomba		Magia negra
	Lanza		Casco ligero		Magia espaciotemporal
	Palo		Casco mágico		Magia verde
	Vara		Casco pesado		Magia esotérica

8 Tablas de tesoros
Cada lugar del mapa cuenta con una tabla en la que se incluyen los posibles contenidos de sus cofres del tesoro. En estas tablas encontrarás toda la información necesaria sobre cada cofre.

Datos del tesoro: En un punto avanzado de la aventura, podrás conseguir el brazal de diamantes, que cambia los objetos que puedes encontrar en cada cofre del tesoro. La siguiente información se aplica sin importar si tienes equipado este accesorio o no.

9 Número (Nº): Para encontrar un cofre del tesoro concreto en el mapa, busca el icono que tenga el mismo número. Los iconos azules de los cofres del tesoro reaparecerán si sales y vuelves a entrar en la zona; los de color naranja solo pueden abrirse una vez. Para dejar claro este punto, los números de los cofres que solo pueden abrirse una vez aparecerán en las tablas resaltados en color naranja.

10 Mapa: La zona en la que aparece un cofre del tesoro.

11 Probabilidad de que aparezca (Ap.): Indica la probabilidad de que aparezca un cofre del tesoro. Si no lo encuentras (o, en el caso de los cofres que reaparecen, si no encuentras la recompensa que estabas buscando), retrocede tres zonas y vuelve a entrar para intentarlo de nuevo.

12 Contenido: Estas dos columnas te indican el porcentaje de probabilidades de que un cofre incluya guiles u objetos.

Normal/Brazal de diamantes activado: El encabezado "Brazal de diamantes activado" solo se aplica si estás usando ese accesorio. En el resto de casos, consulta la categoría "Normal".

13 Guiles máx.: Indica la máxima recompensa económica que puedes conseguir si el cofre contiene guiles.

14 Si objeto: Te descubre los objetos que puedes encontrar en el cofre; la probabilidad de que aparezca se indica en el encabezado.

En resumen, los contenidos de los cofres del tesoro se rigen por las siguientes variables: la probabilidad de que el cofre aparezca (columna Ap.), la probabilidad de que contengan guiles o un objeto (columna Contenido) y, si hay un objeto dentro, de cuál se tratará; si tienes activado el brazal de diamantes, el contenido variará. Algunas celdas aparecen

resaltadas para que encuentres los tesoros más importantes: las rojas contienen equipamientos, y las azules gambits.

15 Tablas del recorrido rápido y minimapas
Cada vez que llegues a una nueva sección del recorrido, encontrarás una tabla de recorrido rápido y un minimapa. En las tablas de recorrido rápido verás todas las acciones que tienes que realizar para avanzar en la aventura principal, y no incluyen las misiones opcionales. Los minimapas indican la ruta que debes seguir para completar la lista de requisitos de la tabla de recorrido rápido. Cada entrada de cada tabla de recorrido rápido comienza con una letra. Estas letras aparecen en los minimapas para indicarte dónde deben realizarse dichas actividades.

Si quieres terminar el juego lo antes posible, las tablas de recorrido rápido y los minimapas te ofrecen la información mínima para que avances en la historia principal. Puedes ir de un recorrido rápido al siguiente para no encontrarte con elementos que te desvelen puntos importantes de la trama. Si te quedas atascado en alguna zona, puedes consultar el párrafo del recorrido normal que comience por la misma letra.

16 Recorrido normal
El recorrido normal explica todo lo necesario para completar la historia principal; las letras que aparecen al principio de cada sección se corresponden con las de las tablas del recorrido rápido y las de los minimapas. En resumen, cada sección del recorrido normal es una guía detallada de todas las tareas que aparecen en las tablas del recorrido rápido.

Si en el recorrido normal aparece el nombre de algún objeto en rojo, se trata de un objeto que recibirás durante la aventura si has seguido las instrucciones del recorrido.

17 Tablas de enemigos
Otro elemento útil que aparece en cada mapa de zona es la tabla de enemigos. En ella se incluye todos los adversarios que puedes encontrar en esa zona.

18 Número (Nº): El número que identifica a cada monstruo en el capítulo Registro de enemigos.

19 Nombre: Los nombres de los enemigos tal y como aparecerán en la ventana Datos del blanco o en la lista de objetivos cada vez que realices un ataque.

20 Ubicación: El lugar en el que te encontrarás a la criatura. Algunos enemigos solo se mostrarán si se cumplen determinados requisitos, así que no te sorprendas si no los encuentras en tu primera visita a una zona. Para obtener más información sobre cada monstruo, consulta su entrada en el capítulo Registro de enemigos.

21 Consejos
El recorrido normal está trufado de numerosos párrafos "opcionales" con consejos sobre los monstruos de cada zona, los rompecabezas, los mejores lugares para subir de nivel y mucho más. Si bien no es imprescindible leer estos párrafos para avanzar en la aventura principal, algunos contienen información importante que te permitirá obtener tesoros y equipamientos muy interesantes. Estos cuadros de texto siempre ocupan una posición primordial del recorrido, justo antes de su sección correspondiente y marcada con una letra.

22 Cuadros de retos adicionales
Todos los retos adicionales de Final Fantasy XII se presentan y se explican durante el recorrido principal. Aparecen en recuadros destacados y con encabezados con números. Algunos retos adicionales no pueden completarse al instante, ya que puede que estén divididos en numerosas secciones que deben llevarse a cabo en diferentes momentos del juego. Por ejemplo, la misión "La caza" se extiende durante la práctica totalidad del juego, y aparece como el "Desafío adicional nº 2". En el caso de los retos que se dividan en varias partes, en el capítulo Recorrido te indicamos cuándo debes retomarlos.

23 Capturas de pantalla y diagramas
Las capturas de pantalla y los diagramas se usan para ilustrar determinados consejos o instrucciones del recorrido, y se pueden encontrar gracias a los prácticos números de referencia "(fig. nº)".

24 Sistema de pestañas
El sistema de pestañas que aparece en todo el capítulo Recorrido sigue la ruta que debes tomar en la aventura principal. Esta herramienta es especialmente eficaz a la hora de encontrar el mapa de una zona específica, información sobre cofres del tesoro o una lista con los monstruos que pueblan un determinado lugar.

- REGLAS BÁSICAS
- TÁCTICAS
- PERSONAJES
- INVENTARIO
- REGISTRO DE ENEMIGOS
- RECORRIDO
- EXTRAS
- ÍNDICE
- PORTALEZA DE NALBINA
- RABANASTA
- DESIERTO DE DALMASCA ESTE
- BARRIO BAJO
- PRADERA DE GIZA
- ACUEDUCTOS DE GARANSAIS
- PALACIO DE BABANASTA
- ACUEDUCTOS DE GARANSAIS
- MAZMORRAS DE NALBINA
- TUMBELES DE BALHEIM
- BIBUJERBA
- MINAS DE LIOSU
- ACORAZADO LEVIATÁN
- DESIERTO DE DALMASCA OESTE
- ARENAS DE OGIUL YENSA
- ARENAS DE NAM YENSA
- TUMBA DE RAITHWALL
- SHIVA
- PRADERA DE GIZA
- CAMPO DE OZMON
- YAJARA
- SEIVA DE GOLMORÉ
- ALDEA DE ELT
- MINAS DE BENNE
- GRAN BARRANCO DE PARAMINA
- BOR-OMIASIS
- TIEMPO DE MILLIAM
- BARCO VOLADOR COMERCIAL
- ARRABAL DE NALBINA
- MONTES MOSPORA
- BOSQUE DE SALIKA
- COSTA DE PON
- MESETA DE CHITTA
- PALACIO SUBTERRANEO DE SOCHEN
- CASCO VIEJO DE ARCADIS
- ARCADIS
- LABORATORIO DRAKTOR
- PUERTO DE BALFONHEIM
- BOSQUE ENCANTADO
- GIBVEGAN
- GRAN CRISTAL
- CATARATAS DE BIDORANA
- GRAN FARO NIVEL INFERIOR
- GRAN FARO NIVEL MEDIO
- GRAN FARO NIVEL SUPERIOR
- GRAN FARO SUBTERRANEO
- ALTURAS DE CEREBI
- CUEVA CERTENIANA
- NABUDIS
- PANTANAL DE NARBREUS
- BABAMUT, PORTALEZA AEREA

RABANASTA

NIVEL RECOMENDADO: NV 1



RECORRIDO Nº 3

- A** Aprende a usar el mapamundi.
- B** Visita a Migelo en su tienda.
- C** Ve a la Taberna Oasis de la esquina nordeste de la ciudad y habla con Kytes; Tomaj te hablará de la caza y de las licencias; recibirás las Notas del Clan y la lista de pedidos.
- D** Ve a la Puerta Este y dirígete al Desierto de Dalmasca Este.

TIENDA DEL CLAN			
Tipo	Nombre	Precio	Efecto
Rango Centurio: Cazabichos			
Poción		70	-
Rango Centurio: Rastreador			
Ultrapoción		210	-
Rango Centurio: Gladiador y superior			
Verduras gysahl		108	-
Rango Centurio: Gran Paladín y superior			
Teleportita		200	-
Rango Centurio: Maestro cazador y superior			
Revés		7.600	-
Niho Palaoa		30.000	Invierte los efectos de los objetos reconstituyentes (como las pociones) que use el personaje
Rango Centurio: Exterminador y superior			
Duplo		3.300	-

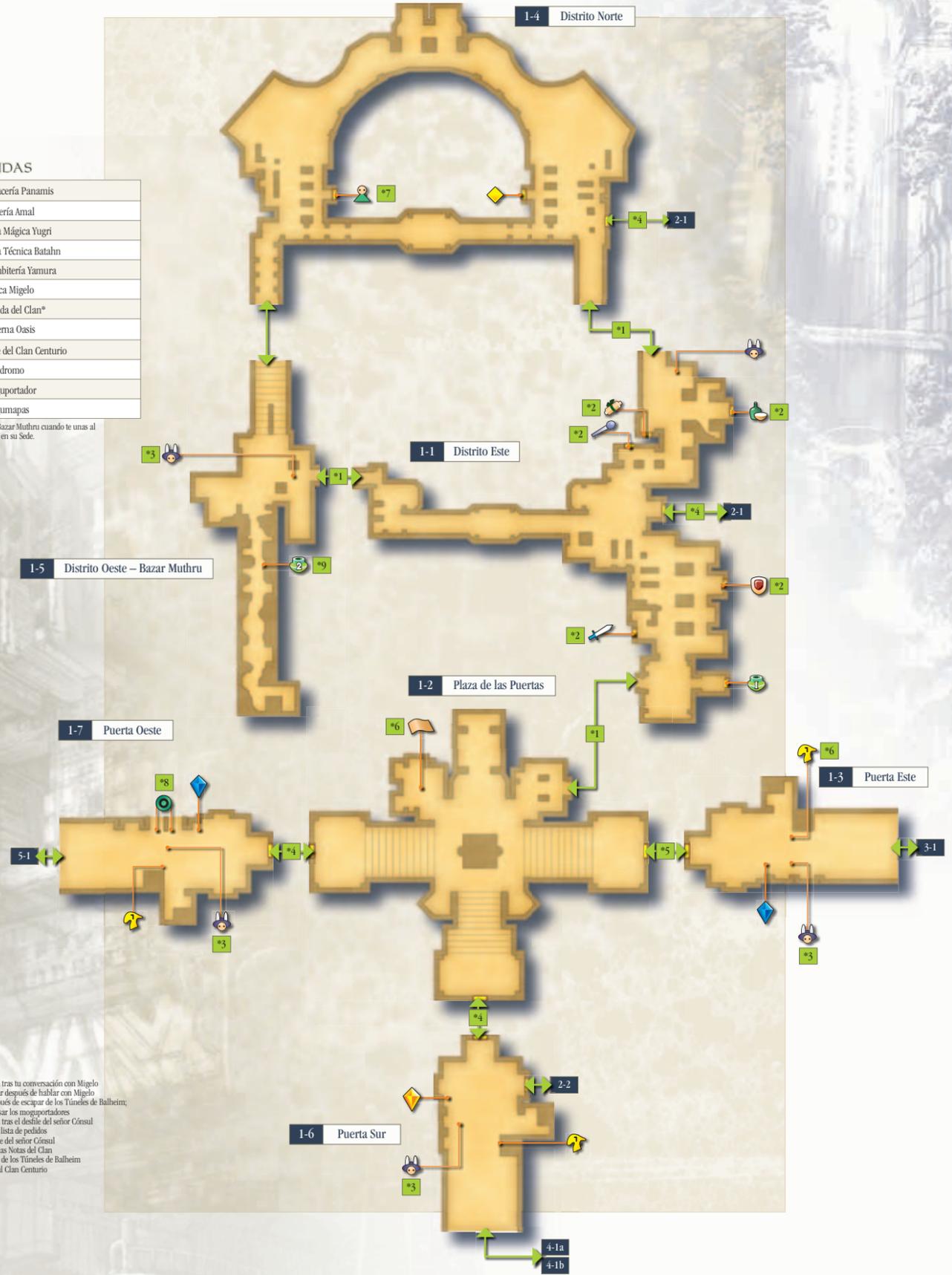
Tipo	Nombre	Precio	Efecto
Rango Centurio: Terror de las bestias y superior			
Fe		5.800	-
Rango Centurio: Justiciero implacable y superior			
Bravura		5.800	-
Cinturón Duplo*		19.800	Equipar: Duplo
Rango Centurio: Ángel de la muerte y superior			
Guijo de Limbo		100	-
Rango Centurio: Invencible y superior			
Orejas de gato		30.000	Entereza +20, rapidez +50
Rango Centurio: Semidiós y superior			
Bola de herrumbre		6	-
Rango Centurio: Todopoderoso			
Materia oscura		2	-

*No en el rango Ángel de la muerte

LEYENDAS

- Coracería Panamis
- Armería Amal
- Casa Mágica Yugri
- Casa Técnica Batahn
- Gambitería Yamura
- Botica Migelo
- Tienda del Clan*
- Taberna Oasis
- Sede del Clan Centurio
- Aeródromo
- Mogoportador
- Mogumapas

*Se abre en el Bazar Muthru cuando te unas al Clan Centurio en su Sede.



ARMERÍA AMAL

Tipo	Nombre	Precio	Efecto
Espada ancha		400	Ataque +15, bloqueo +5
Daga		200	Ataque +14, bloqueo +5
Después de los Túneles de Balheim			
Arco corto		500	Ataque +17
Altair		500	Ataque +6, bloqueo +10
Espada larga		700	Ataque +19, bloqueo +5
Matamagos		700	Ataque +19, bloqueo +5 Ef. adic.: Mudez
Arco de plata		1.000	Ataque +22
Sable de hierro		1.200	Ataque +24, bloqueo +5
Bastón de roble		400	Ataque +18, bloqueo +8, poder mágico +2
Jabalina		1.400	Ataque +30, bloqueo +8
Daga asesina		1.400	Ataque +25, bloqueo +5 Ef. adic.: K. O.
Capella		1.400	Ataque +10, bloqueo +10
Palo de roble		1.300	Ataque +27, bloqueo +25
Después del Leviatán			
Cazador		1.500	Ataque +27
Hoja Zorlin		1.700	Ataque +29, bloqueo +5
Bastón de cerezo		800	Ataque +24, bloqueo +8, poder mágico +3 Daño elemental Aire +50%
Arco asesino		2.000	Ataque +33
Lanza		2.200	Ataque +36, bloqueo +8
Hacha		2.200	Ataque +47, bloqueo +6
Sanguijuela		2.200	Ataque +31, bloqueo +5 Ef. adic.: Merma
Palo de ciprés		2.000	Ataque +33, bloqueo +25 Elemento: Tierra
Maza		1.800	Ataque +24, bloqueo +4
Espada antigua		2.400	Ataque +35, bloqueo +5 Ef. adic.: Piedra
Vega		2.400	Ataque +14, bloqueo +10
Tras derrotar a Bellas			
Arco largo		3.000	Ataque +39

Tipo	Nombre	Precio	Efecto
Bastón de mago		1.500	Ataque +30, bloqueo +8, poder mágico +4
Vara		1.500	Ataque +30, bloqueo +6, poder mágico +1, PM +5
Mazo		3.300	Ataque +53, bloqueo +6
Maza de bronce		3.000	Ataque +30, bloqueo +4
Sable sangriento		5.000	Ataque +41, bloqueo +5 Ef. adic.: Merma
Partesana		3.500	Ataque +42, bloqueo +8
Main gauche		3.500	Ataque +38, bloqueo +34
Bambú de batalla		3.200	Ataque +39, bloqueo +25
Kotetsu		3.800	Ataque +50, bloqueo +5
Ballesta		3.800	Ataque +40, bloqueo +5
Sirio		4.000	Ataque +18, bloqueo +10
Arco elfo		4.200	Ataque +45
Tras derrotar al Juez Bergan			
Hacha larg		4.200	Ataque +59, bloqueo +6
Vara serpentina		2.100	Ataque +34, bloqueo +6, poder mágico +2, PM +10 Elemento: Frío
Lohengrin		4.500	Ataque +47, bloqueo +5
Lanza pesada		4.800	Ataque +48, bloqueo +8 Ef. adic.: Freno
Bizen		4.800	Ataque +54, bloqueo +5
Gladius		4.800	Ataque +45, bloqueo +5 Elemento: Aire
Palo de almizcle		4.300	Ataque +45, bloqueo +25
Regla de cálculo		4.000	Ataque +5, bloqueo +25 Ef. adic.: Coraza
Bhuj		4.100	Ataque +36, bloqueo +4
Bastón de fuego		2.400	Ataque +33, bloqueo +8, poder mágico +4 Daño elemental Fuego +50%
Bastón de rayo		2.400	Ataque +33, bloqueo +8, poder mágico +4 Daño elemental Electro +50%
Bastón de hielo		2.400	Ataque +33, bloqueo +8, poder mágico +5 Daño elemental Frío +50%

Tipo	Nombre	Precio	Efecto
Hoja ardiente		5.200	Ataque +53, bloqueo +5 Elemento: Piro
Arco de Locksley		5.200	Ataque +51
Martillo de guerra		5.200	Ataque +65, bloqueo +6
Ballesta metálica		5.200	Ataque +46, bloqueo +5
Vara curativa		3.000	Ataque +13, bloqueo +6, poder mágico +2, PM +12 Ef. adic.: Revitalia
Betelgeuse		5.400	Ataque +22, bloqueo +10
Kogarasu		5.600	Ataque +58, bloqueo +5
Ashura		5.600	Ataque +51, bloqueo +20 Elemento: Oscuro
Maza hídrica		5.000	Ataque +42, bloqueo +4 Elemento: Agua
Lanza de rayo		5.800	Ataque +54, bloqueo +8 Elemento: Rayo
Barra de hierro		5.300	Ataque +51, bloqueo +25 Ef. adic.: Freno
Vesubio		5.800	Ataque +50
Regla común		5.500	Ataque +10, bloqueo +25 Ef. adic.: Escudo
Matadiablos		6.000	Ataque +59, bloqueo +5
Arco de piedra		6.000	Ataque +57
Degolladora		6.000	Ataque +71, bloqueo +6
Vengadora		6.000	Ataque +52, bloqueo +5 Ef. adic.: Locura
Magoroku		6.600	Ataque +62, bloqueo +5
Ballesta palomina		6.600	Ataque +52, bloqueo +5
Vara de la tierra		3.300	Ataque +38, bloqueo +6, poder mágico +2, PM +16 Elemento: Tierra
Sable gélido		7.000	Ataque +65, bloqueo +5 Elemento: Frío
Ras-Alghetti		7.000	Ataque +26, bloqueo +10
Sakura		7.000	Ataque +56, bloqueo +20 Elemento: Oscuro
Bastón de oro		3.500	Ataque +38, bloqueo +8, poder mágico +6

- *1: Ruta abierta tras tu conversación con Migelo
- *2: Podrás entrar después de hablar con Migelo
- *3: Aparece después de escapar de los Túneles de Balheim, le permite usar los mogoportadores
- *4: Ruta abierta tras el desfile del señor Cónsul
- *5: Necesaria la lista de pedidos
- *6: Tras el desfile del señor Cónsul
- *7: Tras recibir las Notas del Clan
- *8: Tras escapar de los Túneles de Balheim
- *9: Tras unirse al Clan Centurio

- REGLAS BÁSICAS
- TÁCTICAS
- PERSONAJES
- INVENTARIO
- REGISTRO DE ENEMIGOS
- RECORRIDO
- EXTRAS
- ÍNDICE
- FORTALEZA DE NALBINA
- RABANASTA
- DESIERTO DE DALMASCA ESTE
- BARRIO BAJO
- PRADERA DE GIZA
- ACUEDUCTOS DE GARAMSAIS
- PALACIO DE BABANASTA
- ACUEDUCTOS DE GARAMSAIS
- MAZMORRAS DE NALBINA
- TÚNELES DE BALHEIM
- PIRUFERRA
- MINAS DE LUSO
- ACORAZADO LEVIATÁN
- DESIERTO DE DALMASCA OESTE
- ARENAS DE OJUL YENSA
- ARENAS DE NAM YENSA
- TUMBA DE RATHENWALL
- SHIVA
- PRADERA DE GIZA
- CAMPO DE OZMON
- YAJARA
- SELVA DE GOLMORG
- ALDEA DE ELT
- MINAS DE HENNE
- GRAN BARRANCO DE PARAMIRA
- BUR-OMISAIS
- TEMPLO DE MILLIAM
- BARCO VOLADOR COMERCIAL
- ARRABAL DE NALBINA
- MONTES MOSPORA
- BOSQUE DE SALIKA
- COSTA DE FON
- MESETA DE CHITTA
- PALACIO SUBTERRÁNEO DE SOCHEN
- CASCO VIEJO DE ARCADIS
- ARCADIS
- LABORATORIO DRAXTOR
- PUERTO DE BALFONHEIM
- BOSQUE ENCANTADO GIBOVEGAN
- GRAN CRISTAL
- CATARATAS DE RIDORANA
- GRAN FARO NIVEL INFERIOR
- GRAN FARO NIVEL MEDIO
- GRAN FARO NIVEL SUPERIOR
- GRAN FARO SUBTERRÁNEO
- ALTURAS DE CERROBI
- CUEVA CERTEJIANA
- NABUDIS
- PANTANAL DE NARBREUS
- BABAMUT, FORTALEZA AEREA

CORACERÍA PANAMIS

Table with 4 columns: Tipo, Nombre, Precio, Efecto. Lists various armor items like Goro de cuero, Chaqueta de cuero, Gorra de algodón, etc.

Table with 4 columns: Tipo, Nombre, Precio, Efecto. Lists various armor items like Bolero de pastor, Casco de hierro, Armadura de hierro, etc.

Table with 4 columns: Tipo, Nombre, Precio, Efecto. Lists various armor items like Sombrero de bruja, Capa de mago, Burgonet, etc.

GAMBITERÍA YAMURA

Table with 4 columns: Nombre, Precio. Lists various status effects and enemy actions like Un amigo, El líder, Amigo con VIT < 80%, etc.

Table with 4 columns: Nombre, Precio. Lists various status effects and enemy actions like Amigo en estado Freno, Amigo en estado Señuelo, Amigo en estado Reflejo, etc.

Table with 4 columns: Nombre, Precio. Lists various status effects and enemy actions like Enemigo en estado Coraza, Enemigo en estado Escudo, Enemigo en estado Prisa, etc.

Table with 4 columns: Nombre, Precio. Lists various status effects and enemy actions like Amigo en estado Prisa, Amigo en estado Bravura, Amigo en estado Fe, etc.

Table with 4 columns: Nombre, Precio. Lists various status effects and enemy actions like El personaje, en estado Piedra, El personaje, en estado Condena, El personaje, en estado Ceguera, etc.

CASA MÁGICA YUGRI

Table with 4 columns: Tipo, Nombre, Precio. Lists various magic items like Cura, Piro, Electro, Hielo, etc.

Table with 4 columns: Tipo, Nombre, Precio. Lists various magic items like Revitalia, Esna, Aero, Resta, Confusión, Gravedad, etc.

BOTICA MIGELO

Table with 4 columns: Tipo, Nombre, Precio. Lists various items like Poción, Antídoto, Colirio, Cola de Fénix, Flechas cebolla*, etc.

Table with 4 columns: Tipo, Nombre, Precio. Lists various items like Jabón, Ultrapoción, Balas cebolla*, Licor de Baco, Sal de olor, etc.

CASA TÉCNICA BATAHN

Table with 4 columns: Nombre, Precio. Lists various items like Robar, Libra, Rompespíritu, Aquiles, etc.

Table with 4 columns: Nombre, Precio. Lists various items like Ábaco, Lanzamonedas, Persuasión, Bastón blanco, etc.

A Tras la conversación entre Vaan y Penelo, recibirás una breve lección sobre cómo usar el mapamundi. Si quieres verlo, pulsa [X] para entrar en el menú principal y selecciona Mapamundi. Si necesitas saber más sobre un punto concreto del mapa, pulsa [Y] para ver una lista de las zonas disponibles. Después puedes volver a pulsar [Y] para ver un mapa de zona del área seleccionada. También puedes ver este mapa si pulsas [SELECT].

B Usa el mapa de zona para encontrar la tienda de Migelo, que aparece marcada con una cruz roja dentro de un círculo del mismo color. Cuando te acerques a la tienda, comenzará una secuencia de forma automática.

C Tras charlar con el aturdido Migelo, tendrás que echarle una mano para solucionar al menos uno de sus numerosos problemas. Dirígete a la Taberna Oasis, que está en la esquina nordeste de la ciudad (aparecerá claramente indicada en el mapa de zona). Al entrar en la taberna, presenciarás una conversación entre Vaan, Kytes y Tomaj. Durante esta escena, Tomaj te contará todo lo necesario sobre las cacerías de escorias. Selecciona "Sí, por favor" para escuchar la fascinante historia de la escoria con cara de tomate. Luego, Tomaj te hablará de los maestros cazadores de escorias (ver la caja "Reto adicional 1") y te dará las Notas del Clan (un



diario que lleva la cuenta de todas tus cacerías y que te ofrece información de gran utilidad) y se añadirá al menú principal. Tomaj también te dará una ajorca de Oluaquea y te impartirá un tutorial interactivo sobre el tema de las licencias. Al término de éste, obtendrás la licencia para accesorios 1 (fig. 1) y la opción Licencias se añadirá al menú principal (pasa a páginas 12 y 42 para obtener más información). Tomaj te entregará una lista de pedidos, que te permitirá salir de la ciudad por la Puerta Este. Cuando termine el tutorial, se te invitará a equipar la ajorca de Oluaquea. Para ello, selecciona Equipo en el menú principal y baja por la lista hasta llegar al apartado Accesorio.

- REGLAS BÁSICAS
TÁCTICAS
PERSONAJES
INVENTARIO
REGISTRO DE ENEMIGOS
RECORRIDO
EXTRAS
ÍNDICE
PORTALEZA DE NALBINA
BABAÑASTA
DESIERTO DE DALMASCA ESTE
BARRIO BAJO
PRADERA DE GIZA
ACUEDUCTOS DE GARAMSAIS
PALACIO DE BABAÑASTA
ACUEDUCTOS DE GARAMSAIS
MAZMORRAS DE NALBINA
TUNELAS DE BALHEIM
BIBLIOTECA
MINAS DE LIUSU
ACORAZADO LEVIATÁN
DESIERTO DE DALMASCA OESTE
ARENAS DE OGIU YENSA
ARENAS DE NAM YENSA
TUMBA DE RATHHWALL
SHIVA
PRADERA DE GIZM
CAMPO DE OZMON
YAJARA
SELVA DE GOLMORÉ
ALDEA DE ELT
MINAS DE HENNE
GRAN BARRANCO DE PARAMINA
BUR-OMISAIS
TEMPLO DE MILLIAM
BARCO VOLADOR COMERCIAL
ARRABAL DE NALBINA
MONTES MOSFORA
BOSQUE DE SALIKA
COSTA DE FON
MESETA DE CHITTA
PALACIO SUBTERRANEO DE SOCHEN
CASCO VIEJO DE ARCADIS
ARCADIS
LABORATORIO DRAXTOR
PUERTO DE BALPONGHEIM
BOSQUE ENCANTADO
GIBOVEDAN
GRAN CRISTAL
CATARATAS DE RIDORANA
GRAN FARO
NIVEL INFERIOR
GRAN FARO
NIVEL MEDIO
GRAN FARO
NIVEL SUPERIOR
GRAN FARO
SUBTERRANEO
ALTURAS DE CEBROI
CUEVA CERTENIANA
NABUDIS
PANTANAL DE NARBRETS
BARANMUT, PORTALEZA AEREA



Si quieres, puedes tomarte tu tiempo para explorar Rabanasta. Lo más probable es que no dispongas de mucho dinero, pero tampoco te hará ningún mal echar un vistazo a los escaparates y familiarizarte con la estructura de la ciudad. También puedes divertirte hablando con sus habitantes; algunos te ofrecerán consejos muy útiles. Cuando estés listo para dar caza al tomate perdido, dirígete a la esquina sureste de la ciudad y sal por la Puerta Este.

¡Solo por divertirme!

Si tras salir de Rabanasta decides que te apetece explorar más la ciudad antes de dirigirte al desierto, te encontrarás la puerta cerrada y no podrás volver. Pero si hablas con el guardia del final de cada cola, te preguntará si quieres volver a entrar. Si le contestas que sí, te cederá su lugar en la cola. Espera un poco, avanza en la cola y por fin podrás volver a entrar en la ciudad. Pero si sigues entrando y saliendo, los soldados imperiales comenzarán a sospechar de que Vaan no lleve ninguna mercancía...

¿Una entrega rápida?

De camino a la Puerta Este, puede que quieras ayudar al viajante bangaa que está discutiendo con un soldado imperial en el lado nordeste de la Plaza de las Puertas. Habla con él y te pedirá que le lleves algo a un amigo suyo, un bangaa que está en la zona de la Puerta Este. Vas a pasar por allí de todas formas, así que ¿por qué no ayudarle? Si accedes, te dará una encomienda. Dásela al mercader gafe cuando salgas de la ciudad. Lo único que obtendrás a cambio es su agradecimiento y un breve consejo sobre la importancia de curarte durante una batalla. ¡Como si no lo supieras ya! Pero si lo que te apetece es ganar un poco de dinero, puedes optar por pasarte por la tienda más cercana y vender la encomienda por 150 guiles, aunque el viajante te haya dejado claro que no lo hagas. Tú decides: ¡allá tú y tu conciencia!



RETO ADICIONAL 1: CLAN CENTURIO

Tras recibir las Notas del Clan de manos de Tomaj, podrás visitar la Sede del Clan en el Distrito Norte de Rabanasta. La Sede del Clan no aparecerá en el mapa de zona hasta que no la visites por primera vez. Esto se debe a que encontrar la sede es una de las pruebas necesarias para formar parte del Clan. Está justo al norte del Bazar Muthru, y tiene una señal verde en su puerta. Examina la señal y aparecerá el mensaje: "??? (¿De qué será este cartel?)". Habla con el bangaa enigmático que merodea por los alrededores y pídele que te deje entrar. Una vez en su interior, descubrirás una fabulosa sociedad secreta: el Clan Centurio. Si te unes al Clan, comenzará una serie de eventos y retos adicionales tremendamente provechosos que se prolongarán hasta el final del juego. Para comenzar, sube las escaleras y habla con el pulcro moguri que contempla sus dominios junto a la barandilla. Se llama Montblanc, y es el reputado fundador y líder del Clan Centurio.

Montblanc te informará de que la Tienda del Clan ha abierto sus puertas en el Bazar Muthru. Al comienzo solo podrás comprar pociones en ella, pero más adelante encontrarás objetos mucho más raros; la calidad de estos objetos dependerá de tu rango Centurio. Vuelve a hablar con Montblanc para que te obsequie con 3 pociones como premio por unirte al Clan Centurio. Te dará un obsequio cada vez que consigas un nuevo rango Centurio. Tu rango Centurio

y tus puntos Centurio se muestran en la esquina inferior derecha de la pantalla de guardado. Para subir de rango, tendrás que ganar puntos Centurio al derrotar a escorias y monstruos normales. Conviene que visites a Montblanc con frecuencia, especialmente después de conseguir un nuevo rango Centurio, ya que es muy posible que te dé un premio por ello. También puede que te premie cuando consigas otras hazañas como derrotar a algunos jefes o conseguir un número determinado de licencias de esperar.

Montblanc también puede ofrecerte misiones exclusivas del diario del cazador que no aparecerán en los tabloneros de anuncios normales. Si hablas con otros miembros del Clan Centurio del interior de la sede (sobre todo con Makkenrou) te ofrecerán consejos prácticos para encontrar o para vencer a la escoria que andas buscando. También descubrirás que a medida que aumente tu rango Centurio, los miembros del Clan te mostrarán más respeto. Al principio no se tomarán muy en serio tus habilidades como cazador, así que no hables con ellos si te ofendes con facilidad. A partir de la página 326 del capítulo Extras encontrarás más información sobre el Clan Centurio y todas sus recompensas. En este recorrido también encontrarás numerosas pistas sobre cacerías individuales y otras misiones relacionadas con este Clan.

ÍNDICE DE RETOS ADICIONALES

Nº	Reto adicional	Primer momento para comenzar	Primer momento para terminarlo	✓
1	Clan Centurio	Después de que Tomaj te dé las Notas del Clan en la Taberna Oasis.	Después de activar Bahamut.	
2	La caza	Después de que Tomaj te encargue la cacería del tomate perdido.	Después de activar Bahamut.	
3	El paciente dalmasquino	Tras el desfile del señor Cónsul.	Tras recibir el guijo del alba.	
4	¿Ya no quedan héroes?	Tras el desfile del señor Cónsul.	Después de visitar el Laboratorio Draklor.	
5	Conversaciones con Catalina	Tras salir de los Túneles de Balheim y volver a Rabanasta.	Vencer al juez Bergan.	
6	Anne y sus hermanas	Tras salir de los Túneles de Balheim y volver a Rabanasta.	Después de visitar el Laboratorio Draklor.	
7	Diario de una moguri	Después de que Ba'Gamnan ataque al grupo en las Minas de Lhusu.	Lo mismo.	
8	Crea tu propia heliocita	Tras escapar de la Mansión del marqués de Ondore.	Lo mismo (puedes repetirlo las veces que quieras).	
9	Espers ocultos	Tras recibir el guijo del alba.	Tras recibir la espada del pacto.	
10	El caso del cactus desaparecido	Tras recibir el guijo del alba.	Lo mismo.	
11	La locura de "Viva Bhujerba"	Tras recibir el guijo del alba.	Lo mismo.	
12	Derrotar al tectodragón	Tras recibir el guijo del alba.	Lo mismo.	
13	Ayuda a Jules el informante	Tras recibir el guijo del alba.*	Después de visitar Arcadis.	
14	Agencia de contactos viera	Tras visitar al gran jefe en Yajara.	Lo mismo.	
15	La búsqueda de las medallas de Nabudis	Tras derrotar al Juez Bergan.**	Después de visitar Arcadis.	
16	Liga de Cazadores de la Costa de Fon	Después de visitar el Laboratorio Draklor.	Quando el Strahl (la nave de Baltheir) esté disponible para viajar gratis por todo el mundo.	
17	¡Detengan a esa cocatriz!	Después de visitar el Laboratorio Draklor.	Lo mismo.	
18	¡De pesca!	Después de visitar el Laboratorio Draklor.	Lo mismo (puedes repetirlo las veces que quieras).	
19	Olimpiadas piratas	Después de visitar el Laboratorio Draklor.	Lo mismo (puedes repetirlo las veces que quieras).	
20	El dragónólogo	Después de visitar el Laboratorio Draklor.	Lo mismo.	
21	Omega v. XII	Después de activar Bahamut.	Lo mismo.	

* Podrás comenzar este reto adicional antes de luchar contra el juez Gergan; tras liquidarlo, el reto adicional ya no estará disponible.
** En realidad puedes empezar antes el reto adicional 15, al conseguir el guijo del alba, si has completado el reto adicional 10 o el 12 (o el 13 si está activo).

RETO ADICIONAL 1: CLAN CENTURIO (VER PÁGINA 186)

Lugar:	La Sede del Clan en Rabanasta.	¿Cuándo empezar?:	Después de que Tomaj te dé las Notas del Clan en la Taberna Oasis.	Recompensas	Ver tablas
--------	--------------------------------	-------------------	--	-------------	------------

El Clan Centurio es un club que organiza cacerías de monstruos para sus solicitantes. Sus miembros se reúnen en la Sede del Clan, en Rabanasta. Si alguien quiere ingresar en el club (como Vaan) debe pasar por una primera prueba: ¡encontrar la Sede! Si hablas con Montblanc en el primer piso de dicho espléndido edificio, te examinará para saber si estás a la altura del Clan Centurio. No te preocupes, no es un examen muy riguroso. Cuando te acepten en sus filas, podrás visitar el edificio a tu antojo y relacionarte con tus compañeros de cacerías. Algunos te darán consejos, pero otros se mostrarán un tanto reticentes al principio. Ser miembro del Clan te ofrece las siguientes ventajas:

- Podrás acceder a cacerías exclusivas para los miembros del Clan (ver reto adicional 2). El mismo Montblanc te hablará de estos encargos urgentes.

- Obtendrás recompensas cuando acabes con determinados enemigos o consigas un número determinado de licencias de esper.

- Recibirás un premio cuando tu rango Centurio aumente.

- Podrás comprar en la Tienda del Clan del Bazar de Muthru. En esta tienda se venden diversos hechizos y objetos (algunos exclusivos) que podrás adquirir cuando llegues a un rango Centurio determinado.

- Tus compañeros del Clan te suministrarán pistas sobre dónde encontrar a las escorias; algunos incluso te acompañarán en las cacerías.

- Recibirás información sobre los requisitos que deben cumplirse para subir de rango Centurio.

EL RANGO CENTURIO

Tu rango Centurio aumentará cuando liquides a monstruos "normales" que te encuentres en tus viajes, así como a las escorias que los solicitantes te encarguen eliminar. Podrás ver tu rango en la sección Notas del Clan y en la pantalla Guardar. Además de informarte de tus avances en las cacerías, del rango Centurio también dependerán:

- Las cacerías que están disponibles, tanto en el Clan Centurio como en los tablonces de anuncios de cacerías.

- Los objetos que se venden en la Tienda del clan.

Tu rango Centurio aumentará de forma automática cuando superes un número establecido de puntos Centurio y derrotes a un número concreto de escorias, tal y como se detalla en la tabla 1.

LA TIENDA DEL CLAN

Al unirse al Clan Centurio podrás acceder a la Tienda del Clan del Bazar Muthru (fig. 1). Al comienzo allí solo venden pociones, pero a medida que aumente tu rango Centurio, podrás adquirir mejores objetos y hechizos. Algunos de los objetos que vende esta tienda son exclusivos y tremendamente útiles (ver tabla 2), así que por lo general merece la pena que las visites de vez en cuando, una vez que tu rango Centurio haya aumentado.



01



PREMIOS

Montblanc premiará con recompensas determinadas tareas que completes: cuando tu rango Centurio aumente (ver tabla 3), cuando derrotes a ciertos enemigos y después de conseguir un número de licencias de esper (ver tabla 4). Si durante una temporada no visitas a Montblanc, seguro que te llevas una grata sorpresa la próxima vez que lo veas: te habrá guardado todos los

regalos que hayas acumulado durante ese tiempo; y es que el honorable moguri lleva la cuenta de todas tus hazanas. Montblanc también te transmitirá las felicitaciones (y las recompensas) de otros solicitantes en agradecimiento por tus servicios.

TABLA 3: RECOMPENSAS DEL RANGO CENTURIO

Rango Centurio	Recompensas de Montblanc
1. Cazabichos (al unirse al Clan)	3 pociones
2. Rastreador	2 guijos de Limbo, 2 teleportitas.
3. Gladiador	3 panaceas, 2 teleportitas.
4. Gran Paladín	3 ultrapociones, 2 teleportitas.
5. Maestro cazador	2 éteres, 2 teleportitas.
6. Exterminador	2 pociones X, 2 teleportitas.
7. Terror de las bestias	2 ultraéteres, 3 teleportitas.
8. Justiciero implacable	2 elixires, 3 teleportitas.
9. Ángel de la muerte	Gran arcano, 3 teleportitas.
10. Invencible	Alef de almas, 3 teleportitas.
11. Semidiós	Omnielixir, 3 teleportitas.
12. Todopoderoso	Héroe de Centurio, 3 teleportitas.

TABLA 4: REGALOS

Requisito	Regalo
Derrotar a los cuatro flanes de los Acueductos de Garamsais.	150 guiles
Derrotar a Flamífero en los Acueductos de Garamsais.	200 guiles
Derrotar a la reina mímica en los Túneles de Balheim.	300 guiles
Derrotar al primer muro demoníaco en la Tumba del Rey Raithtwall.	1.200 guiles, electrum.
Derrotar al segundo muro demoníaco en la Tumba del Rey Raithtwall.	600 guiles, guijo de Limbo.
Derrotar al tectodragón en el Desierto de Dalmasca Oeste.	1.200 guiles
Derrotar a Tiamant en las Minas de Henne.	900 guiles
Derrotar al paleodragón en la Selva de Golmore.	800 guiles
Derrotar a Vinuscarat en el Templo de Milliam.	1.100 guiles
Derrotar al rey bom en el Bosque de Salika.	1.300 guiles, martillo.
Derrotar a los mandrágoras en el Palacio Subterráneo de Sochen.	1.600 guiles

Requisito	Regalo
Derrotar a Arimán en el Palacio Subterráneo de Sochen.	1.600 guiles
Derrotar al dragón del averno en el Palacio Subterráneo de Sochen.	50.000 guiles
Derrotar a Raflesia en el Bosque Encantado.	1.800 guiles
Derrotar a Déalo en Giruvegan.	1.900 guiles
Derrotar a Tirano en Giruvegan.	1.900 guiles
Derrotar a Hydro en el Gran Faro, nivel inferior.	2.000 guiles
Derrotar a Furia en Nabudis, capital de los muertos.	2.100 guiles, llor de Baco.
Derrotar al humbaba jefe en Nabudis, capital de los muertos.	2.100 guiles
Obtener una licencia de esper.	2 arcanos, 2 teleportitas.
Obtener cuatro licencias de esper.	Gran arcano, 2 teleportitas.
Obtener ocho licencias de esper.	Tamahagane, 2 teleportitas.
Obtener las trece licencias de esper.	Serpentarius, 2 teleportitas.

RETO ADICIONAL 2: LA CAZA (VER PÁGINA 189)

Lugar:	Por todo Ivalice	¿Cuándo empezar?:	Quando Tomaj te encargue la caza del tomate perdido.	Recompensas:	Ver tabla 5
--------	------------------	-------------------	--	--------------	-------------

EL DEVENIR DE LOS ACONTECIMIENTOS

Tu meta en este extenso reto adicional es liquidar a 45 escorias, incluyendo a Yiazmat. El tomate perdido es la primera escoria que tendrás que cazar durante el recorrido principal; el solicitante en este caso será Tomaj, y te encargará la cacería en la Taberna Oasis de Rabanasta. De esta forma dará comienzo una misión que se prolongará durante buena parte de tu aventura en Ivalice. Los encargos urgentes que Montblanc te encomendará en la Sede del Clan también forman parte de este reto. Se diferencian de las cacerías normales en que éstas aparecen en los tablonces de anuncios, mientras que los encargos urgentes solo te los podrá hacer Montblanc. En todos los tablonces de anuncios aparecerán las mismas cacerías, así que no importará el tablón que uses. Encontrarás tablonces de anuncios en los siguientes lugares:

- Rabanasta, Taberna Oasis.
- Arrabal de Nalbina, Bazar Yajim.
- Bhujerba, Bar Las Nubes.
- Costa de Fon, Campamento de Cazadores.
- Arcadis, Botica Grantz.
- Puerto de Balfonheim, Tasca del Mar.

LAS ESCORIAS

Las escorias son monstruos que los solicitantes te pedirán que caces. Si miras un cartel de caza en un tablón de anuncios, podrás saber los datos principales de la escoria, incluyendo su nombre y su clase. Hay ocho clases de escorias: I, II, III, IV, V, VI, VII y VIII; I es la inferior y VIII la superior. Por norma general, las escorias son más fuertes que los monstruos normales, y las que tengan niveles superiores tendrán mucha más fuerza que cualquier otro enemigo que te encuentres en el campo. En el recorrido hemos procurado avisarte de cada cacería en un momento de la historia en que cuentes con un nivel adecuado para superarla, siempre que hayas seguido al detalle las instrucciones de la guía. Si has invertido mucho tiempo en subir de nivel, es posible que puedas aceptar y superar algunas cacerías antes del punto indicado en el recorrido. Consulta la tabla 5 para ver los datos básicos de cada cacería,

TABLA 5: LISTA DE TODAS LAS CACERÍAS

Disponibilidad	Información de la escoria				Rango Centurio necesario	Botín	Ver página
	Clase	Nombre	Nivel	VIT			
Después de que Tomaj te haga el primer encargo. Tras el desfile del señor Cónsul.	I	Tomate perdido	2	134	-	300 guiles, 2 pociones, Teleportita	189
	I	Texter	6	380	Cazabichos	500 guiles, Cubrecaza, Teleportita	192
	I	Cactus floral	4	755	Rastreador	500 guiles, 10 pociones	205
Tras salir de los Túneles de Balheim y volver a Rabanasta.	I	Caronte	9	5.146	Rastreador	500 guiles, Éter, Guanteletes	207
	I	Avestriz*	15	7.509	Rastreador	1.000 guiles, Botas altas, Huevo iridiscente	216
	I	Malápago*	16	17.548	Rastreador	1.200 guiles, Ultrapoción, Abrigo pesado	216
Después de que Ba'Gamnan ataque al grupo en las Minas de Lhusu. Tras escapar de la Mansión del marqués de Ondore.	I	Nidhoggr	10	6.079	Rastreador	600 guiles, Ramillete de rosas, Balaclava	217
	V	Mousse blanco	15	69.469	Gran Paladín	2.800 guiles, Arco de Yoichi	237
	III	Dragón anillado	32	128.648	Gran Paladín	200 guiles, Disco lunar, Sable gélido	256
	II	Wyvern rey	18	18.669	Gladiador	1.000 guiles, Arco largo, Imperturbable	226
	V	Mailiith	38	54.921	Gran Paladín	2.200 guiles, Ojo de vibora, 3 teleportitas	309
Tras recibir el guijo del alba.	II	Enceladus	22	18.709	Gladiador	1.100 guiles, Éter, Amuleto de oro	236
	II	Escuérbero	24	19.449	Gladiador	1.200 guiles, Vara serpentina, Teleportita	233
	V	Ultras*	34	8.141	Maestro cazador	3.800 guiles, Fuego de Horakhty, Agua de Éter	256
Después de recibir la lágrima de Linte. Después de visitar el Monte Sagrado Bur-Omisais.	III	Guilonio*	37	86.956	Gran Paladín	3.000 guiles, Esmalte de Pobos	292
	II	Ixtab	24	22.562	Gladiador	1.300 guiles, Éter, Polvo espiritual	253
	III	Coeurl	28	22.559	Gran Paladín	1.500 guiles, Ballesta recurva, 2 teleportitas	254
	V	Trickster*	44	61.321	Maestro cazador	4.800 guiles, Arcilla de Deimos	317
	V	Autoleón*	37	106.499	Maestro cazador	4.300 guiles, Cinturón Duplo, Guadaña	293
Tras derrotar al juez Bergan	III	Conejo de la muerte	31	20.010	Gran Paladín	2.000 guiles, Flechas de rayo, Botas "gillie"	282
	IV	Metalis	35	31.161	Maestro cazador	2.200 guiles, Carmagnole	292
	V	Rhesus	37	41.171	Exterminador	2.400 guiles, Cargas aturdiridas, Colmillo chupasangre	293
	III	Átomo	33	40.020	Gran Paladín	1.800 guiles, Vara de la tierra, Escudo de diamante	258
	VI	Torre	43	177.365	Terror de las bestias	3.100 guiles, Yelmo de gigante, Mitrilo	313
VII	Blath	35	43.283	Maestro cazador	1.700 guiles, Obelisco, Ultraéter	293	
	Fifi*	49	110.842	Terror de las bestias	5.200 guiles, Cargas de olor, Líquido pestilente	317	