



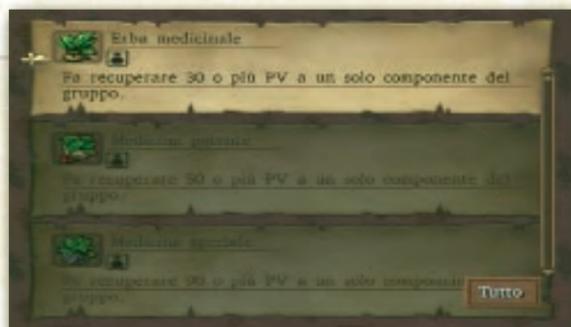
- BASI DEL GIOCO
- PERSONAGGI
- OGGETTI
- MOSTRI
- SOLUZIONE
- SEGRETI
- INDICE
- AVVIO DEL GIOCO
- COMANDI
- IN CITTA'
- MAPPE
- GIORNO/NOTTE
- MENU PRINCIPALE
- NELLE REGIONI SELVAGGE
- TROVCHI E SUGGERIMENTI

Premendo i tasti **L** o **R** puoi ruotare l'immagine del mostro; premi i tasti **X** o **C** per osservare il mostro in azione.

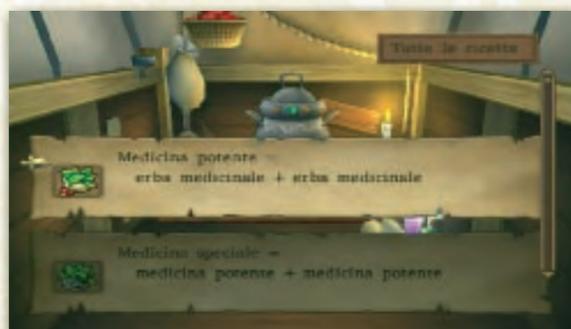
Muoviti verso il basso per portare il cursore accanto al nome degli oggetti elencati sotto la voce **Oggetti raccolti** e premi il tasto **C** per visualizzare la descrizione dell'oggetto selezionato.

★ **Elenco degli oggetti raccolti (Fig. 15):** Qui troverai l'elenco di tutti gli oggetti raccolti fino a questo momento. Puoi visualizzare l'elenco in base a vari criteri (armi, armature, ecc.), oppure aprire l'elenco completo di tutti gli oggetti. Muoviti a sinistra/destra per ordinare l'elenco per tipo o in ordine alfabetico.

★ **Libro delle ricette alchemiche (Fig. 16):** Il libro delle ricette alchemiche comparirà quando otterrai il pentolone alchemico; al suo interno troverai tutte le ricette acquisite da libri, conversazioni o semplici esperimenti. Selezionando una ricetta dall'elenco accederai al menu Pentolone alchemico.



15



16

NELLE REGIONI SELVAGGE

IN COMBATTIMENTO

Una volta lasciata una città, non passerà molto tempo prima di incontrare la tua prima orda di mostri; questi incontri sono solitamente generati casualmente, sebbene la loro frequenza e la combinazione di nemici incontrati sia regolata da regole prestabilite. L'importante, comunque, è essere sempre pronti a un incontro: in particolare, cerca di non lasciare una città prima di aver recuperato completamente i PV e i PM di tutti i personaggi e porta con te una nutrita scorta di oggetti di cura. Assicurati di avere sempre un certo numero di oggetti di cura negli inventari personali dei tuoi personaggi, in caso ti occorrono durante un combattimento; inoltre, dovresti sempre tenere nella borsa almeno un'ala di chimera, in modo da poterti sempre teletrasportare in città in caso di emergenza. A volte, all'inizio di un combattimento, i tuoi personaggi o i nemici godranno dell'elemento sorpresa, offrendo al gruppo avversario un contrattacco impreparato.

All'inizio dell'avventura, l'eroe e Yangus sono poco più di semplici reclute e, pertanto, potranno sopportare soltanto pochi danni nel corso dei primi combattimenti. Non scoraggiarti se qualche volta il tuo gruppo viene completamente annientato: succede anche ai migliori! Iniziamo a esaminare più in dettaglio le opzioni di combattimento:

- ★ **Combatti:** le normali opzioni di combattimento (vedi più avanti).
- ★ **Fuggi:** puoi tentare di scappare da un combattimento, ma la riuscita della fuga dipende dalla fortuna. Se il tuo tentativo fallisce, i nemici ne approfitteranno per attaccarti liberamente, perciò questa scelta comporta dei rischi; inoltre, fuggendo da un combattimento rinuncerai a ESP e monete d'oro di ricompensa.
- ★ **Spaventa:** compiendo dei gesti intimidatori puoi cercare di

mettere in fuga i nemici. È più probabile che questo tentativo funzioni contro nemici più deboli dei tuoi personaggi; a volte, i mostri spaventati ti lasceranno degli oggetti durante la fuga, ma comunque non otterrai ESP e monete d'oro. Se, nonostante il tuo tentativo, i mostri continueranno a combattere, avranno la possibilità di voltarsi e colpirti.

★ **Tattiche (Fig. 1):** puoi scegliere di lasciare che tutti i personaggi a eccezione dell'eroe combattano automaticamente utilizzando delle tattiche pregenerate (puoi anche accedere a questo sottomenu dal menu **Varie**). Puoi scegliere tra le seguenti opzioni:

Attacco feroce: un attacco in piena regola. L'obiettivo di questa tattica consiste nell'infliggere al nemico quanti più danni possibili; quando si affrontano dei nemici più deboli, tuttavia, conviene optare per una strategia che consumi meno PM.

Attacco prudente: questa strategia favorisce le azioni che ostacolano i nemici, rendendoli addormentati, confusi o paralizzati.

Guarigione: quando i PV di un membro del gruppo scendono sotto il 50% del totale, il personaggio si concentrerà nel curarlo. Con questa strategia si cerca di tenere al minimo il consumo dei PM, potenziando la Difesa e annullando i cambiamenti di status negativi.

Non usare magie: oltre alle magie, non verranno utilizzate abilità che richiedano PM. Se preferisci risparmiare i tuoi preziosi PM in vista di combattimenti futuri, questa è la strategia che fa per te.

Caricati: questa strategia si concentra sull'accumulare la tensione (fino a un massimo di 50), a meno che l'avversario non possa essere sconfitto con un singolo colpo. Il personaggio non perde tempo a curarsi.

Segui gli ordini: disattiva le tattiche di combattimento automatiche per permetterti di impartire manualmente gli ordini. Solitamente, si rivela sempre la strategia migliore.

COMBATTI: COMANDI DEI COMBATTIMENTI

Selezionando **Combatti** potrai scegliere tra le seguenti opzioni (Fig. 2):

- ★ **Attacca:** attacca con l'arma attualmente impugnata dal personaggio (oppure a mani nude).
- ★ **Abilità:** usa un'abilità in battaglia acquisita accumulando punti abilità. La maggior parte delle abilità può essere utilizzata soltanto se disponi dei PM necessari. Inoltre, le abilità sono spesso legate a un'arma e, pertanto, possono essere utilizzate soltanto quando il personaggio impugna il relativo tipo di arma.
- ★ **Incantesimi:** usa un incantesimo da battaglia acquisito accumulando punti abilità o raggiungendo un determinato livello. Puoi lanciare questi incantesimi soltanto se disponi dei PM necessari.
- ★ **Oggetti:** usa o indossa un oggetto dall'inventario personale dei personaggi. Per esempio, puoi utilizzare un'erba curativa durante un combattimento per curare un personaggio ferito. Se porti con te delle armi alternative, puoi anche cambiare l'arma impugnata durante un combattimento: questa azione non conta come un turno, perciò potrai selezionare anche un'altra opzione, come, ad esempio, sferrare un attacco con la nuova arma impugnata. Ricordati: durante un combattimento non puoi utilizzare gli oggetti contenuti nella borsa.

ATTACCA: SELEZIONARE UN BERSAGLIO

Se scegli di attaccare, dovrai solitamente specificare un bersaglio (a meno che tu non stia affrontando un singolo nemico).

Se stai utilizzando un'arma che colpisce soltanto un nemico alla volta (ad esempio, una spada), procedi come segue:

A destra della finestra dei comandi si aprirà l'elenco degli avversari (Fig. 3). Questa lista può assumere diverse forme: in un gruppo potrebbero esserci più nemici dello stesso tipo (ad esempio, slime x 3) oppure più tipi diversi.

Il cursore (a forma di pugnale) selezionerà automaticamente il primo nemico dell'elenco come bersaglio; se desideri attaccare un altro nemico, muoviti a sinistra/destra (oppure in su/giù, se è presente più di un gruppo di nemici). I mostri appartenenti a un gruppo hanno sempre una lettera (A, B, C, ecc.) dopo il nome, per contraddistinguerli.



01



02

- ★ **Difendi:** il personaggio adotta una posizione difensiva. Durante questo turno, gli attacchi dei nemici infliggeranno metà dei danni normali; l'effetto di questa opzione può essere potenziato caricando la tensione del personaggio. Questa azione ha un effetto immediato, perciò il personaggio subirà danni dimezzati anche se il nemico attacca prima di passare alla modalità **Difendi** nel suo turno.
- ★ **Carica:** il personaggio trascorre il turno a caricare la tensione. Così facendo, aumenterà la sua forza di **Attacco** per il round successivo.

Una cosa importante da tenere a mente durante i combattimenti è che potrai facilmente annullare le decisioni prese premendo il tasto **A** o **C** e tornando all'inizio del processo di selezione della strategia. Tuttavia, una volta effettuata la selezione per l'ultimo personaggio attivo, la battaglia avrà irrimediabilmente inizio.



03



LEGENDA E COMMENTI

Legenda

Come illustrato dalla voce "Livello" delle tabelle, lo sviluppo dei personaggi di Dragon Quest è lungi dall'essere casuale e segue uno schema predefinito; non è un caso se nella prima parte dell'avventura l'eroe guadagnerà meno punti abilità di Yangus a ogni avanzamento di livello. Osserva quanto è necessario affinché ogni personaggio ottenga 100 punti abilità: noterai presto che ognuno cresce a un ritmo personale. Pertanto, dovresti considerare con attenzione in quali caratteristiche attribuire i punti disponibili a ogni avanzamento di livello. Le pagine seguenti ti aiuteranno a prendere queste decisioni cruciali.

Nota come le abilità delle armi, come Spade, Asce e Bastoni, sono sempre collegate all'uso delle relative armi: per esempio, l'eroe può utilizzare una determinata abilità di Spada soltanto quando impugna una spada. Lo stesso si applica alle caratteristiche, come, ad esempio, Attacco +5 o PM +20; quando un personaggio impugna un altro tipo di arma, l'effetto viene temporaneamente perduto.

Il contrario, invece, vale per il combattimento a Mani nude: le relative abilità possono essere utilizzate (e le caratteristiche attivate) soltanto quando il personaggio non impugna alcuna arma, ossia quando è disarmato.

Solo la quinta categoria di abilità (Coraggio, Umanità, Sex appeal e Carisma) funziona in qualsiasi situazione, qualsiasi sia l'arma impugnata; per esempio, quando l'eroe apprenderà PM 3/4, l'uso dei PM verrà ridotto per tutti gli incantesimi lanciati.

Una volta appresa una versione più avanzata di un'abilità, l'abilità base verrà cancellata dall'elenco; per esempio, il Colpo del tuono dell'eroe (abilità Lancia) prima o poi verrà sostituito dal potente Colpo fulminante.

1 **incantesimi**

Livello	Nome	PM	Bersaglio	Tensione	Informazioni
3	Minicura	2	1	✓	Ripristina 30-40 PV a un personaggio.
4	Detox	2	1	-	Cura un personaggio dai cambiamenti di status Intossicato e Avvelenato.

2 **spade**

Punti	Nome	PM	Bersaglio	Tensione	Carica	Informazioni
4	Attacco +5	-	Automatico	-	-	-
9	Colpo del drago	0	1	✓	✓	Infligge il 150% dei danni contro mostri appartenenti alla famiglia dei draghi (altrimenti infligge il danno normale).

1 Livello: a eccezione di Yangus, man mano che i personaggi accumuleranno punti esperienza e avanzeranno di livello, apprenderanno nuovi incantesimi. La colonna "Livello" indica quale livello il personaggio dovrà raggiungere prima di ottenere il relativo incantesimo.

2 Punti abilità: le abilità non vengono mai apprese automaticamente. Quando un personaggio avanza al livello successivo, otterrà dei punti abilità, che potrai distribuire nelle cinque categorie di abilità. La colonna "Punti" indica quanti punti abilità sono necessari per apprendere una determinata abilità.

3 PM: questa colonna indica quanti punti magia sono necessari per utilizzare determinati incantesimi o abilità. Se il personaggio non dispone di PM sufficienti, non potrà utilizzarli.

4 Bersaglio: questa colonna indica il numero di nemici o personaggi colpiti da determinati incantesimi o abilità. Solitamente si tratta di "1" (l'azione colpisce un singolo nemico), "Gruppo" o "Tutti".

Gli incantesimi e le abilità che colpiscono "1-2" o "1-4" bersagli sono un'eccezione, poiché consistono in due o quattro attacchi individuali; i bersagli di tali attacchi verranno selezionati casualmente, perciò non potrai scegliere il numero effettivo delle vittime.

Esistono tre possibili bersagli per le azioni di cura e di supporto dei personaggi: "1" (l'azione colpisce un singolo personaggio), "Gruppo" (l'effetto agisce su tutti i personaggi) o "Personale" (l'azione è diretta soltanto al personaggio che utilizza l'incantesimo o l'abilità).

"Automatico" indica che l'effetto si verifica automaticamente dopo la relativa acquisizione dell'abilità; ciò si applica a tutte le voci elencate nel sottomenu "Caratteristiche" del menu di gioco Caratteristiche.

5 Tensione: "✓" rappresenta la tensione e sta a indicare che puoi potenziare l'effetto dell'incantesimo o dell'abilità caricando la tensione (usando il comando Carica: consulta pagina 19).

6 Carica: "✓" indica che puoi potenziare l'effetto dell'incantesimo o dell'abilità usando Carica, un utile incantesimo di supporto di Jessica e Angelo.

7 Nome: caratteristiche come "Attacco +5" o "Colpo critico %" nella colonna "Nome" vengono attivate automaticamente quando il personaggio impugna l'arma appropriata. Per esempio, "Attacco +5" significa che la potenza d'attacco (consulta pagina 14) viene aumentata di 5 punti.

Colpo critico % indica invece che la probabilità di infliggere dei colpi critici viene aumentata: gli attacchi normali sui mostri singoli hanno una certa probabilità di trasformarsi in colpi critici, infliggendo danni superiori al normale e ignorando la Difesa del nemico. Pertanto, un colpo critico ti permetterà di infliggere danni considerevoli anche ai mostri metallici.

8 Informazioni: importanti informazioni riguardanti le abilità e gli incantesimi.

Alcuni effetti colpiscono soltanto determinati nemici, come, ad esempio, i mostri appartenenti alla famiglia dei draghi. L'elenco dei mostri e delle relative famiglie di appartenenza si trova nel capitolo "Mostri" della guida (consulta le pagine 68-99) e nel menu Elenco mostri sconfitti del gioco (consulta pagina 15).

Per alcuni incantesimi e abilità noterai informazioni come: "Infligge 158-190 punti danno a ogni membro di un gruppo (158-239 danni ai livelli avanzati)". In altre parole, 158-190 è la quantità minima di danni che infliggerai con questa azione (a meno che i mostri non dispongano di resistenze particolari, come, ad esempio, i mostri metallici). Con l'avanzamento di livello dei personaggi, il danno inflitto dall'incantesimo o dall'abilità in questione aumenterà di conseguenza, ma non supererà mai il valore massimo di 239.

Alcuni incantesimi e abilità possono causare cambiamenti di status, i cui effetti sono descritti a pagina 20.

"Incantesimo" indica che l'abilità speciale in questione è una magia e non un'abilità e, pertanto, è soggetta agli effetti dell'incantesimo Bloccamagia.

Quando l'eroe avrà accumulato 100 punti nell'abilità Coraggio, apprenderà due abilità importanti: Tempesta magnetica e Mega fendente. Inoltre, potenziando la sua abilità di Spada, Mega fendente verrà sostituito da una versione più potente, il Giga fendente.

BASI DEL GIOCO

PERSONAGGI

OGGETTI

MOSTRI

SOLUZIONE

SEGRETI

INDICE

LEGENDA E COMMENTI

L'EROE

YANGUS

JESSICA

ANGELO



L'eroe

In passato, il nostro eroe era una guardia di palazzo di basso rango del Castello di Trodain. Ora è l'unico sopravvissuto al mortale attacco di Dhoulmagus, insieme ai suoi attuali compagni di viaggio: Trode, Medea e Munchie, il fedele roditore che vive nella borsa dell'eroe.

L'eroe è un personaggio estremamente versatile, poiché è esperto nel combattimento armato, negli incantesimi di cura e nella magia di supporto. Le sue armi preferite sono le spade, le lance e i boomerang.



Livelli

Livello	Forza	Agilità	Resistenza	Saggezza	PV	PM	Punti abilità	ESP richiesta
1	8	6	0	5	22	0	0	0
2	9	7	0	6	25	0	0	17
3	11	8	5	7	28	5	0	44
4	12	9	9	8	30	9	2	93
5	13	10	14	10	34	14	4	180
6	15	11	19	12	37	19	7	310
7	17	13	23	14	42	23	9	505
8	19	14	26	16	45	26	12	797
9	22	16	29	18	52	29	14	1235
10	25	18	32	21	59	32	17	1892
11	27	21	34	24	71	34	20	2795
12	30	24	36	26	80	36	23	4036
13	33	28	38	28	90	38	27	5742
14	36	31	42	30	98	42	32	8087
15	39	35	44	32	109	44	38	11311
16	42	38	48	35	120	48	44	14938
17	45	41	52	38	129	52	49	19018
18	48	45	56	41	140	56	54	23608
19	51	48	60	43	153	60	59	28771
20	54	52	63	45	166	63	63	34579
21	57	54	66	49	179	66	68	41113
22	62	57	68	53	194	68	74	48463
23	66	60	72	57	210	72	80	56731
24	71	63	75	62	224	75	85	66032
25	74	65	81	68	237	81	90	76495
30	96	75	110	102	307	110	117	152012
35	111	90	159	139	358	159	150	288086
40	123	100	197	168	408	197	189	533287
45	139	110	227	192	442	227	222	975135
50	165	123	255	212	468	255	236	1526665
60	214	150	284	238	497	284	259	2629725
70	261	162	330	276	593	330	278	3732785
80	309	175	385	319	690	385	306	4835845
90	357	188	445	343	732	445	332	5938905
99	400	200	478	366	806	478	350	6931659

Incantesimi

Livello	Nome	PM	Bersaglio	Tensione	Informazioni
3	Minicura	2	1	✓	Ripristina 30-40 PV a un personaggio.
4	Detox	2	1	-	Cura un personaggio dai cambiamenti di status Intossicato e Avelenato.
6	Uscita istantanea	2	-	-	Teletrasporta il giocatore all'ingresso del sotterraneo (funziona soltanto nei sotterranei).
11	Fuoco	4	Gruppo	✓	Infligge 13-19 punti danno da fuoco a ciascun membro di un gruppo (fino a 35 punti con l'aumento della Saggezza).
18	Medicura	3	1	✓	Ripristina 75-90 PV a un personaggio.
20	Incendio	6	Gruppo	✓	Infligge 24-34 punti danno da fuoco a ciascun membro di un gruppo (fino a 62 punti con l'aumento della Saggezza).
27	Maxicura	6	1	-	Ripristina completamente i PV di un personaggio.
29	Lazzaro	8	1	-	Risuscita un personaggio morto e ripristina il 50% dei suoi PV. Probabilità di successo: 50%.
32	Inferno	10	Gruppo	✓	Infligge 79-90 punti danno da fuoco a ciascun membro di un gruppo (fino a 170 punti con l'aumento della Saggezza).
65	Cuore di drago	64	1	✓	Infligge più di 400 punti danno a un singolo nemico.

Spade

Punti	Nome	PM	Bersaglio	Tensione	Carica	Informazioni
4	Attacco +5	-	Automatico	-	-	-
9	Colpo del drago	0	1	✓	✓	Infligge il 150% dei danni contro mostri appartenenti alla famiglia dei draghi (altrimenti infligge il danno normale).
15	Fendente di fuoco	0	1	✓	✓	Infligge il 150% dei danni (danno ridotto contro i nemici resistenti al fuoco).
22	Attacco +10	-	Automatico	-	-	-
30	Spaccametallo	0	1	✓	-	Infligge 1-2 punti danno contro i mostri metallici (altrimenti infligge il danno normale).
40	Colpo critico %	-	Automatico	-	-	-
52	Colpo del falco	0	1	✓	✓	2 colpi per attacco al 75% della forza (4 colpi a circa il 55% della forza impugnando un falcon).
66	Attacco +25	-	Automatico	-	-	-
82	Colpo miracoloso	4	1	✓	✓	Infligge il 125% dei danni e ripristina i tuoi PV del 50% del danno inflitto.
100	Mega fendente	20	Gruppo	✓	-	Infligge 158-190 punti danno a ogni membro di un gruppo (fino a 239 punti ai livelli avanzati).
100*	Giga fendente	20	Gruppo	✓	-	Infligge 222-282 punti danno (fino a 331 punti ai livelli avanzati). Richiede la conoscenza di tutte le abilità di Spada e Coraggio.

Lance

Punti	Nome	PM	Bersaglio	Tensione	Carica	Informazioni
3	Attacco +5	-	Automatico	-	-	-
7	Colpo perforante	0	1	✓	✓	Il personaggio è il primo ad attaccare nel round attuale di combattimento e infligge l'80% dei danni.
12	Colpo del tuono	3	1	✓	-	L'attacco ha buone probabilità di trasformarsi in un colpo critico (probabilità di colpire: 50%).
18	Attacco +10	-	Automatico	-	-	-
25	Colpo multiplo	4	1-4	✓	✓	3-4 colpi per attacco al 50% della forza (ogni bersaglio viene selezionato casualmente).
34	Colpo critico %	-	Automatico	-	-	-
45	Spazzata letale	0	Gruppo	✓	✓	Attacco di gruppo. Il danno iniziale è circa l'80% del normale e si riduce a ogni nemico successivo.
59	Colpo fulminante	0	1	-	-	Una versione più potente del Colpo del tuono. Ogni attacco si trasforma in un colpo critico (probabilità di colpire: 50%).
77	Attacco +25	-	Automatico	-	-	-
100	Tempesta di fulmini	25	Tutti	✓	-	Infligge 190-220 punti danno a tutti i nemici.

Boomerang

Punti	Nome	PM	Bersaglio	Tensione	Carica	Informazioni
6	Lancio incrociato	2	Tutti	✓	✓	È simile a un normale attacco di boomerang, ma il primo nemico viene colpito due volte.
12	Attacco +5	-	Automatico	-	-	-
18	Lancio possente	4	Tutti	✓	✓	Infligge meno danni del normale, ma il danno è distribuito equamente tra tutti i nemici.
25	Attacco +10	-	Automatico	-	-	-
32	Lancio di fuoco	6	Tutti	✓	-	Infligge 36-44 punti danno a tutti i nemici.
40	Attacco +15	-	Automatico	-	-	-
52	Lancio supremo	4	Tutti	✓	✓	Una versione più potente del Lancio possente. Infligge circa il 150% dei danni.
66	Attacco +20	-	Automatico	-	-	-
82	Lancio stellare	8	Tutti	✓	-	Infligge 76-84 punti danno a tutti i nemici.
100	Gigalancio	15	1	✓	-	Infligge 145-177 punti danno a un singolo nemico (fino a 284 punti ai livelli avanzati).



SUGGERIMENTI SULLE ABILITÀ

Le **spade** risultano particolarmente utili per affrontare i mostri metallici, grazie all'abilità Spaccametallo (30 punti). Accumulando 100 punti nelle abilità Spade e Coraggio, apprenderai il potente Mega fendente, sebbene ciò richiederà parecchio tempo.

Le **lance** sono l'ideale per i cacciatori di mostri metallici, grazie alle abilità Colpo del tuono (12 punti) e Colpo fulminante (59 punti). Il Colpo multiplo (25 punti) risulta efficace contro nemici singoli, ma non quando i diversi attacchi vengono distribuiti su più nemici.

I **boomerang** sono un grosso aiuto nella parte iniziale del gioco, poiché i loro attacchi colpiscono tutti i nemici. Con il proseguire dell'avventura, però, questa abilità si rivela sempre meno utile (oltre i 40 punti: Attacco +15), perciò ti consigliamo di passare a sviluppare un'altra abilità. Anche le abilità di Boomerang più avanzate non valgono lo sforzo richiesto, poiché non infliggono grandi danni.

Le **mani nude** sono estremamente inefficaci se paragonate alle altre abilità, sebbene alcune azioni non siano male (ad esempio, l'abilità Aria di guai, 42 punti). L'eroe potrà infliggere danni adeguati a mani nude soltanto quando avrà raggiunto il livello massimo nella relativa abilità (Attacco +50).

Mani nude

Punti	Nome	PM	Bersaglio	Tensione	Carica	Informazioni
4	Attacco +5	-	Automatico	-	-	-
11	Difesa poderosa	0	Personale	✓	-	Una versione più potente dell'azione Difendi. Riduce i danni subiti del 90%.
17	Lapidazione	0	Gruppo	✓	-	Attacco di gruppo. Infligge 8-20 punti danno.
24	Knock out	2	1	-	✓	Infligge il 150% dei danni. La tensione accumulata non ha alcun effetto e non viene ridotta dall'attacco.
33	Attacco +20	-	Automatico	-	-	-
42	Aria di guai	2	Tutti	✓	-	Infligge 39-48 punti danno a tutti i nemici (fino a 132 punti ai livelli avanzati).
52	Colpo critico %	-	Automatico	-	-	-
70	Kick boxing	0	1-4	✓	✓	4 colpi per attacco al 33% della forza (ogni bersaglio viene selezionato casualmente).
82	Lancio del masso	4	Tutti	✓	-	Infligge 72-104 punti danno a tutti i nemici.
100	Attacco +50	-	Automatico	✓	-	-

Coraggio

Punti	Nome	PM	Bersaglio	Tensione	Carica	Informazioni
8	Teletrasporto	1	-	-	-	Teletrasporta il gruppo all'ingresso di un luogo conosciuto presente nell'elenco. Una volta visitati almeno otto luoghi, potrai premere sinistra/destra per scorrere le pagine dell'elenco. Funziona soltanto all'aperto.
16	Solletico	2	Gruppo	-	-	Incantesimo che cura tutti i personaggi dai cambiamenti di status Addormentato e Paralizzato.
28	Protezione divina	4	-	-	-	Per un certo periodo di tempo, potrai evitare i combattimenti casuali contro i mostri più deboli delle regioni selvagge e dei sotterranei.
40	Bloccamagia	3	Gruppo	-	-	Incantesimo che impedisce a un gruppo di nemici di utilizzare la magia (cambiamento di status: Stordito).
48	Lampo	6	Tutti	✓	-	Incantesimo che infligge 40-56 punti danno a tutti i nemici (fino a 88 punti ai livelli avanzati).
56	PM 3/4	-	Automatico	-	-	Gli incantesimi consumano il 75% dei normali PM, arrotondati in eccesso.
70	Kamikaze	1	Tutti	-	-	L'eroe sacrifica la sua stessa vita e, in cambio, i nemici vengono sconfitti (in tal caso, non guadagnerai ESP) o subiscono gravi danni. Non funziona su tutti i nemici.
82	Omnicura	36	Gruppo	-	-	Incantesimo che ripristina completamente i PV di tutti i personaggi.
90	PM 1/2	-	Automatico	-	-	Gli incantesimi consumano il 50% dei normali PM, arrotondati in eccesso.
100	Tempesta magnetica	15	Gruppo	-	-	Incantesimo che infligge 100-140 punti danno a un gruppo di nemici (fino a 220 punti ai livelli avanzati).
100	Mega fendente	20	Gruppo	✓	-	Infligge 158-190 punti danno a ogni membro di un gruppo (fino a 239 punti ai livelli avanzati).

Il **coraggio** è un'abilità estremamente utile, poiché ti permette di ridurre i PM consumati dagli incantesimi (56 e 90 punti) e ha il pregio di funzionare indipendentemente dall'arma impugnata. Non sono da sottovalutare neanche gli attacchi avanzati (le abilità Lampo, 48 punti, e Tempesta magnetica, 100 punti) e l'incantesimo Omnicura (82 punti).

Strategie consigliate: inizialmente, apprendi Coraggio fino a 8 punti, poi sviluppa Boomerang fino a 40 punti (per ottenere Attacco +15), seguito da Coraggio fino a 100 punti. Infine, passa all'abilità Spada fino a 66 punti (per ottenere Attacco +15), oppure Lancia fino a 59 punti (per aumentare la probabilità di colpo critico).

Un'altra opzione consiste nell'ignorare l'abilità Boomerang e dividere equamente i punti tra Spade e Coraggio (fino a portare Spade a 66), per poi passare a Lance e Coraggio.

Tuttavia, visto che nella prima parte del gioco troverai alcune lance estremamente efficaci, potresti decidere di concentrarti da subito nel potenziamento dell'abilità Lance.



Oggetto	Funzione	Comprare/ Vendere		Negozi	Luoghi	Mostri	Creato da	Combinare con
ERBA MEDICINALE 	Ripristina 30-40 PV (singolo personaggio).	8	4	Vari empori	Farebury, Alexandria, Porto Prospero, ecc.	Slime, Dolcegatto, Smacker, ecc.	-	Medicina potente = 2x Erba medicinale Radice di rosa = Medicina potente + Erba medicinale Radice di rosa = 3x Erba medicinale Antidoto potente = Erba medicinale + Erba per antidoti Antidoto speciale = Erba medicinale + 2x Erba per antidoti Bulbo di erbarosa = 2x Erba medicinale + Bulbo di erbaluna Intruglio strano = Erba medicinale + Erba per antidoti + Bulbo di erbaluna
MEDICINA POTENTE 	Ripristina 50-68 PV (singolo personaggio).	-	88	Venditrice a Porto Prospero	Baccarat, Argonia	Faccia d'albero, Malalbero grigio, Condor blu, ecc.	2x Erba medicinale	Bulbo di erbarosa = Medicina potente + Bulbo di erbaluna Medicina speciale = 2x Medicina potente Radice di rosa = Medicina potente + Erba medicinale Essenza d'amor seco = Fiala d'acqua santa + Medicina potente
MEDICINA SPECIALE 	Ripristina 90-120 PV (singolo personaggio).	-	170	-	Baita di Marta, Emycchu	Inkastro, Troll capo	2x Medicina potente	Panacea minore = 2x Medicina speciale Panacea maxima = 3x Medicina speciale
RADICE DI ROSA 	Ripristina 70-92 PV (singolo personaggio).	-	118	-	Caverna delle erbe	-	Medicina potente + Erba medicinale o 3x Erba medicinale	Panacea maxima = Panacea minore + Radice di rosa + Bulbo di erbarosa
ESSENZA D'AMOR SECO 	Ripristina 60-70 PV (singolo personaggio).	120	60	Pickham, Baccarat, Orkutsk, Cappella del deserto, ecc.	Pickham, Baccarat, Arcadia, Orkutsk	Slime, Dottor slime, Panassassina, Re curaslime, Ciclope, ecc.	Fiala d'acqua santa + Medicina potente	Fiala d'acqua santa = Essenza d'amor seco + Salgemma Formaggio dolce = Formaggio + Essenza d'amor seco Formaggio salato = Bottiglia di latte + Muffa speciale + Essenza d'amor seco Scudo d'argento = Scudo riflettente + Essenza d'amor seco + Fiala d'acqua magica
ERBA PER ANTIDOTI 	Cura l'avvelenamento (singolo personaggio).	10	5	Vari empori	Farebury, Torre di Alexandra, Approdo del pellegino, Tragheto, Labirinto dello spadaccino	Bollaslime, Robin Good, Zornbie grigio, Killer dei mari, ecc.	-	Antidoto potente = Erba medicinale + Erba per antidoti Antidoto speciale = Erba medicinale + 2x Erba per antidoti Intruglio strano = Erba medicinale + Erba per antidoti + Bulbo di erbaluna
ANTIDOTO POTENTE 	Cura l'avvelenamento e ripristina 30-40 PV (singolo personaggio).	-	95	Venditrice a Porto Prospero	Argonia	Zannah	Erba medicinale + Erba per antidoti	Antidoto speciale = 2x Antidoto potente
ANTIDOTO SPECIALE 	Cura l'avvelenamento e ripristina 60-80 PV (singolo personaggio).	-	275	-	Baita di Marta, Emycchu oscura	-	2x Antidoto potente o Erba medicinale + 2x Erba per antidoti	-
BULBO DI ERBALUNA 	Cura gli status Addormentato e Paralizzato in combattimento (tutto il gruppo).	30	15	Askantha, Baccarat, Arcadia, Argonia, venditrice a Porto Prospero, ecc.	Alexandria, Torre di Alexandra, Neos	Smacker, Internape, Medusa, Dottor Sottile, Ira, ecc.	-	Bulbo di erbarosa = Medicina potente + Bulbo di erbaluna Bulbo di erbarosa = 2x Erba medicinale + Bulbo di erbaluna Intruglio strano = Erba medicinale + Erba per antidoti + Bulbo di erbaluna Lacrima di luna = 3x Bulbo di erbaluna
BULBO DI ERBAROSA 	Cura il cambiamento di status Paralizzato e ripristina 60-80 PV (singolo personaggio).	-	148	-	Caverna delle erbe	-	Medicina potente + Bulbo di erbaluna o 2x Erba medicinale + Bulbo di erbaluna	Panacea maxima = Panacea minore + Radice di rosa + Bulbo di erbarosa
LACRIMA DI LUNA 	Cura il cambiamento di status Paralizzato e ripristina 110-120 PV (singolo personaggio).	-	308	-	-	Curaslime, Sole & Soletto, Stivale maligno	3x Bulbo di erbaluna	Ascia della luna = Ascia d'oro + Lacrime di luna
PANACEA MINORE 	Cura l'avvelenamento e il cambiamento di status Paralizzato e ripristina completamente i PV (singolo personaggio).	-	550	-	Regno di Trodain, Arcadia, Altipiano solitario	-	2x Medicina speciale	Panacea maxima = Panacea minore + Radice di rosa + Bulbo di erbarosa
PANACEA MAXIMA 	Cura l'avvelenamento, il cambiamento di status Paralizzato, Addormentato e Confusione e ripristina completamente i PV (singolo personaggio).	-	880	-	-	-	Panacea minore + Radice di rosa + Bulbo di erbarosa o 3x Medicina speciale	-

BASI DEL GIOCO

PERSONAGGI

OGGETTI

MOSTRI

SOLUZIONE

SEGRETI

INDICE

OGGETTI E OGGETTI
IMPORTANTI

ARMI

ARMATURE

ACCESSORI

IL PENTOLONE ALCHEMICO



MOSTRI

Mostri

BASI DEL GIOCO

PERSONAGGI

OGGETTI

MOSTRI

SOLUZIONE

SEGRETI

INDICE

MOSTRI

AFFAMIGERATI MOSTRI

001-009

020-040

047-074

075-102

103-130

131-157

158-180

181-204

205-232

233-250

251-274

4 1 VAMPISTRELLO 2

Volatili 3



PV	4	10	Attacco	6	12	Agilità	8	8
PM	5	0	Difesa	7	9	Livello	9	2

Oggetto1 (%)	10	Erba medicinale (1,56 %)
--------------	----	--------------------------

Oggetto1 raro (%)	11	Ala di chimera (0,78 %)
-------------------	----	-------------------------

ESP	12	2	Oro	13	3	Spaventa	14	A
-----	----	---	-----	----	---	----------	----	---

Habitat	15	Regione di Farebury, Grotte della cascata, Regno di Trodain, Altopiano solitario, Nido dell'aquila dei cieli
---------	----	--

Speciale	16	Schiva spesso gli attacchi.
----------	----	-----------------------------

1. N.: l'ordine numerico utilizzato dall'Elenco mostri sconfitti (consulta il capitolo "Basi del gioco", a pagina 15).

2. Nome: mostra il nome del mostro.

3. Famiglia: indica il tipo del mostro.

4. PV: i "punti vita" (o punti danno) indicano la quantità minima di danni che dovrai infliggere al mostro prima che questi venga sconfitto. Ricordati sempre che alcuni nemici possono curarsi.

5. PM: la quantità di "punti magia" a disposizione del mostro durante i combattimenti. Se il valore indicato è zero, allora il nemico non può lanciare alcun incantesimo e gli incantesimi come Rubamagia, che trasferiscono PM dal mostro al tuo personaggio, non avranno effetto.

6. Attacco: questa caratteristica determina la potenza d'attacco del mostro.

7. Difesa: questa caratteristica determina la capacità difensiva del mostro.

8. Agilità: questa caratteristica determina la posizione in cui il mostro entrerà in combattimento. I nemici dotati di un alto valore di Agilità potranno a volte schivare gli attacchi subiti.

9. Livello: indica il livello del mostro. Questa informazione è importante se intendi utilizzare il comando "Spaventa" per mettere in fuga il nemico.

10. Oggetti: a volte, al termine del combattimento i mostri lasciano cadere oggetti di valore. Gli oggetti possono essere normali o rari.

11. %: indica la probabilità che il mostro lasci cadere un oggetto al termine di un combattimento. La probabilità di ottenere questi oggetti oscilla tra 0,39% e 12,5%, a seconda del nemico.

12. ESP: tutti i personaggi sopravvissuti al combattimento riceveranno dei punti esperienza dai mostri sconfitti.

13. Monete d'oro (Oro): i mostri solitamente lasciano cadere una determinata quantità di monete d'oro al termine di un combattimento.

14. Spaventa: indica come il mostro reagirà se utilizzi il comando "Spaventa" durante un combattimento.

15. Habitat: questa informazione ti tornerà utile se dovrai cercare un determinato mostro, poiché elenca tutti i luoghi in cui potrai trovare ogni tipo di mostro. Per maggiori informazioni, consulta le relative sezioni del capitolo "Soluzione".

16. Speciale: descrive le abilità speciali che il mostro userà in combattimento e, a volte, fornisce degli utili consigli per affrontare al meglio i nemici.

"Concentrare gli attacchi" indica che il mostro può concentrare i propri attacchi su un singolo membro del gruppo.



SPAVENTA

La probabilità di mettere in fuga un mostro compiendo dei gesti intimidatori non è casuale, ma è governata da regole fisse. Il fattore cruciale che determina la reazione del nemico è principalmente la differenza tra il livello del mostro e quello dell'eroe: di regola, l'eroe dovrebbe essere almeno tre livelli sopra al nemico, altrimenti

le probabilità di spaventarli saranno alquanto esigue. "Neutrale" significa che i mostri non reagiranno affatto o resteranno lievemente sorpresi; la seconda opzione non ti aiuterà, ma è sempre meglio che subire il contrattacco del nemico. Nota: i boss sono sempre classificati nella categoria G.

EFFETTI DEL COMANDO SPAVENTA

Comportamento del mostro	Differenza di livello	Scappa	Neutrale	Attacca
A Potrebbe fuggire, qualsiasi sia la potenza dell'eroe.	3 o più	100%	0	0
B Fugge soltanto se l'eroe è un po' più forte.	Fino a 3	20%	60%	20%
C Fugge spesso.	3 o più	100%	0	0
D Fugge soltanto se l'eroe è molto più forte.	Fino a 3	0	70%	30%
E Varia.	3 o più	90%	10%	0
F Nessuna reazione.	Fino a 3	65%	25%	10%
G Attacca sempre.	15 o più	90%	10%	0
	Fino a 15	0	10%	90%
	-	25%	50%	25%
	-	0	100%	0
	-	0	0	100%

Se consulterai sempre le tabelle per scoprire il livello di ogni mostro e calcolerai le probabilità di metterli in fuga, il gioco non risulterà poi così divertente; è sempre meglio affrontare i mostri, sconfiggerli e accumulare punti esperienza. Le informazioni riportate ti torneranno utili in caso i tuoi personaggi siano in difficoltà e si ritrovino a lottare per la propria sopravvivenza, in un combattimento che potrebbe rivelarsi l'ultimo.

BOSS

I boss, mostri che appaiono soltanto in determinati punti del gioco, sono descritti nelle relative sezioni del capitolo "Soluzione", perciò in

questo capitolo non dovrai preoccuparti di incappare in informazioni indesiderate che ti rovinino la sorpresa.

1 SLIME *Slime*



PV	7	Attacco	10	Agilità	6
PM	0	Difesa	8	Livello	1
Oggetto (%)	Erba medicinale (3,13%)				
Oggetto raro (%)	Essenza d'amor seco (1,56%)				
ESP	1	Oro	1	Spaventa	A
Habitat	Regione di Farebury, Grotte della cascata, Regno di Trodain, Altopiano solitario, Collina di Howlwind				
Speciale	-				

1 SLIME *Slime*



PV	44	Attacco	7	Agilità	68
PM	0	Difesa	30	Livello	16
Oggetto (%)	Erba medicinale (3,13%)				
Oggetto raro (%)	Essenza d'amor seco (1,56%)				
ESP	8	Oro	1	Spaventa	B
Habitat	Tra la Chiesa sul mare e Baccarat				
Speciale	Può fondersi per formare un Re slime.				

2 DOLCEGATTO *Belve*



PV	10	Attacco	11	Agilità	6
PM	0	Difesa	9	Livello	2
Oggetto (%)	Erba medicinale (3,13%)				
Oggetto raro (%)	Kilt del bandito (1,56%)				
ESP	2	Oro	2	Spaventa	A
Habitat	Regione di Farebury, Regno di Trodain				
Speciale	-				

3 SMACKER *Insetti*



PV	11	Attacco	12	Agilità	5
PM	0	Difesa	8	Livello	2
Oggetto (%)	Erba medicinale (3,13%)				
Oggetto raro (%)	Bulbo di erbaluna (1,56%)				
ESP	2	Oro	3	Spaventa	A
Habitat	Regione di Farebury				
Speciale	Può bloccare un personaggio per 1 turno.				

4 VAMPIDRELLINO *Volatili*



PV	10	Attacco	12	Agilità	8
PM	0	Difesa	9	Livello	2
Oggetto (%)	Erba medicinale (1,56%)				
Oggetto raro (%)	Ala di chimera (0,78%)				
ESP	2	Oro	3	Spaventa	A
Habitat	Regione di Farebury, Grotte della cascata, Regno di Trodain, Altopiano solitario, Nido dell'aquila dei cieli				
Speciale	Schiva spesso gli attacchi.				

5 SATIRO *Umanoidi*



PV	13	Attacco	14	Agilità	7
PM	0	Difesa	9	Livello	3
Oggetto (%)	Abito semplice (6,25%)				
Oggetto raro (%)	Abito da viandante (1,56%)				
ESP	3	Oro	4	Spaventa	A
Habitat	Regione di Farebury				
Speciale	Può indurre il cambiamento di status Addormentato sul gruppo.				

6 PEPE & RONE *Piante*



PV	15	Attacco	12	Agilità	6
PM	4	Difesa	10	Livello	3
Oggetto (%)	Bastone di cipresso (1,56%)				
Oggetto raro (%)	Spada di rame (0,39%)				
ESP	3	Oro	3	Spaventa	A
Habitat	Regione di Farebury (nella foresta)				
Speciale	Può ridurre la Difesa di un personaggio utilizzando Debilis.				

7 CORNIGLIO *Belve*



PV	16	Attacco	13	Agilità	10
PM	0	Difesa	8	Livello	4
Oggetto (%)	Cappello di pelle (1,56%)				
Oggetto raro (%)	Coda da coniglietta (0,78%)				
ESP	5	Oro	5	Spaventa	A
Habitat	Regione di Farebury				
Speciale	-				

8 SLIME ARANCIONE *Slime*



PV	18	Attacco	16	Agilità	25
PM	0	Difesa	15	Livello	4
Oggetto (%)	Erba medicinale (1,56%)				
Oggetto raro (%)	Orecchini slime (0,78%)				
ESP	8	Oro	6	Spaventa	A
Habitat	Regione di Maella, Regno di Ascantha, Collina di Howlwind				
Speciale	-				

9 FUOCO FATUO *Elementi*



PV	14	Attacco	9	Agilità	9
PM	3	Difesa	9	Livello	4
Oggetto (%)	Fiala d'acqua santa (1,56%)				
Oggetto raro (%)	Essenza d'amor seco (0,78%)				
ESP	5	Oro	4	Spaventa	C
Habitat	Regione di Farebury, Grotte della cascata				
Speciale	Può lanciare Globofiamma (una volta per combattimento).				

10 CATTIVALPA *Belve*



PV	15	Attacco	14	Agilità	6
PM	0	Difesa	12	Livello	5
Oggetto (%)	Erba medicinale (3,13%)				
Oggetto raro (%)	Clava (0,78%)				
ESP	4	Oro	5	Spaventa	A
Habitat	Grotte della cascata, Sotto Ascantha, Tana delle talpe				
Speciale	Può caricare la tensione.				

11 PETTIROBOT *Macchine*



PV	9	Attacco	16	Agilità	9
PM	4	Difesa	27	Livello	6
Oggetto (%)	Coperchio del tegame (3,13%)				
Oggetto raro (%)	Ala di chimera (1,56%)				
ESP	5	Oro	8	Spaventa	G
Habitat	A est di Farebury, Grotte della cascata				
Speciale	Aumenta la propria Agilità usando Accelerazione e possiede una buona Difesa (ma pochi PV).				

12 BOLLASLIME *Slime*



PV	20	Attacco	13	Agilità	8
PM	0	Difesa	10	Livello	5
Oggetto (%)	Erba per antidoti (6,25%)				
Oggetto raro (%)	Bulbo di erbaluna (3,13%)				
ESP	5	Oro	7	Spaventa	A
Habitat	Regione di Farebury, Grotte della cascata, Torre di Alexandra, Collina di Howlwind				
Speciale	Può indurre il cambiamento di status Intossicato su un personaggio.				

13 DEMONE DANZANTE *Demoni*



PV	20	Attacco	16	Agilità	14
PM	0	Difesa	14	Livello	6
Oggetto (%)	Ala di chimera (3,13%)				
Oggetto raro (%)	Boxer (1,56%)				
ESP	7	Oro	10	Spaventa	B
Habitat	Regione di Farebury, Grotte della cascata, Regno di Trodain				
Speciale	Può bloccare un personaggio per 1 turno.				

14 ANSELMO TELL *Umanoidi*



PV	21	Attacco	22	Agilità	12
PM	2	Difesa	18	Livello	6
Oggetto (%)	Bandana (3,13%)				
Oggetto raro (%)	Formaggio (0,78%)				
ESP	10	Oro	8	Spaventa	A
Habitat	Regione di Alexandria, Regno di Trodain				
Speciale	Aumenta la propria Difesa usando Superdifesa singola.				

15 STIVALE MATTO *Materiali*



PV	21	Attacco	20	Agilità	22
PM	5	Difesa	17	Livello	7
Oggetto (%)	Erba medicinale (1,56%)				
Oggetto raro (%)	Coda da coniglietta (0,39%)				
ESP	12	Oro	10	Spaventa	A
Habitat	Grotte della cascata, Regione di Alexandria				
Speciale	Può ridurre l'Agilità del gruppo usando Decelerazione e può concentrare gli attacchi.				

16 VERDESTRELLO *Volatili*



PV	19	Attacco	20	Agilità	10
PM	6	Difesa	16	Livello	6
Oggetto (%)	Erba medicinale (3,13%)				
Oggetto raro (%)	Ala di chimera (1,56%)				
ESP	9	Oro	7	Spaventa	A
Habitat	Regione di Alexandria, Torre di Alexandra, Regione di Pickham (spiaggia), Regno di Trodain, spiaggia a sud del Regno di Ascantha				
Speciale	Può ridurre la Difesa del gruppo usando Iperdebilis.				

17 SCARAFANTE NERO *Insetti*



PV	16	Attacco	26	Agilità	16
PM	0	Difesa	36	Livello	7
Oggetto (%)	Erba medicinale (3,13%)				
Oggetto raro (%)	Cappello di pelle (1,56%)				
ESP	12	Oro	10	Spaventa	A
Habitat	Regione di Farebury, Regione di Alexandria, Torre di Trodain				
Speciale	Può bloccare un personaggio per 1 turno.				

18 DIAVOLETTA *Demoni*



PV	28	Attacco	21	Agilità	18
PM	0	Difesa	21	Livello	8
Oggetto (%)	Ala di chimera (3,13%)				
Oggetto raro (%)	Formaggio fresco (0,78%)				
ESP	15	Oro	11	Spaventa	A
Habitat	Torre di Alexandra				
Speciale	I suoi incantesimi non funzionano mai (poiché dispone di zero PM). Infligge danni da ghiaccio al gruppo.				

19 NAUSEAFUNGUS *Piante*



PV	22	Attacco	21	Agilità	14
PM	0	Difesa	18	Livello	8
Oggetto (%)	Erba per antidoti (3,13%)				
Oggetto raro (%)	Formaggio (0,78%)				
ESP	13	Oro	12	Spaventa	B
Habitat	Regione di Alexandria, Torre di Alexandra				
Speciale	Può indurre il cambiamento di status Addormentato sul gruppo.				

- BASI DEL GIOCO
- PERSONAGGI
- OGGETTI
- MOSTRI
- SOLUZIONE
- SEGRETI
- INDICE
- MOSTRI
- AFFAMICERATI MOSTRI
- 001-009
- 030-046
- 047-074
- 075-102
- 103-130
- 131-157
- 158-186
- 187-204
- 205-232
- 233-250
- 251-274

UTILIZZARE LA SOLUZIONE



Di seguito troverai una breve spiegazione riguardante i vari elementi che compongono il capitolo "Soluzione". Abbiamo cercato di non rivelare gli elementi non strettamente necessari della trama del gioco, al punto di non mostrare alcuna foto dei boss! Troverai i nomi dei boss e le relative foto nel capitolo "Segreti", a pagina 215: sta a te decidere se darci subito un'occhiata, oppure se utilizzarlo soltanto in caso di bisogno, in modo da non rovinarti la sorpresa. Riuscirai a resistere alla tentazione?

però, i riferimenti agli oggetti si faranno sempre più radi, anche se continueranno a essere segnalati sulle mappe e sulle tabelle. Il testo di colore marrone indica delle azioni opzionali, non strettamente necessarie al completamento del gioco.

Le missioni secondarie verranno esaminate in un altro capitolo della guida, ma, per non correre il rischio di dimenticarle, le icone Pagina 198 ti indicheranno il punto in cui verranno svelati tali "segreti".

1 Mappe

Ogni oggetto presente nel gioco verrà segnalato su dettagliate mappe di città, regioni e sotterranei. Un'icona speciale indicherà gli oggetti nascosti in barili, mobili, ecc; nella pagina riassuntiva in fondo alla guida troverai la legenda di tutte le icone. La numerazione delle mappe corrisponde all'incirca all'ordine in cui incontrerai gli oggetti nel corso dell'avventura se seguirai le indicazioni del capitolo "Soluzione"; un utile elenco all'inizio dei singoli paragrafi ti aiuterà a tenere traccia dei numerosi oggetti che potrai recuperare durante il viaggio. Infine, ricorda che non potrai aprire subito tutti gli scrigni del tesoro: delle note speciali ti indicheranno se e quali chiavi ti occorreranno.

2 Negozi

Le tabelle dei negozi indicheranno gli oggetti in vendita, il loro costo e quali personaggi possano utilizzarli. Tuttavia, c'è una limitazione da tenere a mente: Jessica non potrà utilizzare le spade finché non avrà appreso la relativa abilità (abilità di Coltelli: 30 punti); fino a quel punto, la sua icona apparirà in grigio nelle tabelle.

3 Soluzione

Il testo descrive in dettaglio ciò che devi fare per avanzare nel corso dell'avventura: dove recarti, con chi parlare, quali oggetti raccogliere e così via...

Gli oggetti trovati verranno evidenziati in rosso. Per facilitare l'impatto iniziale con il gioco, inizialmente tutti gli oggetti verranno menzionati anche nel testo, oltre che nelle mappe e nelle tabelle; man mano che accumulerai esperienza e avvanzerai nel gioco,

4 Foto

La guida include centinaia di foto che illustrano le fasi di gioco più importanti. Il numero sotto ogni foto fa riferimento a un passaggio importante nel testo, e viceversa; la numerazione di ogni sezione inizia sempre da "01".

5 Mostri

Tutti i mostri presenti in una zona o in un sotterraneo verranno elencati nello stesso ordine numerico utilizzato nel menu Elenco mostri sconfitti del gioco. Qui potrai esaminare con una rapida occhiata la statistica più importante dei mostri: i loro PV. Nel capitolo "Mostri", a pagina 68, troverai le informazioni dettagliate su tutte le creature selvagge e fantastiche che potrai incontrare nel corso del viaggio.

Alcuni mostri usciranno allo scoperto soltanto di giorno , mentre altri si faranno vedere solo di notte ; delle note speciali ti indicheranno se un determinato mostro appare soltanto in una certa regione o sotto gli alberi (ad esempio, "nella foresta").

6 Affamigerati mostri

I mostri "visibili" (consulta pagina 19) hanno due nomi diversi: il loro nome di battaglia e il loro nome di squadra. Nel capitolo "Soluzione", verrà utilizzato quest'ultimo, in modo da poter reperire facilmente tutti i dettagli riguardanti la creatura (da pagina 91). Le icone / indicano che il mostro in questione appare soltanto in un determinato momento della giornata. Delle note speciali ti indicheranno eventuali condizioni particolari di cui dovresti essere al corrente.

7 Boss

Qui apprenderai tutto ciò che c'è da sapere sui boss, incluse strategie di battaglia ampiamente collaudate e suggerimenti su come evitare i loro attacchi più pericolosi, oltre a tutte le caratteristiche importanti, presentate in un'apposita finestra (per maggiori informazioni, consulta pagina 69).

- BASI DEL GIOCO
- PERSONAGGI
- OGGETTI
- MOSTRI
- SOLUZIONE**
- SEGRETI
- INDICE
- COME USARE LA SOLUZIONE
- REGIONE DI FAREBURY
- REGIONE DI ALEXANDRIA
- REGIONE DI MAELLA
- REGNO DI ASCANTHA
- REGIONE DI PICKHAM
- REGNO DI TRODAIN
- TERRA DELLE TALPE
- OCEANO
- REGIONE DI BACCARAT
- ISOLA DI NORD-OVEST
- REGNO DI ARGONIA
- ISOLA DI NORD-OVEST
- REGIONE DI ARCADIA
- MONTI NEVOSI
- REGIONE DI SAVELLA
- REGIONE DI FAREBURY
- ALTOPIANO SOLTARIO
- AREE ACCESSIBILI SOLO VOLANDO
- BOSCO IMPERVIO
- REGIONE DI SAVELLA
- NEOS
- CITTADELLA NERA



Alexandria



OGGETTI

N°	Oggetto	Icona	✓
1	Orecchini slime		<input type="checkbox"/>
2	100 monete d'oro		<input type="checkbox"/>
3	Seme della potenza		<input type="checkbox"/>
4	Seme della vita		<input type="checkbox"/>

AFFAMIGERATI MOSTRI

Nome	
1	Cowboy
2	The Doctor
3	Siderus 1,2

1 Dal grado F in poi
2 In uno dei quattro luoghi

MOSTRI

N°	Nome	PV
14	Anselmo Tell	21
15	Stivale matto 1	21
16	Verdestrello	19
17	Scarafante nero	16
19	Nauseafungus	22
20	Athos	25
22	Martellus	33
23	Rigatto 2	29
24	Ranassassina 2	36
27	Corniglio viola	42
237	Riccio ribelle 3	16
238	Medusa 3	35
239	Crostaceus 3	41

1 Solo nei dintorni di Alexandria
2 Sud della Torre di Alexandra
3 Solo sulla spiaggia (a sud della torre)

IL POSTO DI CONTROLLO

Segui il sentiero che da Farebury prosegue verso sud; la strada per il Posto di controllo è contrassegnata da indicazioni a ogni bivio del sentiero, perciò non puoi sbagliarti. Se ancora non hai aperto lo scrigno a sud dell'albero dalle foglie rosse (consulta pagina 106), puoi farlo adesso, recuperando **82 monete d'oro**. Puoi anche cogliere questa occasione per affrontare gli affamigerati mostri della zona.

Ora che la strada per il Posto di controllo non è più bloccata, potrai attraversare il ponte di pietra e continuare verso sud; da questo punto in poi, i mostri diventeranno più pericolosi, perciò fai attenzione. Guardando la collina sulla destra del ponte, vedrai uno scrigno del tesoro (Fig. 1): sali sul terrapieno a destra del sentiero e raggiungi lo scrigno e il paio di **orecchini slime** al suo interno, che potenzieranno la Difesa del portatore di 4 punti.

Ora torna sul sentiero e seguilo verso est; dopo qualche metro noterai un arco sulla sinistra, che segna l'ingresso di Alexandria. Vediamo un po' che razza di benvenuto riceveremo stavolta.



Alexandria



OGGETTI

N°	Oggetto	Icona	✓
1	Fiala d'acqua santa		<input type="checkbox"/>
2	Ala di chimera		<input type="checkbox"/>
3	Erba medicinale		<input type="checkbox"/>
4	11 monete d'oro		<input type="checkbox"/>
5	5 monete d'oro		<input type="checkbox"/>
6	Formaggio		<input type="checkbox"/>
7	Abito da viandante		<input type="checkbox"/>
8	Seme della magia		<input type="checkbox"/>
9	18 monete d'oro		<input type="checkbox"/>
10	Bulbo di erbaluna		<input type="checkbox"/>
11	Lettera di Jessica		<input type="checkbox"/>
12	Vestito di Jessica*		<input type="checkbox"/>

* Al ritorno dalla Torre di Alexandra

NEGOZIO DI ARMI

Oggetto	Prezzo	Utilizzabile da
Clava	110	
Maglio gigante	240	
Spada di rame	270	
Boomerang	420	
Ascia di pietra	550	

NEGOZIO DI ARMATURE ED EMPOBIO

Oggetto	Prezzo	Utilizzabile da
Kilt di pelle	220	
Armatura a scaglie	350	
Scudo a scaglie	180	
Erba medicinale	8	
Fiala d'acqua santa	20	
Ala di chimera	25	

LOCANDA

Prezzo: 4 monete d'oro (a persona)

ESPLORANDO LA CITTÀ

Una volta entrato ad Alexandria, sarai ricevuto da un comitato d'accoglienza fin troppo caloroso; proprio quando la situazione rischierà di prendere una brutta piega (la tua reazione è irrilevante), un'anziana signora interverrà, mettendo in riga i due giovani birbanti.

I negozi di Alexandria sono aperti soltanto durante il gioco e anche il grosso maniero a nord della città è inaccessibile di notte. Per iniziare, dunque, faresti meglio a raccogliere tutti gli oggetti nei paraggi e trascorrere poi la notte nella locanda.



BASI DEL GIOCO

PERSONAGGI

OGGETTI

MOSTRI

SOLUZIONE

SEGRETI

INDICE

COME USARE LA SOLUZIONE

REGIONE DI FAREBURY

REGIONE DI ALEXANDRIA

REGIONE DI MAELLA

REGNO DI ASCANTHA

REGIONE DI PICKHAM

REGNO DI TRODALIN

TERRA DELLE TALPE

OCEANO

REGIONE DI BACCARAT

ISOLA DAL NORD-OVEST

REGNO DI ARGONIA

ISOLA DI NORD-OVEST

REGIONE DI ARCADIA

MONTI NEVOSI

REGIONE DI SAVELLA

REGIONE DI FAREBURY

ALTOPIANO SOLITARIO

AREE ACCESSIBILI SOLO VOLANDO

BOSCO IMPERIVIO

REGIONE DI SAVELLA

NEOS

CITTÀ DELLA NEGA

TOUR GUIDATO DELLA CITTÀ

Uno dei vasi davanti alla casa a fianco della locanda contiene una fiala di acqua santa, mentre il mobile all'interno dell'edificio nasconde un'ala di chimera. Avrai fortuna anche esplorando l'edificio a fianco dell'ingresso cittadino: in un vaso troverai un'erba medicinale, mentre nel mobile sono custodite **11 monete d'oro**. Ora raggiungi la grossa abitazione sulla collina (Fig. 1): rompi i vasi in cucina, al piano terra, per ottenere **5 monete d'oro** e un pezzo di formaggio, poi sali al primo piano, dove troverai un abito da viandante nel mobile. Infine, sali in soffitta, dove, nell'angolo vicino alla ragazza, troverai un barile contenente un seme della magia; gli altri barili lungo la parete contengono **18 monete d'oro** e un **bulbo di erbaluna**.



01

VAI, MUNCHIE!

Se vuoi proseguire nell'avventura, dovrai esplorare la soffitta: sulla parete della stanza, infatti, nascosto tra i barili (Fig. 2), c'è un buco che conduce alla stanza di Jessica. Visto che la porta della stanza è bloccata dai fedeli Bangerz e Mash, non ti resta che mandare Munchie in esplorazione.

Una volta ottenuto il controllo di Munchie, guida il roditore giù dalle scale sulla destra, in fondo alla stanza. Appoggiata sulla scrivania contro il muro c'è una lettera molto interessante, ma come fare per raggiungerla? Semplice, usando come rampa la scopa appoggiata sul lato sinistro della scrivania (Fig. 3). Prendi la lettera di Jessica (premi il tasto ) e attendi che Munchie l'abbia "messa in tasca", poi torna al buco in soffitta. Le scale, tuttavia, saranno un ostacolo insormontabile per le piccole zampe del roditore: fortunatamente, lo zoccolino di legno della scala si rivelerà la rampa perfetta per raggiungere il piano superiore. Ora non ti resta che entrare nel buco e tornare dall'eroe.

Recupera la lettera, torna alla porta della stanza di Jessica e parla con Bangerz, il bambino a sinistra: dopo il dialogo iniziale, parlagli nuovamente e rispondi "Sì" alla prima domanda. Non importa come risponderai alla seconda domanda, ma devi scegliere nuovamente "Sì" alla terza: così facendo, ti ritroverai con un nuovo compagno, in grado di garantire l'accesso alla Torre di Alexandra.



02



03

IL GIUSTO EQUIPAGGIAMENTO

Prima di partire insieme a Bangerz (che, per inciso, non prenderà parte ai combattimenti) dovresti aggiornare il tuo equipaggiamento. Compra dal mercante un'ascia di pietra per Yangus: sebbene possa sembrarti un acquisto strano, aumenterà notevolmente la sua efficacia in combattimento. Se puoi permetterteli, compra anche un'armatura a scaglie e uno scudo a scaglie (nella torre otterrai gratuitamente un secondo scudo). Infine, non dimenticarti di rivendere tutti gli oggetti che non ti servono più (clava, coperchio del tegame, ecc.). Troverai anche un altro scrigno del tesoro vicino al villaggio, contenente **100 monete d'oro**: prosegui verso la torre finché non avvisterai sulla tua sinistra una creatura simile a un toro (Fig. 4). Per il momento, attaccarlo non è una buona idea, visto che è discretamente forte, ma superandolo e proseguendo verso nord troverai lo scrigno sopra citato.



04