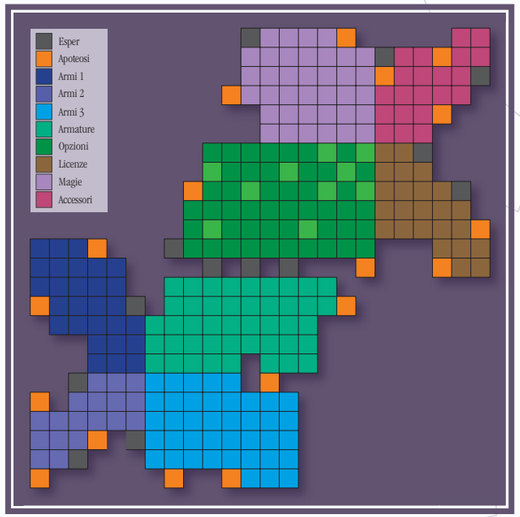
LICENZE

Durante i tuoi viaggi nelle terre di Ivalice entrerai in possesso di armi, protezioni, abilità e incantesimi vari, che non potrai utilizzare prima di aver acquisito la relativa Licenza e per poter far ciò, dovrai prima accumulare i punti licenza necessari per sbloccare il quadrato corrispondente sulla Scacchiera (consulta pagina 12 per maggiori dettagli in merito). Questa sezione della guida si occupa di trattare in maniera approfondita i singoli elementi chiave che incontrerai durante i tuoi spostamenti sulla Scacchiera.

LA SCACCHIERA

La Scacchiera è identica per tutti i personaggi ed è divisa in due sezioni. La parte superiore contiene le Licenze di Tecniche, Magie, Opzioni e Accessori, mentre quella inferiore si occupa unicamente di armi e di tutti i tipi di protezioni (testa, corpo e braccio di supporto). Le Apoteosi e gli Esper sono disponibili in entrambe le sezioni, con l'unica differenza che le Licenze Esper compaiono solo dopo aver sconfitto la creatura in questione.



Quando si uniscono alla squadra i personaggi sono in possesso di un numero estremamente limitato di Licenze, ma proprio per questo motivo avrai la possibilità di crescerli come meglio credi. È anche vero che uno dei più grossi limiti della Scacchiera è proprio l'impossibilità di sapere cosa è contenuto nei quadrati non adiacenti a quelli che hai già scoperto. Per colmare questa lacuna strategica e non sprecare LP, abbiamo pensato di includere nella guida un fac-simile della Scacchiera con tutte le informazioni di cui hai bisogno. Se desideri sapere come cambiano gli attributi ogni volta che un personaggio sale di livello, consulta pagina 58. Non è assolutamente obbligatorio assegnare un ruolo specifico (bulldozer, ariete, mago o spalla) a ogni membro, ma è sicuramente indicato evitare di mischiar troppo le cose per migliorare l'efficienza della tua squadra.

Non ha importanza quale strada decidi di far seguire ai tuoi personaggi sulla Scacchiera. Assicurati semplicemente di non sprecare gli LP guadagnati con fatica, soprattutto durante i tuoi primi spostamenti. Nonostante ogni nemico valga mediamente 1 punto licenza, tieni conto che avrai bisogno di un totale di 13.180 LP per riuscire a sbloccare tutte le Licenze regolari di ogni singolo personaggio. A questi, aggiungi le tre Apoteosi per personaggio (3 x 50 LP) e 805 LP per gli Esper! Nonostante ora ti sembri impossibile, non preoccuparti troppo! Collezionare LP diventerà un gioco da ragazzi non appena sarai entrato in possesso dell'Accessorio Amuleto d'oro, grazie al quale potrai accumulare il doppio dei punti normali. Non dimenticarti che funziona anche sui membri di riserva.

Considerato che le Licenze diventano rilevanti solo nel momento in cui hai accesso a una particolare abilità, ne consegue che il numero degli LP richiesti aumenterà gradualmente con il procedere dell'avventura. In parole povere, l'evoluzione della tua squadra è subordinata alla fase di gioco in cui ti trovi e agli investimenti di denaro fatti per migliorare equipaggiamento, Magie e Tecniche (consulta pagina 35 per ottenere maggiori dettagli in merito allo sviluppo dei personaggi).

OPZIONI

A differenza della maggior parte delle Licenze, le Opzioni hanno effetto immediato non appena sbloccate e considerato gli utilissimi bonus che sono in grado di procurare, è solo nel tuo interesse acquisirle il prima possibile. Durante le prime fasi di gioco concentrati principalmente sulle Opzioni strettamente legate al ruolo di ogni personaggio e mano a mano che procedi con l'avventura concentrati su quelle meno localizzate per ottenere una squadra poliedrica.

La Tabella 1 contiene tutti i dettagli sulle Opzioni: i loro effetti, la priorità a seconda del ruolo e un voto sommario per indicarne l'utilità. Usa questi dati per determinare la priorità d'acquisizione di ogni membro della tua squadra (consulta pagina 33 per ottenere maggiori dettagli in merito ai ruoli).

Acquisendo determinate Opzioni avrai la possibilità di utilizzare delle strategie aggiuntive in battaglia.

La "Tattica Agonia"

Si tratta di un modo spettacolare per aumentare incredibilmente il danno inflitto dalla tua squadra. Per sfruttarlo segui i passaggi descritti di seguito:

- Inserisci un ariete nella squadra equipaggiandolo con un'arma potente e delle protezioni pesanti per aumentare il suo parametro Forza.
- Fai acquisire al personaggio le Licenze Rimedio fisico e Rimedio difensivo.
- Disattiva i Gambit curativi della tua squadra.
- Attacca manualmente l'ariete finché non entra in status Agonia (HP sotto il 20%).
- Se possibile, attiva Esca sul bulldozer per attrarre l'attenzione dei nemici e fare in modo che non bersaglino l'ariete.

Così facendo il tuo ariete sarà in grado di infliggere il doppio dei danni normali, anche con i colpi critici. Inoltre, grazie al parametro di DIF fisica raddoppiato ed equipaggiandoli con un'arma a gittata e un'armatura pesante, riusciranno a sopportare la maggior parte degli attacchi moderatamente forti. Nel caso si rendesse necessario, usa Energia per ripristinare la giusta quantità di HP (consulta pagina 55 per maggiori dettagli in merito).

La "Tattica Prestanza"

Si tratta di una variante meno rischiosa e allo stesso modo meno efficace della strategia di cui sopra:

- Inserisci un ariete nella squadra equipaggiandolo con una potente arma a gittata e delle protezioni pesanti per aumentare il suo parametro Forza.
- Fai acquisire al personaggio la Licenza Prestanza.
- Imposta un Gambit per curarlo ogni volta che perde HP.
- Se possibile, attiva Esca sul bulldozer per attrarre l'attenzione dei nemici e fare in modo che non bersaglino l'ariete.

Così facendo l'ariete infliggerà il 20% in più dei danni normali (colpi critici compresi) quando i suoi HP sono al massimo. Usa gli status alterati Haste, Audacia e Furia per accrescerne ulteriormente la potenza (consulta pagina 56 per maggiori dettagli in merito).

Oggetti curativi più efficaci

Ottenendo le Licenze Arte, i personaggi saranno in grado di aumentare l'efficacia degli oggetti curativi. Nelle battaglie più difficili, quando gli MP si svuotano a una velocità tremenda, essere in grado di spremere al massimo gli oggetti di consumo è sicuramente un vantaggio da non sottovalutare.

Licenza	Oggetti	Effetto
Arte Pozione: licenza 1	Pozione, Granpozione ed Extrapozione	Ripristinano il 10% di HP in più
Arte Pozione: licenza 2		Ripristinano il 15% di HP in più
Arte Pozione: licenza 3		Ripristinano il 25% di HP in più
Arte Etere: licenza 1	Etere e Grand'etere	Ripristinano il 10% di MP in più
Arte Etere: licenza 2		Ripristinano il 15% di MP in più
Arte Etere: licenza 3		Ripristinano il 25% di MP in più
Fenice magna 1	Codadi fenice	Ripristina il 10% di HP in più
Fenice magna 2		Ripristina il 10% di HP in più
Fenice magna 3		Ripristina il 10% di HP in più
Arte Panacea: licenza 1	Panacea	Cura anche gli status Sonno, Crisi, Inerzia e Inabilità
Arte Panacea: licenza 2		Cura anche gli status Pietrosi, Caos e Olio
Arte Panacea: licenza 3		Cura anche gli status Stop, Sentenza e Virus

Un personaggio che ha acquisito tutte queste Licenze sarà in grado di curare praticamente tutti gli status negativi con una singola Panacea e ripristinerà il...

- …50% di HP in più con Pozioni, Granpozioni ed Extrapozioni.
- …50% di MP in più con Etere e Grand'etere.
- …50% di HP in più quando rianima un compagno K.O. con la Coda di fenice (invece del 20%).

Se riesci a creare almeno un personaggio così (preferibilmente una spalla), la tua dipendenza dalle Magie curative diminuirà considerevolmente. Questo ti tornerà comodo in diverse situazioni, specialmente quando l'uso della Magia è limitato, quando sei a corto di MP, quando sei costretto ad affrontare un nemico in grado di danneggiare la tua riserva magica o quando lo status Mutismo è attivo. Inoltre, grazie al tempo di carica quasi nullo, a differenza delle Magie gli oggetti possono anche aiutarti a prevenire alcuni disastri "irreparabili".

Fattoria della Magia

Fai acquisire a un "bulldozer" le Licenze Premio finale, Compenso e Aggressività, così lo renderai in grado di ripristinare i suoi MP durante la battaglia. Grazie a questa meccanica di gioco ridurrai considerevolmente la dipendenza dagli oggetti di consumo, in particolar modo da quelli più costosi come Etere e Grand'etere. Puoi sfruttare questa riserva magica infinita in due modi:

- Imposta i Gambit in maniera appropriata, di modo che il bulldozer si preoccupi di attivare gli status positivi necessari sugli altri membri della squadra (possibilmente con le Magie a zona). Così facendo sarai in grado di ridurre la pressione sui personaggi di supporto (mago e spalla) e non dovrai fermarti ogni volta per rientrare nel raggio d'azione degli alleati.
- Assorbi gli MP del bulldozer con l'incantesimo Aspir. Non sarà veloce come usare un Etere, ma è sicuramente di gran lunga più economico.

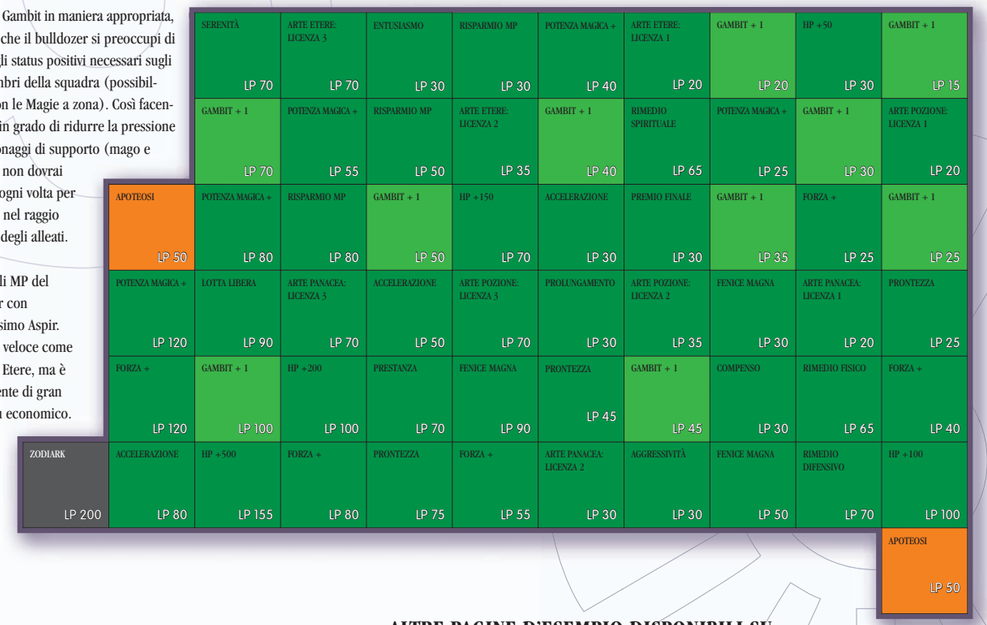


TABELLA 1: OPZIONI

Opzione	Costo LP	Effetto	Utilità	Priorità	Quando?
Accelerazione (x3)	30/50/80	Riduce il tempo di caricamento di tutte le azioni del 10%	*****	Tutti i ruoli	Il prima possibile
Gambit + 1 (x10)	15-100	Aggiunge uno slot Gambit	****	Tutti i ruoli	Mano a mano che entri in possesso di nuovi Gambit
Prolungamento	30	Aumenta la durata degli status positivi del 50%	*****	Tutti i ruoli	Il prima possibile
HP + (x5)	30-155	Aumenta gli HP max del personaggio	*****	Tutti i ruoli	Il prima possibile
Premio finale	30	Il personaggio recupera MP sconfiggendo i nemici	****	Arieti e bulldozer	Quando inizi a utilizzare le Magie più frequentemente
Compenso	30	Il personaggio recupera MP subendo danni	****	Bulldozer (specialmente in combinazione con lo status Esca)	Quando inizi a utilizzare le Magie più frequentemente
Aggressività	30	Il personaggio recupera MP infliggendo danni fisici	****	Arieti e bulldozer	Quando inizi a utilizzare le Magie più frequentemente
Prontezza (x3)	25/45/75	Aumenta Destrezza con lo scudo equipaggiato del 5%	****	Bulldozer e tutti i personaggi che usano regolarmente uno scudo	Il prima possibile
Forza + (x5)	25-120	Aumenta la Forza del personaggio di 1	**	Arieti e bulldozer	Quando ritieni necessario aumentare la Forza di un personaggio
Lotta libera	90	Aumenta la potenza degli attacchi a Mani nude	*	Per tutti i personaggi che combattono a Mani nude	Solo nel caso decidessi di adibire regolarmente un personaggio al combattimento a Mani nude
Risparmio MP (x3)	30/50/80	Riduce il consumo di MP del 10%	*****	Personaggi magici	Il prima possibile
Potenza magica + (x5)	25-120	Aumenta la POT magica del personaggio di 1	***	Maghi e spalle	Quando ritieni necessario aumentare la POT magica di un personaggio
Entusiasmo	30	Il personaggio recupera MP infliggendo danni	****	Maghi	Quando inizi a utilizzare le Magie più frequentemente
Arte Pozione (x3)	20/35/70	Il personaggio ripristina più HP con le Pozioni	***	Tutti i personaggi	Quando hai bisogno di utilizzare oggetti curativi al posto delle Magie
Arte Etere (x3)	20/35/70	Il personaggio ripristina più MP con l'Etere	***	Tutti i personaggi	Quando consumi troppi MP durante le battaglie
Fenice magna (x3)	30/50/90	Il personaggio ripristina più HP quando rianima un alleato con la Coda di fenice	***	Tutti i personaggi	Quando hai bisogno di utilizzare oggetti curativi al posto delle Magie
Arte Panacea (x3)	20/30/70	Il personaggio rimuove più status alterati con la Panacea	****	Tutti i personaggi	Quando hai bisogno di utilizzare oggetti curativi al posto delle Magie
Rimedio fisico	65	Raddoppia la Forza del personaggio in status Agonia	****	Bulldozer e arieti	Il prima possibile se intendi utilizzare la "Tattica Agonia" (vedi sotto)
Rimedio difensivo	70	Raddoppia la DIF fisica del personaggio in status Agonia	****	Tutti i ruoli	Il prima possibile se intendi utilizzare la "Tattica Agonia" (vedi sotto)
Rimedio spirituale	65	Raddoppia la POT magica del personaggio in status Agonia	***	Personaggi magici	Il prima possibile se intendi utilizzare la "Tattica Agonia" (vedi sotto)
Prestanza	70	Aumenta del 20% la Forza del personaggio con gli HP al massimo	**	Bulldozer e arieti	Il prima possibile se intendi utilizzare la "Tattica Prestanza" (vedi sotto)
Serenità	70	Aumenta del 20% la POT magica del personaggio con gli HP al massimo	**	Personaggi magici	Il prima possibile se intendi utilizzare la "Tattica Prestanza" (vedi sotto)

FONDAMENTALI
TATTICHE
PERSONAGGI
INVENTARIO
BESTIARIO
SOLUZIONE
EXTRA
SOMMARIO
COMBATTIMENTO
SVILUPPO PERSONAGGI
VIAGGIARE IN IVALICE
LICENZE
GAMBIT

ALTRE PAGINE D'ESEMPIO DISPONIBILI SU
WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM

PERSONAGGI PRINCIPALI

In queste pagine troverai delle informazioni riguardanti i personaggi principali con una breve descrizione sui loro tratti di base e le loro origini. Non preoccuparti dunque di eventuali spoiler e/o allusioni relative alla trama e immergiti tranquillamente nella lettura.

Ogni personaggio viene introdotto dai dettagli riguardanti l'evoluzione dei suoi parametri in rapporto a uno specifico livello. Fai buon uso di questi dati per capire le abilità innate di ognuno (Attacco, POT magica, HP max, ecc.), decidere quale ruolo assegnargli all'interno della squadra e, di conseguenza, quali Licenze sbloccare via via per meglio caratterizzarlo.

In Final Fantasy XII Magie, Tecniche, Armi ed Equipaggiamento non sono direttamente dipendenti dall'individuo, ma legati principalmente alle scelte che tu giocatore effettui sulle rispettive Scacchiere. Essendo tutte identiche sia nella forma che nei contenuti (Esper e Apoteosi a parte), potresti in teoria decidere di rendere Basch il tuo mago principale e Ashe il tuo soldato più forte. Tieni però in considerazione che ogni singolo membro della squadra possiede dei punti di forza e di debolezza innati che lo contraddistinguono da un altro e sarebbe un vero e proprio spreco non sfruttare al massimo il potenziale a tua disposizione.

Di seguito trovi una lista dei punti principali relativi a ogni personaggio:

- **Livello:** il livello attuale nel momento in cui ne assumi il controllo.
- **LP:** l'ammontare dei punti licenza a disposizione da usare sulla Scacchiera quando si unisce alla squadra.
- **Magie/Tecniche:** le Magie e/o Tecniche già acquisite prima di unirsi alla squadra.
- **Oggetti/Guil:** gli oggetti e/o la quantità di denaro che aggiunge all'Inventario.
- **Gambit:** i Gambit predefiniti che è in grado di utilizzare.
- **Equipaggiamento:** le armi e le protezioni, con i relativi modificatori di forza ed effetti speciali, in suo possesso nel momento in cui si unisce al gruppo. Ricorda che tra gli effetti disponibili, alcuni non sono visibili in gioco (per esempio "TC", che è l'acronimo di Tempo di caricamento, influenza la velocità di attacco di un'arma). Consulta pagina 78 per maggiori dettagli in merito.
- **Licenze:** le Licenze già acquisite e l'equipaggiamento che può utilizzare.
- **Parametri:** tabelle che indicano lo sviluppo di un parametro in relazione al livello del personaggio. Non sono inclusi nell'elenco tutti quei parametri come Attacco che dipendono direttamente dall'equipaggiamento indossato. Tieni in considerazione che la crescita di HP e MP non è esclusivamente predeterminata e può variare leggermente entro un determinato campo di valori.

  I dati forniti fanno riferimento ai personaggi "spogli" di tutto. Se i valori HP che incontri giocando non combaciano con quelli elencati in tabella, è altamente probabile che il membro in questione stia indossando un pezzo di equipaggiamento con un modificatore che agisce direttamente sugli HP.
- **Apoteosi:** si tratta di tecniche speciali e uniche che rientrano nel gruppo degli attacchi fisici privi di effetti elementali. Le Apoteosi si differenziano a seconda della potenza (livello 1 = 90, livello 2 = 140, livello 3 = 230), del consumo di Cariche Mystes (che varia tra uno e tre) e del costo LP necessario per acquisirne la relativa Licenza (sempre 50). Consulta il capitolo Tattiche a pagina 52 per maggiori dettagli in merito.
- **EXP:** ogni membro della squadra necessita di una determinata quantità di punti esperienza per passare di livello. Questa quantità di EXP e il relativo livello, sono esaminati in dettaglio nella tabella riportata qui di seguito. Come puoi ben vedere, il livello massimo raggiungibile è (99).

Livello & EXP

Livello	EXP	Livello	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		

FONDAMENTALI
TATTICHE
PERSONAGGI
INVENTARIO
BESTIARIO
SOLUZIONE
EXTRA
SOMMARIO
PERSONAGGI PRINCIPALI
OSPITI
PERSONAGGI DI SUPPORTO
REKS
VAAN
BALTHIER
FRAN
BASCH
ASHE
PENELO

REKS

Si tratta del primo personaggio che controlli all'inizio del gioco, dove quasi tutte le opzioni di menu non sono ancora attive (vedi per esempio Licenze, Apoteosi e Gambit).

Livello:	3
LP:	n/d
Magie/Tecniche:	Energia, Thunder
Oggetti:	Pozione x8, Granpozione x5
Guil:	–
Gambit:	Nemico del leader → Attacca

Reks non guadagna EXP fino al combattimento in solitario contro i tre Soldati imperiali, evento che si frappone tra lui e la fine di questo breve prologo. Una volta sconfitti, sentiti pure libero di ritornare sui tuoi passi per collezionare EXP aggiuntiva, ma tieni presente che questo personaggio non si unirà in alcun modo alla futura squadra di Vaan e non ha di conseguenza molto senso perdere tempo per farlo salire di livello.

Equipaggiamento

Categoria	Nome	Effetto
Arma	Spada di mithril	Attacco +13, Destrezza +5, TC 35, Attacchi a raffica 5
Supporto	Cetra	Destrezza +10
Testa	Galea	DIF magica +4, HP max +10
Corpo	Abito di pelle	DIF fisica +4, HP max +10
Accessorio	–	–

Parametri

Livello	HP max	MP max	Forza	POT magica	Vigore	Velocità
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

ALTRE PAGINE D'ESEMPIO DISPONIBILI SU
WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM

EQUIPAGGIAMENTO

Questo capitolo non solo fornisce informazioni estremamente utili riguardanti tutti gli oggetti di Final Fantasy XII, ma indica anche dove (e se necessario, come) entrarne in possesso. Nel mondo di Ivalice è possibile acquisire oggetti in una serie di modalità differenti, che abbiamo naturalmente specificato all'interno della colonna "Acquisibile tramite".

- Negozi: puoi spulciare tra le mercanzie a disposizione dei mercanti, ognuno con un assortimento di merce diverso, oppure controllare la sezione Offerte (identica per tutti i venditori – consulta pagina 38 per maggiori dettagli in merito) per acquistare delle promozioni speciali.
- Nemici: è possibile ottenere oggetti dai tuoi nemici raccogliendo quelli lasciati cadere una volta sconfitti o facendo ricorso alle Tecniche Ruba e Bracconaggio per depredarli dei loro averi. La probabilità che un determinato mostro trasporti un certo tipo di oggetto è indicata nel capitolo Bestiario.
- Tesori: il possibile contenuto dei contenitori sparsi per Ivalice è rivelato nel momento opportuno all'interno del capitolo Soluzione (consulta pagina 175 per maggiori dettagli in merito).
- Ricompense: completando le missioni secondarie sarai spesso in grado di ricevere dei fantastici oggetti come parte della tua ricompensa.

A proposito, consultando l'Inventario scoprirai che tutti i pezzi d'equipaggiamento possiedono uno specifico "Coefficiente metallo". Durante alcune battaglie contro determinati boss un campo magnetico avvilupperà la tua squadra rallentandola considerevolmente a seconda del coefficiente metallo totale dei pezzi equipaggiati. Fai ricorso a delle protezioni leggere o magiche per aggirare il problema.
Per maggiore chiarezza tutti gli oggetti elencati in queste tabelle compaiono nello stesso ordine dell'Inventario di gioco, con l'opzione di ordinamento Automatico attiva.

ARMI

Le armi sono caratterizzate principalmente dal loro valore d'Attacco e dal bonus che (non tutte) concedono al parametro Destrezza. Inoltre, ce ne sono alcune che possiedono delle abilità speciali che infliggono danni elementali o status alterati.

Proprio per questo motivo è impossibile scegliere l'arma più adatta per una determinata situazione, basandosi solo sulla semplice sottrazione tra il suo valore d'Attacco e la DIF fisica del nemico. A ragion del vero, alcuni aversari possiedono delle caratteristiche tali in grado di influenzare considerevolmente il danno ricevuto (consulta pagina 23 per maggiori dettagli in merito). Tra i vari fattori da tenere in considerazione, non dimenticarti che:

- il tempo di caricamento (TC) dell'arma determina il tempo necessario per sferrare un colpo. Più basso il valore nell'omonima colonna, più frequenti saranno i colpi portati. In alcuni casi, un'arma con un basso valore d'Attacco ma un corto tempo di caricamento, alla lunga può rivelarsi più potente di un'altra arma che sulla carta sembra migliore. Se sferrati nello stesso lasso di tempo, due colpi da 10 HP ognuno sono sicuramente meglio che non uno solo da 15 HP.
- molte armi hanno un fattore di probabilità che le rende in grado di sferrare dei colpi multipli, moltiplicando di conseguenza anche il danno inflitto. Un'arma con un alto valore di "Attacchi a raffica", nelle mani giuste può diventare letale. Più alto il valore nella medesima colonna e più alte le probabilità che un personaggio possa sferrare tale attacco. Se sei appassionato di matematica, calcola la probabilità percentuale moltiplicando il totale specificato x0,7. Se il personaggio in questione sta indossando l'Accessorio Mitena di Genji, il fattore moltiplicativo da utilizzare diventa 1,8.
- in maniera molto simile, alcune armi possiedono una certa percentuale di probabilità di sferrare un "Colpo critico". Questo tipo di colpo infligge il doppio del danno normale.
- ogni tipo di arma possiede un differente raggio d'azione che determina la distanza minima necessaria per iniziare l'attacco. Per esempio, un'arma con valore 1 rientra nella categoria corpo a corpo e non può procurare alcun danno ai nemici di tipo Volatile, mentre un'arma con valore 10 rientra nella categoria armi a gittata e può essere utilizzata per colpire dalla distanza anche i nemici di cui sopra.
- tutte le armi possiedono uno specifico valore di "Stordimento". Tale effetto previene un qualsiasi nemico di contrattaccare, facendolo annaspare nel buio in cerca d'equilibrio. L'esatta percentuale applicabile per ogni attacco non è altro che il risultato della seguente formula:
Probabilità di Stordimento = valore di Stordimento + (un valore compreso tra 0 e il livello dell'assalitore) – (un valore compreso tra 0 e il livello del difensore).
Considerato che questa formula è piuttosto complicata ed è influenzabile da fattori completamente casuali, tieni semplicemente conto che più alto è il valore di Stordimento, maggiori saranno le probabilità di sfruttare quest'effetto.

SPADE

Tipo: Armi a una mano
Parametro principale: Forza
Mossa speciale: Attacchi a raffica
Raggio d'azione: 1
Stordimento: 10
Caratteristiche: si tratta di armi piuttosto lente per via del loro elevato tempo di caricamento. Impegnando solo una mano, danno la possibilità al portatore di imbracciare uno scudo nello slot Supporto.

NOME	Attacco	Destrezza	Elemento	Special	MP	POT magica	TC	Attacchi a raffica	Coefficiente metallo	Compra	Vendi	Licenza	LP
Acquisito tramite →	Tesoro o ricompensa				Negozio							Nemico	
SPADA DI MITHRIL	13	5	-	-	-	-	35	5	0	-	150	Licenza spade militari	5
	Arma iniziale impugnata da Vaan e Reks			-								Omega Mark XII (292)	
SPADA LARGA	15	5	-	-	-	-	35	5	1	400	200	Spade: licenza 1	15
	Mappa 4-4a Riva sud del Gizas (sudest), N°. 18			Rabanastre, Pianura di Giza (Stagione secca), Leviatano...								Minicactus (001-A), Cactus (001-B), Sleipnir (012)	
SPADA LUNGA	19	5	-	-	-	-	35	5	1	700	350	Spade: licenza 1	15
	Mappa 6-7a Canale principale 11 (est), N°. 17			Rabanastre, Borgo di Nalbina, Leviatano...							-		
SPADA DI FERRO	24	5	-	-	-	-	35	5	2	1.200	600	Spade: licenza 2	25
	-			Rabanastre, Borgo di Nalbina, Leviatano...; Merce in offerta								Mimik (030), Nykteris (056), Razorphyn (317)	
LAMA DI MITHRIL	22	5	-	-	-	-	35	5	0	-	750	Licenza spade militari	5
	Arma iniziale impugnata da Basch			-							-		
SPADA ZORLIN	29	5	-	-	-	-	35	5	1	1.700	850	Spade: licenza 2	25
	Mappa 15-3 Raccordo est (nord), N°. 12			Tomba di Raithwall, Rabanastre, Leviatano...							-		
SPADA ANTICA	35	5	-	Effetto extra: Pietrosi (15%)	-	-	35	5	1	2.400	1.200	Spade: licenza 2	25
	Mappa 14-5 Sala di subcontrollo (est), N°. 11 • Mappa 16-3 Riva erosa (est) N°. 4			Tomba di Raithwall, Rabanastre								Smeraltus (202-B)	
SANGUINARIA	41	5	-	Effetto extra: Crisi (100%)	-	-	35	5	1	5.000	2.500	Licenza Sanguinaria	30
	-			Rabanastre; Merce in offerta								Nykteris (056)	
LOHENGRIN	47	5	-	-	-	-	35	5	1	4.500	2.250	Spade: licenza 3	40
	-			Rabanastre, Bur-Omisace, Jahara								Twintania (088)	
LAMA FOCUM	53	5	Elemento: Fuoco	-	-	-	35	5	1	5.200	2.600	Spade: licenza 3	40
	-			Rabanastre, Borgo di Nalbina, Bur-Omisace...; Merce in offerta								Gelatina (080)	
TRUCIDIAVOLO	59	5	-	-	-	-	35	5	1	6.000	3.000	Spade: licenza 3	40
	Mappa 17-4 Scalone reale (est), N°. 5			Rabanastre, Borgo di Nalbina, Bur-Omisace								Yeti (095)	
BRANDO GELUM	65	5	Elemento: Gelo	-	-	-	35	5	2	7.000	3.500	Spade: licenza 4	40
	Sconfiggendo il Ricercato: Drago anellato			Rabanastre, Borgo di Nalbina, Monti Mosfora								Zombie combattente (100)	
SPADA DI PLATINO	70	5	-	-	-	-	35	5	0	9.000	4.500	Spade: licenza 4	40
	-			Costa Phon, Archades								Mandragola (127)	
SPADA BASTARDA	75	5	-	-	-	-	35	5	2	11.000	5.500	Spade: licenza 5	50
	-			Archades								Skeledrago (164)	
SPADA DI DIAMANTE	80	5	-	-	-	-	35	5	0	12.500	6.250	Spade: licenza 5	50
	-			Porto di Balfonheim, Merce in offerta							-		
SPADA RUNICA	85	5	-	-	-	-	35	5	2	14.500	7.250	Spade: licenza 6	60
	-			Porto di Balfonheim								Babele (208)	
NEKROSYS	90	5	-	Effetto extra: K.O. (10%)	-	-	35	5	2	16.000	8.000	Spade: licenza 6	60
	Mappa 38-8 Oltre il pensiero (centro), N°. 26 • Mappa 42-34 Livello della caligo - sud (ovest), N°. 43			Porto di Balfonheim; Merce in offerta								Miratore (322)	
ORITTOLAMA	95	0	-	-	-	-	35	10	2	-	9.750	Spade: licenza 7	80
	Mappa 40-53 Ordov Floem NE N°. 9			Merce in offerta							-		
DURANDAL	99	5	-	-	-	-	35	5	2	-	12.000	Spade: licenza 7	80
	-			Merce in offerta							-		

SPADE DA CAVALIERE

Tipo: Armi a due mani
Parametro principale: Forza
Mossa speciale: Attacchi a raffica
Raggio d'azione: 1
Stordimento: 10
Caratteristiche: armi a due mani estremamente potenti, che però non danno alcuna possibilità al personaggio che le impugna di equipaggiare uno scudo. Una stranezza degna di nota è che esistono tre Spade da cavaliere equipaggiabili senza il bisogno di acquisire alcuna Licenza.

NOME	Attacco	Destrezza	Elemento	Special	MP	POT magica	TC	Attacchi a raffica	Coefficiente metallo	Compra	Vendi	Licenza	LP
Acquisito tramite →	Tesoro o ricompensa				Negozio							Nemico	
CLAYMORE	82	10	-	-	-	-	30	7	2	10.500	5.250	Spade da cavaliere: licenza 1	50
	-			-								Lestor (313)	
DEFENDER	91	35	-	-	-	-	30	5	2	13.000	6.500	Spade da cavaliere: licenza 2	70
	Mappa 44-5 Sala della dolce melodia (nord) N°. 17			Porto di Balfonheim								Watanka (203)	
SAVE THE QUEEN	100	10	-	-	-	-	30	7	2	15.500	7.750	Spade da cavaliere: licenza 2	70
	Mappa 42-31 Livello del vespero - sud (est), N°. 27 • Sconfiggendo il Ricercato: Golia			Porto di Balfonheim; Merce in offerta								Verel (356)	
RAGNAROK	109	10	-	Effetto extra: Inerzia (25%)	-	-	30	7	2	-	10.000	Spade da cavaliere: licenza 3	90
	Sconfiggendo il Ricercato: Ixion			-							-		
SPADA ULTIMA	118	10	-	-	-	-	30	7	2	-	12.500	Spade da cavaliere: licenza 3	90
	Mappa 42-30 Livello del vespero – nord (est), N°. 26			Merce in offerta							-		
EXCALIBUR	128	10	Elemento: Sacro	-	-	-	30	7	2	-	0	Licenza spada sacra	160
	Mappa 40-41 Silur Xilem OS, N°. 8			-							-		
GIRASOLE	140	25	-	-	-	-	30	12	0	-	0	Licenza spada suprema	225
	-			Merce in offerta							-		
SPADA DI TORO	130	50	Elemento: Sacro	Effetto permanente: Audacia, Fede	-	-	99	80	2	-	0	-	-
	-			Merce in offerta							-		
SPADA DEL PATTO	30	30	-	Stordimento: 0	-	-	30	25	5	-	-	-	-
	Ricevendola dagli Occuria a Giruvegan			-							-		
SPADA DEI RE	30	30	-	Stordimento: 0	-	-	30	25	5	-	-	-	-
	Visitando la mappa 27-13 Sala del trionfatore			-							-		

KATANA

Tipo: Armi a due mani
Parametri principali: Forza, POT magica
Mossa speciale: Attacchi a raffica
Raggio d'azione: 1
Stordimento: 0
Caratteristiche: considerato che il danno inflitto è calcolato in base alla Forza e alla POT magica, le Katane si rivelano delle armi versatili sia per guerrieri puri, sia per maghi. Inoltre, sono piuttosto portate per gli attacchi a raffica.

NOME	Attacco	Destrezza	Elemento	Special	MP	POT magica	TC	Attacchi a raffica	Coefficiente metallo	Compra	Vendi	Licenza	LP
Acquisito tramite →	Tesoro o ricompensa				Negozio							Nemico	
KOTETSU	50	5	-	-	-	-	29	13	1	3.800	1.900	Katana: licenza 1	35
	-			Rabanastre, Jahara								Lupo mannaro (015)	
OSAFUNE	54	5	-	-	-	-	29	13	1	4.800	2.400	Katana: licenza 1	35
	Mappa 25-2 Inizio del corso argenteo (sud), N°. 8			Rabanastre, Bur-Omisace, Jahara								Ultra urutan (372)	

NOME	Attacco	Destrezza	Elemento	Special	MP	POT magica	TC	Attacchi a raffica	Coefficiente metallo	Compra	Vendi	Licenza	LP
Acquisito tramite →	Tesoro o ricompensa				Negozio							Nemico	
KOGARASU	58	5	-	-	-	-	29	13	1	5.600	2.800	Katana: licenza 1	35
	Ricompensa: Olifante della Costa Phon											Wu (066), Garuda egbil (091-B)	
MAGOROKU	62	5	-	-	-	-	29	13	1	6.600	3.300	Katana: licenza 2	40
	-			Rabanastre, Borgo di Nalbina, Bur-Omisace								Fortuniglio (121)	
MURASAME	66	5	Elemento: Acqua	-	-	-	29	13	2	8.500	4.250	Katana: licenza 2	40
	Mappa 30-3 Costa Maurea (sudovest), N°. 11 • Ricompensa: Olifante della Costa Phon			Costa Phon								Pyrolisk (130)	
KIKUICHIMONJI	70	5	-	-	-	-	29	13	2	10.500	5.250	Katana: licenza 3	45
	Mappa 32-5 Caverna del tempo (centro), N°. 15 • Mappa 37-8 Antica via Erwanis (sud), N°. 63			Archades								Killercutter (191)	
JAGEI YAKEI	74	5	-	Effetto extra: Veleno (10%)	-	-	29	13	2	12.500	6.250	Katana: licenza 3	45
	-			Porto di Balfonheim								Bacnamus (376-A), Bacnamus (376-B), Bacnamus (376-C)	
MURAKUMO	78	5	Elemento: Aria	-	-	-	29	13	2	15.000	7.500	Katana: licenza 4	50
	Mappa 42-31 Livello del vespero - sud (centro), N°. 32 • Ricompensa: Olifante della Costa Phon			Porto di Balfonheim; Merce in offerta							-		
MURAMASA	84	5	-	-	-	-	29	13	2	-	10.000	Katana: licenza 4	50
	Mappa 42-8 Loggia dei primordi 3 (nordest), N°. 11 • Ricompensa: Olifante della Costa Phon			-								Criptobunny (311), Avenger (368)	
MASAMUNE	93	5	-	-	-	-	29	40	2	-	0	Licenza Masamune	55
	Sconfiggendo il Ricercato: Gilgamesh			Merce in offerta							-		

KATANE NINJA

Tipo: Armi a due mani
Parametri principali: Forza, Velocità
Mossa speciale: Attacchi a raffica
Raggio d'azione: 1
Stordimento: 0
Caratteristiche: veloci e con alte probabilità di eseguire attacchi a raffica. Garantiscono un buon bonus Destrezza, migliorando così le difese di chi le impugna. Sono infuse con l'elemento Oscuro e considerato che spesso e volentieri i nemici sono in grado di assorbirlo o resistergli, è sempre una buona idea preparare un'arma di riserva per far fronte a qualsiasi situazione.

NOME	Attacco	Destrezza	Elemento	Special	MP	POT magica	TC	Attacchi a raffica	Coefficiente metallo	Compra	Vendi	Licenza	LP
Acquisito tramite →	Tesoro o ricompensa				Negozio							Nemico	
ASHURA	51	20	Elemento: Oscuro	-	-	-	24	15	1	5.600	2.800	Katana ninja: licenza 1	40
	-			Rabanastre, Borgo di Nalbina, Bur-Omisace								Aeros (328)	
SAKURA	56	20	Elemento: Oscuro	-	-	-	24	16	1	7.000	3.500	Katana ninja: licenza 1	40
	-			Rabanastre, Borgo di Nalbina, Monti Mosfora								Midgardsorm (347)	
KAGENUI	62	20	Elemento: Oscuro	Effetto extra: Lentezza (10%)	-	-	24	17	1	10.000	5.000	Katana ninja: licenza 1	40
	-			Costa Phon, Archades; Merce in offerta								Striker (140)	
KOGA	67	20	Elemento: Oscuro	-	-	-	24	18	2	-	6.500	Katana ninja: licenza 2	45
	Mappa 32-4 Strada della coscienza (centro), N°. 10			-								Drago coriaceo (116)	
IGA	67	20	Elemento: Oscuro	-	-	-	24	19	2	-	6.500	Katana ninja: licenza 2	45
	Mappa 6-11b Canale principale 10 (ovest), N°. 37 • Mappa 32-4 Strada della coscienza (centro), N° 10			-								Bogy (194)	
OROCHI	72	20	Elemento: Oscuro	Effetto extra: Inabilità (10%)	-	-	24	20	2	-	8.250	Katana ninja: licenza 2	45
	-			Merce in offerta							-		
YAGYU	80	20	Elemento: Oscuro	-	-	-	24	22	2	-	0	Licenza Yagyu	80
	-			-							-	Bullet (310)	

LANCE

Tipo: Armi a due mani
Parametro principale: Forza
Mossa speciale: Attacchi a raffica
Raggio d'azione: 1
Stordimento: 10
Caratteristiche: l'estrema potenza e il corto tempo di caricamento rendono questa tipologia di armi un'ottima scelta per l'ariete della squadra. In particolar modo l'Alabarda eccelsa è un'arma fantastica! Se desideri poterla impugnare almeno una volta, ti consigliamo di consultare preventivamente pagina 191 per maggiori dettagli in merito.

NOME	Attacco	Destrezza	Elemento	Special	MP	POT magica	TC	Attacchi a raffica	Coefficiente metallo	Compra	Vendi	Licenza	LP
Acquisito tramite →	Tesoro o ricompensa				Negozio							Nemico	
GIAVELLOTTO	30	8	-	-	-	-	26	4	1	1.400	700	Lance: licenza 1	15
	-			Rabanastre, Leviatano, Deserto ovest di Dalmasca...; Merce in offerta							-		
LANCIA	36	8	-	-	-	-	26	4	1	2.200	1.100	Lance: licenza 1	15
	Mappa 15-3 Raccordo est (nord), N°. 12 • Mappa 15-7 Raffineria 1 - cisterne sud (est) N°. 35			Tomba di Raithwall, Rabanastre								-	
PARTIGIANA	42	8	-	-	-	-	26	4	1	3.500	1.750	Lance: licenza 2	25
	-			Rabanastre, Jahara								-	
LANCIA PESANTE	48	8	-	Effetto extra: Lentezza (10%)	-	-	26	4	2	4.800	2.400	Lance: licenza 2	25
	-			Rabanastre, Bur-Omisace, Jahara								Fidil (346)	
LANCIA FULMINEA	54	8	Elemento: Tuono	-	-	-	26	4	2	5.800	2.900	Lance: licenza 3	30
	-			Rabanastre, Borgo di Nalbina, Bur-Omisace								-	
OBELISK	60	8	-	-	-	-	26	4	2	7.500	3.750	Lance: licenza 3	30
	Ricompensa: Olifante della Costa Phon • Sconfiggendo il Ricercato: Bly			Costa Phon, Monti Mosfora								Ankhagher (364)	
ALABARDA	66	8	-	-	-	-	26	4	2	10.000	5.000	Lance: licenza 4	35
	Mappa 30-7 Capo Hakawi (sudest), N°. 36 • Sconfiggendo il Ricercato: Viral			Costa Phon, Archades								-	
TRIDENTE	72	8	Elemento: Gelo	-	-	-	26	4	2	12.500	6.250	Lance: licenza 4	35
	-			Porto di Balfonheim; Merce in offerta								Ladro bangaa (377-A)	
LANCIA SACRA	78	8	Elemento: Sacro	-	-	-	26	4	2	14.500	7.250	Lance: licenza 5	40
	Mappa 40-11 Trias Xilem EN, N°. 3			Porto di Balfonheim								Ghizamaluk (083)	
GUNGNIR	84	8	Elemento: Fuoco	-	-	-	26	4	2	17.000	8.500	Lance: licenza 5	40
	Mappa 40-33 Silur Xilem ES, N°. 5 • Ricompensa: Olifante della Costa Phon			Deserto ovest di Dalmasca; Merce in offerta								Bune (177), Spirito maligno (337)	
BAFFO DI DRAGO	91	8	-	-	-	-	26	4	1	-	0	Licenza Baffo di drago	60
	Mappa 37-2 Colline nord di Livil (nordovest), N°. 20 • Mappa 42-21 Chiostro ecceso 1 (est) N°. 14, N°. 15 • Mappa 42-28 Livello del buio - sud (ovest) N°. 25			-							-		
ALABARDA ECCELSA	150	8	-	-	-	-	26	4	2	-	0	Licenza Alabarda eccelsa	235
	Mappa 24-10 Area estrattiva 2 (centro), N°. 15 • Mappa 44-4 Sala dei magnanimi (centro), N°. 12			-							-		

BASTONI

Tipo: Armi a due mani
Parametro principale: Forza
Mossa speciale: Attacchi a raffica
Raggio d'azione: 1
Stordimento: 10
Caratteristiche: il danno inflitto dipende dalla DIF magica del bersaglio e non dalla DIF fisica. Questa peculiarità le rende particolarmente efficaci contro tutte le creature che favoriscono gli scontri corpo a corpo, ed estremamente inadatte contro i nemici di tipo magico. Sono in grado di penetrare lo status Protect con facilità, ma vengono neutralizzate piuttosto efficacemente dallo status Shell.

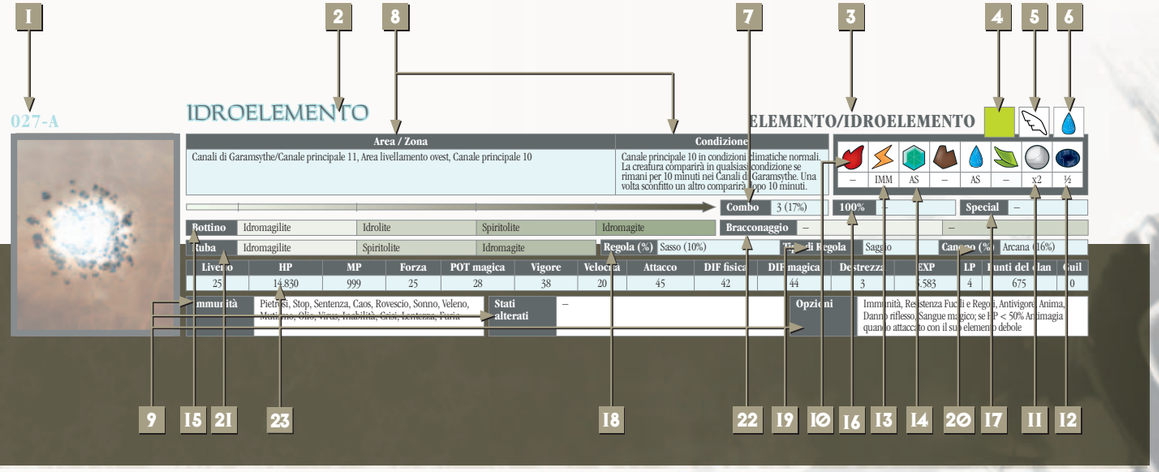
NOME	Attacco	Destrezza	Elemento	Special	MP	POT magica	TC	Colpo critico	Coefficiente metallo	Compra	Vendi	Licenza	LP
Acquisito tramite →	Tesoro o ricompensa				Negozio							Nemico	
BASTONE DI QUERCIA	27	25	-	-	-	-	30	12	0	1.300	650	Bastoni: licenza 1	15
	Mappa 9-9 Caverna Zebaya (sudest), N°. 27			Rabanastre, Leviatano, Deserto ovest di Dalmasca...								Spettro (035)	
PALO DI CIPRESSO	33	25	Elemento: Terra	-	-	-	30	12	0	2.000	1.000	Bastoni: licenza 1	15
	Mappa 15-3 Raccordo est (nordest), N°. 11 • Mappa 16-8 Altopiano ventoso (est), N°. 28			Tomba di Raithwall, Rabanastre; Merce in offerta								-	
BAMBÙ DA GUERRA	39	25	-	-	-	-	30	12	0	3.200	1.600	Bastoni: licenza 2	25
	Mappa 4-3b Riva sud del Gizas (ovest), N°. 38 • Mappa 22-7 Cunicoli verdi (nord), N°. 9			Rabanastre, Jahara								-	
SBARRA MUSCHIATA	45	25	-	-	-	-	30	12	0	4.300	2.150	Bastoni: licenza 2	25
	Mappa 24-4 Area estrattiva 1 (est), N°. 11 • Mappa 25-4 Ruscello gelato (sud), N°. 17			Rabanastre, Bur-Omisace, Jahara								Gran Molboro (078)	
BASTONE DI FERRO	51	25	-	Effetto extra: Lentezza (10%)	-	-	30	12	2	5.300	2.650	Bastoni: licenza 3	30
	-			Rabanastre, Borgo di Nalbina, Bur-Omisace; Merce in offerta								Golem d'argilla (118)	
BASTONE ESAGONALE	57	25	Danno elementale Acqua +50%	-	-	-	30	12	0	6.800	3.400	Bastoni: licenza 3	30
	-			Costa Phon, Monti Mosfora								Brigante seeq (373-A)	
BASTONE DI GOKU	63	25	-	-	-	-	30	12	0	9.000	4.500	Bastoni: licenza 3	30
	Mappa 30-7 Capo Hakawi (sudest), N°. 40 • Mappa 32-4 Strada della coscienza (centro), N°. 6			Costa Phon, Archades								Wendigo (142)	
ARIAL	69	25	Elemento: Aria	-	-	-	30	12	0	11.200	5.600	Bastoni: licenza 4	35
	-			Porto di Balfonheim								Van der laguaro (200)	
BASTONE D'AVORIO	75	25	-	-	-	-	30	12	0	13.500	6.750	Bastoni: licenza 4	35
	Mappa 41-4 Città dei giorni fuggiti (nord), N°. 13 • Mappa 42-31 Livello del vespero - sud (ovest), N°. 29			Porto di Balfonheim; Merce in offerta								Etern (084)	
BASTONE DI GINKGO	81	25	-	-	-	-	30	12	0	16.200	8.100	Bastoni: licenza 5	45
	Mappa 9-15 Nuova linea ovest (est), N°. 47			Bhujerba								Occhio sfolgorante (333)	
BASTONE OTTAGONALE	88	25	-	-	-	-	30	12	0	-	11.700	Bastoni: licenza 5	45
	Ricompensa: Olifante della Costa Phon			-								Abelisk (332), Anima del caos (357)	
PINNA DI BALENA	108	25	-	-	-	-	30	12	0	-	0	Licenza Pinna di balena	125
	-			Merce in offerta							-		

ARCHI

Tipo: Armi a gittata
Parametri principali: Forza, Velocità
Mossa speciale: Colpo critico
Raggio d'azione: 10
Stordimento: 0
Caratteristiche: per funzionare richiedono l'ausilio di munizioni di tipo Freccia caricate nello slot Supporto e non offrono alcun effetto degno di nota (eccetto un caso speciale) a parte il bonus concesso sul parametro Attacco. Ad ogni modo, grazie alle munizioni che potrai acquisire durante il gioco, avrai a tua disposizione una vasta gamma d'effetti elementali o status alterati che colmeranno questa lacuna (consulta pagina 82 per maggiori dettagli in merito).

NOME	Attacco	Destrezza	Elemento	Special	MP	POT magica	TC	Colpo critico	Coefficiente metallo	Compra	Vendi	Licenza	LP
Acquisito tramite →	Tesoro o ricompensa				Negozio							Nemico	
ARCO CORTO	17	0	-	-	-	-	36	5	0	500	250	Archi: licenza 1	20
	Arma iniziale impugnata da Fran			Rabanastre, Leviatano, Deserto ovest di Dalmasca...; Merce in offerta								Schiavo (018)	
ARCO D'ARGENTO	22	0	-	-	-	-	36	5	1	1.000	500	Archi: licenza 1	20
	-			Rabanastre, Borgo di Nalbina, Leviatano...								-	
ARCO AVIS	27	0	-	-	-	-	36	5	0	1.500	750	Archi: licenza 2	30
	-			Rabanastre, Leviatano, Deserto ovest di Dalmasca...								Schiavo (018)	
ARCO KILLER	33	0	-	-	-	-	36	5	0	2.000	1.000	Archi: licenza 2	30
	Mappa 13-3 Binario 1 (est), N°. 4 • Mappa 14-4 Zona intermedia est (nordovest), N°. 8 Mappa 15-3 Raccordo est (est), N°. 5 • Mappa 16-5 Sabbie gialle (centro), N°. 13			Tomba di Raithwall, Rabanastre, Nam Yensa								-	

ALTRE PAGINE D'ESEMPIO DISPONIBILI SU WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM



I Numero

Il numero assegnato alle varie creature nella schermata Bestiario. Ogni volta che è presente una variante di un particolare tipo di nemico che non possiede una scheda separata nel Diario del clan, all'interno di questa guida verrà aggiunta una lettera al numero in questione per aiutarti a meglio differenziare tra le varie genie. Per meglio intenderci, ove in questo manuale "003-A: Lupo" e "003-B: Capo Lupo" compaiono come due elementi differenti, nel Diario del clan troverai solamente "003: Lupo".

I nemici sono inoltre elencati secondo la classificazione usata nel Diario del clan. Nella maggior parte dei casi si tratta del nome dell'area, come per esempio il Deserto di Dalmasca o la Pianura di Giza. Tuttavia esistono altre categorie (per esempio Boss, Ricercati e Mostri rari) che sarai in grado di incontrare solamente in determinate situazioni (descritte nelle celle Area, Zona e Condizione all'interno della scheda del nemico).

2 Nome

Il nome del nemico compare in due punti differenti durante la battaglia: all'interno della finestra Info bersaglio e nel momento stesso in cui selezioni l'avversario d'attaccare.

3 Genere/Tipo

Il primo indica a quale tipo di famiglia la creatura appartiene, come per esempio Magibestia, Nonmorto o Elemento, mentre il secondo specifica il sottogruppo all'interno della stessa. Sconfiggendone più di uno dello stesso Tipo consecutivamente, darai vita a una Uccisione a catena (consulta pagina 37 per maggiori dettagli in merito).

4 Aggressività

Il colore contenuto in questa cella indica l'indole del nemico che ti trovi davanti: arancione, se è un nemico ostile che attacca di propria iniziativa e verde, se è un essere neutrale che mostra le fauci solo quando importunato.

5 Volatile

Quest'icona a forma di ala indica che il nemico è un volatile e dunque non può essere ferito da Tecniche o attacchi corpo a corpo (consulta pagina 22 per maggiori dettagli in merito).

6 Elemento naturale

Si tratta dell'elemento forte del nemico. Se una creatura lancia un attacco dello stesso ceppo dell'elemento, il danno inflitto aumenta del 50%.

7 Combo

Alcuni nemici sono in grado di eseguire attacchi combo sferrando più colpi in una sola mossa. Il primo numero indica la quantità massima di colpi possibile, mentre il secondo mostra chiaramente la probabilità espressa in percentuale che un mostro esegua una mossa di questo tipo, invece di un attacco normale.

8 Area/Zona/Condizione

Queste celle indicano la posizione di ogni nemico nelle terre di Ivalice. Quando una creatura può essere trovata in più posti differenti, le lettere (A, B, ecc.) verranno aggiunte come suffisso per indicare che possiedono delle caratteristiche differenti. Inoltre, in alcuni casi esistono determinate condizioni che devono essere assolutamente rispettate perché un mostro si faccia vivo (per esempio sconfiggere un numero preciso di nemici, ripulire la zona o aspettare un certo periodo di tempo). Per portare qualche esempio, a volte dovrai sconfiggere un certo numero di mostri, disinfestare una determinata zona o magari aspettare una determinata quantità di tempo. Riassumendo quanto scritto sopra: "La creatura X apparirà solamente dopo aver abbattuto 10 esemplari della creatura Y". Tieni a mente che tali condizioni non vengono in alcun modo registrate insieme ai tuoi progressi di gioco e ogni volta che ricominci la partita, sarai costretto a ripartire da zero.

9 Opzioni/Immunità/Stati alterati

Studiando le caratteristiche speciali dei tuoi nemici, otterrai grandi vantaggi. Alcuni traggono dei benefici da determinate Opzioni speciali che, per esempio, aumentano la potenza dei loro attacchi quando sono in status Agonia. Altri invece sono immuni a status alterati come Mutismo o Sonno, mentre altri ancora entrano in battaglia forti degli effetti di Haste o Protect. Con questi dati a portata di mano avrai sempre la possibilità di pianificare la tua strategia in anticipo e, così facendo, evitare spiacevoli sorprese...

10 Affinità elementali

mostra le affinità elementali di ogni nemico. Esistono un totale di otto elementi, ognuno con proprietà opposte all'altro:

(Fuoco)	◄►	(Acqua)	
(Tuono)	◄►	(Gelo)	
(Terra)	◄►	(Aria)	
(Sacro)	◄►	(Oscuro)	

Usa questa nuova conoscenza durante le battaglie, per lanciare Magie ed equipaggiare armi in grado di sfruttare i punti deboli dei nemici. In questo modo eviterai di utilizzare attacchi inutili e poco incisivi. Detto questo, tieni a mente che i tuoi avversari reagiscono in maniera completamente diversa a seconda dell'elemento che li colpisce:

11 x2

Il nemico è debole a quell'elemento e subisce il doppio dei danni.

12 1/2

Il nemico ha una resistenza naturale a quell'elemento e subisce la metà dei danni.

13 IMM

Il nemico è immune a quell'elemento e non subisce alcun danno.

14 AS

Il nemico assorbe l'elemento ripristinando i suoi HP.

15 Bottino

I nemici sconfitti lasciano spesso cadere un Bottino che può variare sia per qualità, sia per valore sul mercato (per maggiore chiarezza i pezzi di equipaggiamento sono indicati in rosso all'interno della scheda del mostro). Le probabilità di ottenere un determinato oggetto sono indicate nella stessa cella in cui l'oggetto compare. Le probabilità che questo accada sono indicate nel relativo spazio all'interno della scheda: più a destra si trova l'oggetto in questione, più bassa sarà la possibilità che il mostro se ne separi una volta eliminato. La freccia posta sopra la sezione "Bottino", rappresenta esattamente la stessa informazione, ma in forma grafica:

- Molto comune: 40% - 55% di possibilità che il nemico lasci cadere l'oggetto.
- Comune: 25% - 40% di possibilità che il nemico lasci cadere l'oggetto.
- Raro: 3% - 12% di possibilità che il nemico lasci cadere l'oggetto.
- Molto raro: 1% - 5% di possibilità che il nemico lasci cadere l'oggetto.

Tieni a mente che le probabilità di ricevere determinati oggetti aumenta con l'aumentare delle Uccisioni a catena (consulta pagina 37 per maggiori dettagli in merito). Inoltre, più lunga è la catena e più alta è la possibilità che il nemico ne lasci cadere più di uno. Quando compare una lettera di fianco al nome, significa che l'oggetto in questione può essere reperito solamente dai mostri che infestano una determinata area.

16 100%

Una volta sconfitto, il nemico lascia sempre cadere l'oggetto.

17 Special

Sconfiggendo certi tipi di mostri, a volte entrerai in possesso di alcuni oggetti importanti. Tali oggetti sono elencati in questo riquadro.

18 Regola (%)

Entrando in possesso della Regola appropriata, c'è una probabilità più alta espressa in percentuale, che un determinato tipo di nemico lasci cadere l'oggetto specificato. La Regola di cui stiamo parlando, non è altro che una Rarità acquistabile nella sezione Offerte dei negozi solo dopo aver soddisfatto determinate condizioni (consulta pagina 88 per maggiori dettagli in merito).

19 Tipo di Regola

Indica il tipo specifico di cui hai bisogno, per aumentare le probabilità che il nemico lasci cadere l'oggetto contenuto nel riquadro Regola.

20 Canopo (%)

Se sei in possesso del Canopo (consulta pagina 88 per maggiori dettagli in merito), esiste una certa possibilità (espressa in percentuale) che il nemico lasci cadere l'oggetto specificato.

21 Ruba

Usando la Tecnica Ruba durante un combattimento, avrai la possibilità di sfilare alcuni oggetti dalle tasche del tuo avversario (in genere non più di uno per mostro). Esiste un buon 55% delle possibilità di ottenere un oggetto "molto comune" (cella a sinistra), circa il 10% di ottenerne uno "comune" (cella al centro) e un misero 3% di rubare qualcosa di "raro" (cella a destra). Per aumentare queste statistiche, equipaggia il personaggio con l'Accessorio Polsino da bandito: le percentuali saliranno rispettivamente all'80%, al 30% e al 6% per le perle rare. A seconda dei casi, anche la quantità degli oggetti lasciati cadere può aumentare.

22 Bracconaggio

Utilizzando la Tecnica Bracconaggio sui nemici in status Agonia, potrai entrare in possesso di oggetti comuni (95% delle possibilità - cella a sinistra) o rari (5% delle possibilità - cella a destra).

23 Parametri

I nemici sono caratterizzati dagli stessi parametri che influenzano i tuoi personaggi: Livello, HP, MP, Forza, POT magica, Vigore, Velocità, Attacco, DIF fisica, DIF magica e Destrezza (consulta pagina 10 per maggiori dettagli in merito). Nel caso uno di questi attributi sia variabile entro un certo arco di valori, sulla scheda verranno indicati sia quello minimo che quello massimo.

È possibile incontrare lo stesso tipo di nemico più volte durante l'avventura, quando i tuoi personaggi hanno ormai raggiunto un livello differente. I punti esperienza (EXP), i punti licenza (LP), nonché i punti del clan e i Guil ottenuti dopo averli sconfitti, verranno tarati di conseguenza.

Svuota la barra HP di un nemico, per eliminarlo. Una volta fatto, i punti EXP e LP verranno suddivisi automaticamente tra i membri attivi della squadra, le riserve e gli ospiti. L'unica cosa da tenere a mente è che: dove gli LP sono spartiti equamente tra tutti i membri della squadra, attivi o riserve che siano, gli EXP vengono suddivisi solamente tra i personaggi in campo e gli eventuali ospiti che li accompagnano. Unica eccezione alla regola è quando uno scontro termina con un personaggio attivo K.O., pietrificato o in qualche modo non in grado di agire. In tal caso, l'individuo in questione non riceverà nulla.

OPZIONI

In aggiunta al loro personale repertorio di Magie e attacchi fisici, i nemici nei quali incapperai viaggiando sono in possesso di potenti Opzioni, alcune delle quali sempre attive in battaglia, mentre altre con effetto temporaneo o attivabili solo in determinate condizioni (per esempio, quando l'avversario è in status Agonia). Considerato che questi fattori incogniti sono abbastanza pericolosi da poter ribaltare le sorti dello scontro in qualsiasi momento (in particolar modo se parliamo di Ricercati, Mostri rari o boss), abbiamo ritenuto essenziale dedicare una sezione approfondita sull'argomento. Consulta la tabella che segue per maggiori dettagli in merito:

Opzioni

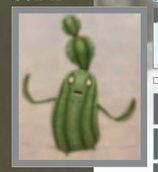
Nome opzione	Effetto
Adattabilità ambientale	Quando il nemico lancia un attacco, i fattori ambientali non vengono presi in considerazione (per esempio, quando il sole splende, gli attacchi di Fuoco sono il 20% più potenti, mentre quelli d'Acqua sono il 50% meno efficaci. Consulta pagina 32 per maggiori dettagli in merito).
Adattabilità elementale	L'elemento debole della creatura cambia ogni volta che sfrutti questa sua debolezza. Quando questo accade, un altro elemento diventa il punto debole del mostro, mentre un altro ancora diventa il suo punto di forza (tutti i colpi ricevuti vengono assorbiti ripristinando i suoi HP).
Anima	Quando il nemico è in status Agonia, il suo parametro POT magica aumenta e gli attacchi magici infliggono il 20% in più di danno. Inoltre, l'ammontare degli HP ripristinati usando le Magie curative aumenta del 50% e la possibilità di infliggere uno status alterato negativo, raddoppia.
Antidestrezza	Tutti gli attacchi normali e alcune Tecniche vanno a segno senza possibilità d'errore. Unica eccezione, quando il mostro è afflitto dallo status alterato Cecità.
Antimagia	Il nemico è immune a qualsiasi Magia per due minuti.
Antireflex	Lo status alterato Reflex viene ignorato e tutte le Magie nemiche penetrano lo scudo magico.
Antistordimento	L'effetto Stordimento comporta l'impossibilità da parte del nemico di contrattaccare dopo aver accusato un colpo estremamente potente. Quando questa Opzione è attiva, il mostro diventa completamente immune a questo stato.
Antivigore	Ci sono due tipi di attacco che infliggono uno status alterato negativo: il primo, ha solo ed esclusivamente quello scopo, mentre il secondo, oltre a tentare di infliggere lo status, danneggia anche i punti HP. Dopo questo preambolo, tieni conto che quando l'effetto Antivigore è attivo, tutte le Magie e le Tecniche facenti parte del primo tipo, ignorano completamente il parametro Vigore del bersaglio andando sempre a segno. L'unica eccezione alla regola è quando il personaggio preso di mira ha lo status alterato Shell attivo: in questo caso le probabilità calano del 50%.
Armatura magica	Il nemico è immune a qualsiasi attacco fisico per la durata di due minuti.
Attacco istantaneo	Il nemico attacca istantaneamente senza bisogno di dover attendere alcun Tempo di caricamento. In queste condizioni l'avversario è spesso incline ad usare il comando Attacca, piuttosto che le Magie o le Tecniche.
Brezza bianca	Il mostro diventa immune agli status alterati negativi per due minuti. L'unica eccezione presente nel gioco è il Chocobo rosso: in questo caso l'immunità dura per tutta la battaglia.
Contrattacco	Il mostro ha una probabilità di contrattaccare pari alla metà della sua Velocità in percentuale. Si tratta di una mossa immediata che non richiede alcun Tempo di caricamento.
Contrattacco x4	Le probabilità che il mostro si lanci al contrattacco quadruplicano.
Danno -	I tuoi attacchi infliggono il 30% in meno di danno (ad eccezione della Tecnica 1.000 aghi).
Danno +	Gli attacchi fisici e alcune Tecniche infliggono il 20% in più di danno.
Danno riflesso	Attaccando un nemico con questa Opzione attiva, il membro della squadra responsabile sosterrà il 5% del danno totale inflitto.
Difesa+	Il parametro Destrezza aumenta di 10 punti, ma solo quando l'attributo corrispondente del nemico è maggiore di 0.
Disperazione	Quando il nemico si trova in status Agonia, il suo parametro Attacco aumenta e infligge il 20% in più di danno con gli attacchi fisici e le Tecniche.
Gazzella	Il valore Destrezza aumenta di 25 punti (eccezione fatta se il parametro corrispondente è 0).
Immunità	I nemici sono immuni ai seguenti attacchi: ◦ Magie, Tecniche e armi che causano lo status K.O. (Ade) ◦ Magie, Tecniche o oggetti che fanno scomparire il nemico (Obliter, Bracconaggio) ◦ Magie, Tecniche o oggetti che causano un danno percentuale (Antimа, Zanna rossa) ◦ Magie o Tecniche che riducono gli HP dell'avversario tra 0 e 8 (Notteccidio o Terapia sui Nonmorti). ◦ Aspir, Aritmetica, Abbocco, Achille, Falciaforza e Falciamagia
Magia istantanea	Il nemico può lanciare Magie senza bisogno di alcun Tempo di caricamento.
Medicina oscura	Gli oggetti curativi come Pozioni e Granpozioni, al posto di curare danneggiano. Allo stesso modo funzionano gli oggetti per annullare gli status alterati negativi: il Collirio porta alla Cecità, l'Antidoto si trasforma in Veleno e così via fino a giungere alla Panacea che procura veri e propri disastri.
Oggetti potenziati	Quando il nemico usa gli oggetti curativi, la portata della cura aumenta del 50%. Quando invece utilizza gli oggetti offensivi come la Zanna rossa, la Zanna blu e la Zanna bianca per esempio, il danno sofferto dalla tua squadra aumenta del 50%.
Resistenza Fucili e Regoli	Se un membro della squadra attacca con armi tipo Fucili, Regoli, con il Ramo salvifico o il Ramo della fede, il mostro riceve solo 1/8 del danno normalmente inflitto.
Riserva magica	Il nemico può lanciare Magie senza consumare MP.
Rissa	L'Attacco del nemico corrisponde alla media risultante dei valori di Forza e Livello.
Sacrificio guerriero	Il danno inflitto dai normali attacchi nemici raddoppia. Si tratta tuttavia di una lama a doppio taglio che si ritorce sull'assalitore infliggendogli la stessa quantità di punti ferita procurata ai membri della tua squadra.
Sangue magico	Dimezza il costo degli MP necessari per lanciare una Magia.
Status+	La durata degli status alterati positivi come Haste e Reflex, aumenta del 50%.
Taurus	Quando gli HP del nemico sono al massimo, i danni che è in grado di infliggere aumentano del 20%.
Torre	Quando il nemico si trova in status Agonia, il suo parametro DIF fisica aumenta e i tuoi attacchi infliggono soltanto 2/3 del danno normale.

FONDAMENTALI
TATTICHE
PERSONAGGI
INVENTARIO
BESTIARIO
SOLUZIONE
EXTRA
SOMMARIO
INTRODUZIONE
DESERTO DI DALMASCA
PIANURA DI GIZA
CANALI DI GARAMSYTHE
GALLERIE DI BARHEIM
MINIERE DI LHUSU
MARE DI SABBIA YENSA
TOMBA DI RAITHWALL
PIANURA DI OZMONE
GIUNGLA DI GOLMORE
MINIERE DI HENNE
GOLE DI PARAMINA
TEMPIO DI MIRIAM
MONTI MOSFORA
BOSCO DI SALIKA
COSTA PHON
PRATERIA DI TCHITA
PALAZZO SOTTERRANEO DI SOCHEN
FORESTA STREGATA
GIRUVEGAN
CASCATE DI RIDORANA
FARO
CAVERNE DI ZERTINAN
ALTOPIANO DI CEROBI
PALUDE DI NABREUS
NABUDIS
RICERCATI (212-243)
SUPER RICERCATI (244-261)
ESPER (262-274)
BOSS (275-292)
MOSTRI RARI (293-372)
VARI (373-???)

ALTRE PAGINE D'ESEMPIO DISPONIBILI SU
WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM

DESERTO DI DALMASCA

001-A MINICACTUS



VEGETALE/CACTUS

Area / Zona	Condizione
A: Deserto est di Dalmasca/Labirinto sabbioso, Riva del Nebra **B:** Deserto est di Dalmasca/Dune Yorna **C:** Deserto ovest di Dalmasca/Dune di Galtea	– – –

–	–	–	–	–	x2	–	–

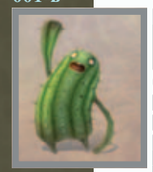
Combo – | **100%** – | **Special** –

Bottino	**A-C:** Frutto di Cactus	**A+C:** Geolite **B:** Geomagilite	**A+C:** Pozione **B:** Granpozione	**A-C:** Vergine	**Bracconaggio**	**A-C:** Frutto di Cactus	**A-C:** Milleaghi
Ruba	**A+C:** Geolite **B:** Geomagilite	**A-C:** Frutto di Cactus	**A+C:** Spada larga **B:** Milleaghi		**Regola (%)**	**A-C:** Milleaghi (5%)	**Tipo di Regola** **A-C:** Dragone	**Canopo (%)** **A-C:** Arcana (1%)

Livello	HP	MP	Forza	POT magica	Vigore	Velocità	Attacco	DIF fisica	DIF magica	Destrezza	EXP	LP	Punti del clan	Guil
A: 4 – 8	100 – 136	385 – 394	9	9	24 – 27	14	12 – 15	5 – 8	11	0	31 – 40	1	33 – 60	0
B: 26 – 27	1.759 – 1.771	999	28	21	43 – 44	20	41 – 42	17 – 18	25	7	809 – 812	1	180 – 189	0
C: 4 – 6	224 – 248	112 – 118	13	7	15 – 17	12	13 – 15	5 – 7	7	0	31 – 37	1	30 – 48	0

Immunità **A-C:** Sentenza, Caos, Rovescio | **Stati alterati** **C:** 50% Sonno | **Opzioni** –

001-B CACTUS



VEGETALE/CACTUS

Area / Zona	Condizione
A: Deserto est di Dalmasca/Poggio riarso, Labirinto sabbioso **B:** Deserto ovest di Dalmasca/Dune di Galtea	– –

–	–	–	–	–	x2	–	–

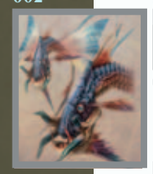
Combo – | **100%** – | **Special** –

Bottino	**A-C:** Frutto di Cactus	**A-B:** Geolite	**A-B:** Pozione	**A-B:** Vergine	**Bracconaggio**	**A-B:** Frutto di Cactus	**A-B:** Milleaghi
Ruba	**A-B:** Geolite	**A-B:** Frutto di Cactus	**A-B:** Spada larga		**Regola (%)**	**A-B:** Milleaghi (5%)	**Tipo di Regola** **A-B:** Dragone	**Canopo (%)** **A-B:** Arcana (1%)

Livello	HP	MP	Forza	POT magica	Vigore	Velocità	Attacco	DIF fisica	DIF magica	Destrezza	EXP	LP	Punti del clan	Guil
A: 1 – 4	72 – 84	50 – 53	8	5	12 – 13	9	7 – 8	3 – 4	8	0	7 – 10	1	13 – 22	0
B: 2 – 3	145 – 157	80 – 83	11	6	14 – 15	11	11 – 12	4 – 5	7	0	13 – 16	1	25 – 34	0

Immunità **A-B:** Sentenza, Caos, Rovescio | **Stati alterati** **A-B:** 50% Sonno | **Opzioni** –

002 PESCE KILLER



ITTIOMOSTRO/PESCE KILLER

Area / Zona	Condizione
A: Deserto est di Dalmasca/Riva del Nebra **B:** Deserto est di Dalmasca/Dune Yorna **C:** Pianura di Giza/Riva nord del Gizas, Colline Toum, Landa delle stelle **D:** Canali di Garamsythe/Canale ausiliario nord	– – Stagione umida –

–	x2	–	–	–	–	–	–

Combo 3 (10%) | **100%** – | **Special** –

Bottino	**A-D:** Squama di pesce	**A+C+D:** Idrolite **B:** Idromagilite	**A+D:** Vestito di jersey **B:** Scudo di diamante **C:** Saio del viandante	**A+C+D:** Pozione **B:** Granpozione	**Bracconaggio**	**A-D:** Squama di pesce	**A+C+D:** Pozione **B:** Granpozione
Ruba	**A-D:** Squama di pesce	**A-D:** Collirio	**A-D:** Coda di fenice		**Regola (%)**	**A-D:** Sasso (30%)	**Tipo di Regola** **A-D:** Mago	**Canopo (%)** **A-D:** Arcana (2%)

Livello	HP	MP	Forza	POT magica	Vigore	Velocità	Attacco	DIF fisica	DIF magica	Destrezza	EXP	LP	Punti del clan	Guil
A: 9 – 10	387 – 398	210 – 214	12 – 13	7	24 – 25	15 – 17	13 – 14	5	7	3 – 4	184 – 188	1	50 – 59	0
B: 26 – 28	2.765 – 2.787	840 – 848	30 – 32	18	41 – 43	20 – 24	41 – 43	18	22	5 – 7	1.481 – 1.489	1	198 – 216	0
C: 18 – 21	1.293 – 1.326	490 – 502	21 – 24	16	32 – 35	19 – 25	25 – 28	13	13	4 – 7	777 – 789	1	116 – 143	0
D: 3 – 4	130 – 141	140 – 144	9 – 10	5	21 – 22	12 – 14	11 – 12	4	6	0 – 1	17 – 21	1	33 – 42	0

Immunità **A-D:** Pietrosi, Cecità, Veleno | **Stati alterati** – | **Opzioni** –

003-A LUPO

MAGIBESTIA/LUPO

Area / Zona	Condizione
A: Deserto est di Dalmasca/Poggio riarso, Labirinto sabbioso, Sabbie ripide, Riva del Nebra **B:** Deserto ovest di Dalmasca/Ovunque **C:** Deserto ovest di Dalmasca/Ovunque	– – –

–	–	–	x2	–	–	–	–

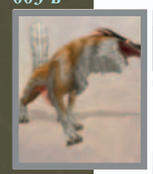
Combo 2 (10%) | **100%** – | **Special** –

Bottino	**A-C:** Pelliccia di lupo	**A-C:** Aerolite	**A-C:** Pozione	**A-C:** Antidoto	**Bracconaggio**	**A-C:** Pelliccia di lupo	**A-C:** Collirio
Ruba	**A-C:** Aerolite	**A-C:** Pelliccia di lupo	**A-C:** Cappello di Merlino		**Regola (%)**	**A-C:** Sasso (30%)	**Tipo di Regola** **A-C:** Cacciatore	**Canopo (%)** **A-C:** Arcana (1%)

Livello	HP	MP	Forza	POT magica	Vigore	Velocità	Attacco	DIF fisica	DIF magica	Destrezza	EXP	LP	Punti del clan	Guil
A: 2 – 7	94 – 134	30 – 40	8 – 10	2	12	10	8 – 10	4	7	0	9 – 13	1	15 – 47	0
B: 3 – 4	135 – 155	60 – 65	11 – 12	5	15	10	11 – 12	5	7	0	16 – 18	1	26 – 42	0
C: 8 – 9	135 – 155	60 – 65	11 – 12	5	15	10	11 – 12	5	7	0	16 – 18	1	26 – 42	0

Immunità **A-C:** Sentenza, Inabilità, Crisi | **Stati alterati** – | **Opzioni** –

003-B CAPO LUPO



MAGIBESTIA/LUPO

Area / Zona	Condizione
A: Deserto est di Dalmasca/Poggio riarso, Labirinto sabbioso, Sabbie ripide, Riva del Nebra **B:** Deserto ovest di Dalmasca/Faglia centrale, Sabbie increspate **C:** Deserto ovest di Dalmasca/Faglia centrale, Sabbie increspate	– – –

–	–	–	x2	–	–	–	–

Combo 2 (17%) | **100%** – | **Special** –

Bottino	**A-C:** Pelliccia di lupo	**A-C:** Aerolite	**A-C:** Pozione	**A-C:** Antidoto	**Bracconaggio**	**A-C:** Pelliccia di lupo	**A-C:** Collirio
Ruba	**A-C:** Aerolite	**A-C:** Pelliccia di lupo	**A:** Cappello di Merlino **B-C:** Cappello a punta		**Regola (%)**	**A-C:** Sasso (30%)	**Tipo di Regola** **A-C:** Cacciatore	**Canopo (%)** **A-C:** Arcana (1%)

Livello	HP	MP	Forza	POT magica	Vigore	Velocità	Attacco	DIF fisica	DIF magica	Destrezza	EXP	LP	Punti del clan	Guil
A: 5 – 10	113 – 153	33 – 43	11 – 13	5	24	12	11 – 13	6	8	0	22 – 26	1	33 – 65	0
B: 8 – 9	535 – 575	66 – 76	16 – 18	13	31	16	17 – 19	9	9	3	252 – 256	1	66 – 98	0
C: 12 – 14	535 – 575	66 – 76	16 – 18	13	31	16	17 – 19	9	9	3	252 – 256	1	66 – 98	0

Immunità **A-C:** Sentenza, Inabilità, Crisi | **Stati alterati** – | **Opzioni** –

004 FEROSAURO

DRAGONE/TYRANNUS A B

Area / Zona	Condizione
A: Deserto est di Dalmasca/Poggio riarso **B:** Deserto ovest di Dalmasca/Dune Yorna, Faglia torrida	– –

–	–	–	–	–	x2	–	–

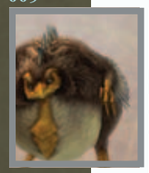
Combo 8 (17%) | **100%** – | **Special** –

Bottino	**A-B:** Cuoio	**A-B:** Geomagilite	**A-B:** Lacrima di Kronos	**A:** Elmo d'osso **B:** Cotta d'osso	**Bracconaggio**	**A-B:** Cuoio	**A-B:** Osso di Geodrago
Ruba	**A-B:** Cuoio	**A-B:** Granpozione	**A-B:** Leone		**Regola (%)**	**A-B:** Osso di Geodrago (12%)	**Tipo di Regola** **A-B:** Dragone	**Canopo (%)** **A-B:** Arcana (12%)

Livello	HP	MP	Forza	POT magica	Vigore	Velocità	Attacco	DIF fisica	DIF magica	Destrezza	EXP	LP	Punti del clan	Guil
A: 29 – 30	6.001 – 6.111	165 – 215	29 – 31	12 – 13	43 – 46	20 – 21	39 – 42	16 – 18	8 – 9	0	2.753 – 2.766	2	413 – 517	0
B: 29 – 30	7.226 – 7.566	180 – 270	32 – 35	12 – 14	45 – 50	20 – 22	44 – 47	18 – 20	19 – 21	0	3.366 – 3.492	2	450 – 729	0

Immunità **A:** Pietrosi, Stop, Sentenza, Virus, Inabilità, Crisi
B: Pietrosi, Stop, Sentenza, Veleno, Virus, Inabilità, Crisi | **Stati alterati** –
– | **Opzioni** **A-B:** Antistordimento, Taurus

005 COKATORIS



AVIOMOSTRO/COKATORIS

Area / Zona	Condizione
A: Deserto est di Dalmasca/Poggio riarso, Labirinto sabbioso, Sabbie ripide, Riva del Nebra **B:** Deserto est di Dalmasca/Poggio riarso, Labirinto sabbioso, Sabbie ripide, Riva del Nebra **C:** Deserto ovest di Dalmasca/Corridoio di sabbia	– – –

–	–	–	–	x2	–	–	–

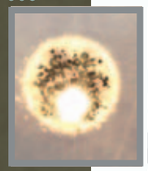
Combo 2 (10%) | **100%** – | **Special** –

Bottino	**A-C:** Piumetta	**A-C:** Ignilite	**A-C:** Pozione	**A-C:** Coda di fenice	**Bracconaggio**	**A-C:** Piumetta	**A-C:** Pellecromo
Ruba	**A-C:** Piumetta	**A-C:** Pozione	**A-C:** Coda di fenice		**Regola (%)**	**A-C:** Sasso (30%)	**Tipo di Regola** **A-C:** Cacciatore	**Canopo (%)** **A-C:** Arcana (1%)

Livello	HP	MP	Forza	POT magica	Vigore	Velocità	Attacco	DIF fisica	DIF magica	Destrezza	EXP	LP	Punti del clan	Guil
A: 3 – 5	136 – 152	40 – 44	10	3	10 – 11	10 – 11	11 – 12	5	8	0 – 2	11 – 15	1	18 – 31	0
B: 7 – 8	136 – 152	40 – 44	10	3	10 – 11	10 – 11	11 – 12	5	8	0 – 2	11 – 15	1	18 – 31	0
C: 9 – 11	585 – 617	300 – 308	14	14	21 – 23	15 – 17	17 – 19	6	10	3 – 7	202 – 210	1	66 – 92	0

Immunità **A-C:** Stop, Caos, Lentezza | **Stati alterati** – | **Opzioni** –

006 SPIRITO NOMA



ELEMENTO/SPIRITO NOMA

Area / Zona	Condizione
Deserto ovest di Dalmasca/Faglia centrale, Orizzonte incandescente	Tempesta di sabbia

IMM	IMM	IMM	AS	IMM	x2	IMM	IMM

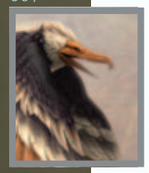
Combo – | **100%** – | **Special** –

Bottino	Geomagite	Spiritolite	Noma	Etere	**Bracconaggio**	–	–
Ruba	Geomagite	Spiritolite	Noma		**Regola (%)**	Electrum (5%)	**Tipo di Regola** Saggio	**Canopo (%)** Arcana (25%)

Livello	HP	MP	Forza	POT magica	Vigore	Velocità	Attacco	DIF fisica	DIF magica	Destrezza	EXP	LP	Punti del clan	Guil
45	48.042	999	30	33	38	25	66	48	52	2	12.627	7	1.320	0

Immunità Pietrosi, Stop, Sentenza, Caos, Rovescio, Sonno, Veleno, Mutismo, Olio, Virus, Inabilità, Crisi, Lentezza, Furia | **Stati alterati** – | **Opzioni** Immunità, Antistordimento, Resistenza Fucili e Regoli, Antivigore, Adattabilità ambientale, Antireflex, Anima, Danno riflesso, Danno -, Sangue magico; se HP < 50% Riserva magica; se HP < 50% Antimagia quando attaccato con il suo elemento debole; se HP < 20% Magia istantanea

007 AQUILION



AVIOMOSTRO/FALCONIDUS

Area / Zona	Condizione
A: Deserto est di Dalmasca/Dune Yorna, Faglia torrida **B:** Deserto ovest di Dalmasca/Faglia centrale, Orizzonte incandescente, Sabbie increspate, Corridoio di sabbia	– –

–	–	–	x2	–	–	–	–

Combo 4 (17%) | **100%** – | **Special** –

Bottino	**A-B:** Aeromagilite	**A-B:** Carta assorbente	**A-B:** Piuma di volatile	**A-B:** Arco ardente	**Bracconaggio**	**A:** Piuma di volatile **B:** Piuma grande	**A:** Tessuto di piume **B:** Piuma di volatile
Ruba	**A:** Piuma di volatile **B:** Piuma grande	**A-B:** 120 Guil	**A-B:** Toro		**Regola (%)**	**A-B:** Sasso (30%)	**Tipo di Regola** **A-B:** Cacciatore	**Canopo (%)** **A-B:** Arcana (12%)

Livello	HP	MP	Forza	POT magica	Vigore	Velocità	Attacco	DIF fisica	DIF magica	Destrezza	EXP	LP	Punti del clan	Guil
A-B: 27 – 28	4.022 – 4.090	480 – 489	32 – 33	16	45 – 46	17 – 19	42 – 44	17 – 18	22	5 – 7	1.952 – 2.044	2	261 – 311	0

Immunità **A:** Stop, Caos, Lentezza | **Stati alterati** – | **Opzioni** –

PIANURA DI GIZA

008-A IENA

MAGIBESTIA/LUPO

Area / Zona	Condizione
A: Pianura di Giza/Ovunque **B:** Pianura di Giza/Ovunque	Stagione secca Stagione umida

–	–	–	–	x2	–	–	–

Combo 2 (10%) | **100%** – | **Special** –

Bottino	**A-B:** Ignilite	**A-B:** Pelliccia di lupo	**A:** Basco di colone **B:** Basco verde	**A:** Pozione **B:** Granpozione	**Bracconaggio**	**A:** Sasso **B:** Pelliccia di lupo	**A:** Pelliccia di lupo **B:** Brandello di carne
Ruba	**A-B:** Ignilite	**A-B:** Pelliccia di lupo	**A:** Pozione **B:** Brandello di carne		**Regola (%)**	**A-B:** Sasso (30%)	**Tipo di Regola** **A-B:** Cacciatore	**Canopo (%)** **A-B:** Arcana (1%)

Livello	HP	MP	Forza	POT magica	Vigore	Velocità	Attacco	DIF fisica	DIF magica	Destrezza	EXP	LP	Punti del clan	Guil
A: 2 – 3	95 – 115	30 – 35	9 – 10	3	12	10	9 – 10	4	7	0	9 – 11	1	14 – 30	0
B: 18 – 19	940 – 960	105 – 110	20 – 21	15	34	17	22 – 23	13	13	4	442 – 444	1	105 – 121	0

Immunità **B:** Caos | **Stati alterati** – | **Opzioni** –

ALTRE PAGINE D'ESEMPIO DISPONIBILI SU
WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM

FONDAMENTALI
TATTICHE
PERSONAGGI
INVENTARIO
BESTIARIO
SOLUZIONE
EXTRA
SOMMARIO
INTRODUZIONE
DESERTO DI DALMASCA
PIANURA DI GIZA
CANALI DI GARAMSYTHE
GALLERIE DI BARHEIM
MINIERE DI LHUSU
MARE DI SABBIA YENSA
TOMBA DI RAITHWALL
PIANURA DI OZMONE
GIUNGLA DI GOLMORE
MINIERE DI HENNE
GOLE DI PARAMINA
TEMPIO DI MIRIAM
MONTI MOSFORA
BOSCO DI SALIKA
COSTA PHON
PRATERIA DI TCHITA
PALAZZO SOTTERRANEO DI SOCHEN
FORESTA STREGATA
GIRUVEGAN
CASCATE DI RIDORANA
FARO
CAVERNE DI ZERTINAN
ALTOPIANO DI CEROBI
PALUDE DI NABREUS
NABUDIS
RICERCATI (212-243)
SUPER RICERCATI (244-261)
ESPER (262-274)
BOSS (275-292)
MOSTRI RARI (293-372)
VARI (373-???)

COME USARE LA SOLUZIONE

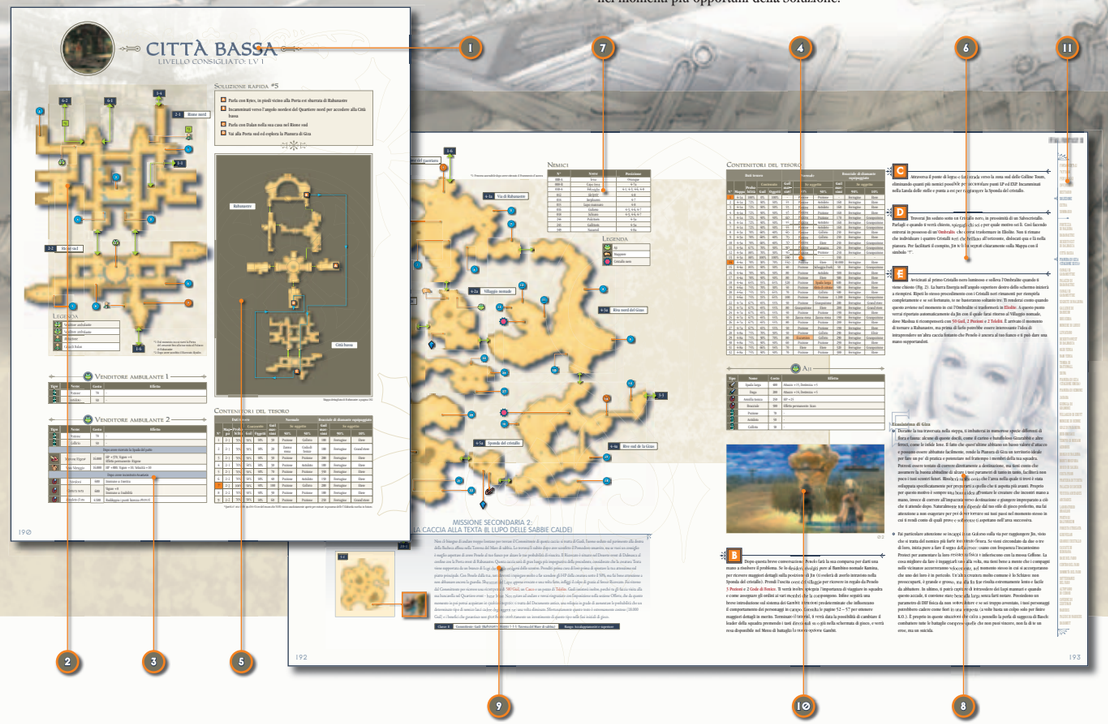
Nonostante Final Fantasy XII sia un'avventura complessa e carica di particolari, abbiamo fatto del nostro meglio per rendere il più semplice possibile consultare la miriade di informazioni ivi contenute. Con questa premessa, ti consigliamo comunque di leggere attentamente le microspiegazioni che seguono prima di iniziare il tuo fantastico viaggio nelle terre di Ivalice.

Questo capitolo è stato creato appositamente per dare la possibilità a giocatori di tutte le taglie di scegliere il grado di assistenza più adeguato per loro.

- Se desideri completare il gioco il prima possibile evitando grossi aiuti ed eventuali spoiler, non esitare e consulta le tabelle della Soluzione rapida inserite all'inizio di ogni sezione. Sono state progettate principalmente per questo motivo, indicando esclusivamente l'itinerario più veloce da seguire per completare il gioco.

- Se desideri giocare l'avventura seguendo la nostra esperta guida in qualsiasi momento, consulta la Soluzione completa. Contiene tutte le informazioni sensibili sugli avvenimenti della storia, comprese delle strategie avanzate per eliminare i boss e utili consigli e trucchi per facilitarti la vita.

- Se invece sei una di quelle persone che vuole solo il meglio e hai la ferma intenzione di esplorare ogni singolo anfratto di Ivalice, durante la tua maratona non dimenticarti di consultare tutte le missioni secondarie e opzionali che abbiamo deciso di inserire nei momenti più opportuni della Soluzione.



1 Titoli di sezione

Tutte le informazioni sono divise in comodi paragrafi facili da consultare, che trattano solo e unicamente una determinata sezione di gioco. Tutte le sezioni sono introdotte da un titolo e sono affiancate dal livello medio raccomandato per quello specifico punto dell'avventura.

2 Mappe e legende

Ogni volta che visiti un nuovo luogo durante il corso degli eventi, abbiamo pensato di corredare il testo con delle fantastiche mappe esplicative. Si tratta naturalmente delle stesse mappe incluse nel gioco, ma con una quantità di informazioni tale da far venire l'acquolina in bocca anche ai meno golosi.

- **Nome zona:** ogni area più grande è composta fondamentalmente da una serie di zone più piccole. Puoi visualizzarle in qualsiasi momento premendo SELECT per accedere alla schermata Mappa. Dovunque in questa guida abbiamo deciso di assegnare un numero a ogni mappa (per esempio, "2-2", "23-4", ecc.) per facilitarti la vita. Consulta la sezione "Il Mappamondo di Ivalice" in coda a questa introduzione per ottenere maggiori dettagli in merito.

- **Collegamenti:** le frecce verdi indicano i collegamenti tra le zone adiacenti. Quando trovi una freccia che punta un numero, significa che quella particolare zona è collegata con un'altra di un'area differente.

- **Condizioni:** alcune aree diventano accessibili solo quando determinate condizioni vengono rispettate. Ogni volta che questo accade sulla mappa comparirà un quadrato verde contenente un numero. Consulta la nota corrispondente nella parte inferiore della mappa per capire di quale condizione si tratta.

- **Icone:** negozi, Salvocristalli, oggetti con i quali è possibile interagire, cesti del tesoro e molto altro ancora, sono tutti indicati con delle icone. Per conoscerne il significato puoi fare riferimento alla legenda della mappa, oppure studiare attentamente la tabella che segue per far tua la simbologia una volta per tutte. Nota che quando la stessa icona compare più volte nella medesima mappa, i simboli corrispondenti vengono accompagnati da un numero per facilitarne l'identificazione.

Icon	Significato
	Salvocristallo
	Telecristallo
	Giara della Mappa o Giara della Candela
	Punto d'imbarco Strahl
	Scuderia Chocobo
	Contenitori del tesoro che ricompaiono
	Contenitori del tesoro che non ricompaiono
	Trappola
	Oggetto interattivo (per esempio, un interruttore)

3 Merce in vendita

Alcune mappe sono corredate dalla lista delle merci dei negozianti di quella particolare area. La mercanzia di ogni commerciante è rappresentata nella guida sotto forma di tabella e, visto che viene spesso aggiornata dopo aver oltrepassato alcuni punti chiave dell'avventura, è raggruppata secondo l'ordine cronologico di disponibilità. I prerequisiti perché un determinato tipo di oggetto venga messo in vendita sono specificati per ogni elemento.

All'interno delle tabelle troverai anche informazioni approfondite in merito ai pezzi d'equipaggiamento sugli scaffali, per rendere lo shopping più rilassante ed evitare costanti cambi di pagina tra le differenti sezioni della guida. D'altro canto l'effetto degli oggetti di consumo è generalmente più ovvio. Se desideri comunque ottenere delle informazioni specifiche su uno qualsiasi di questi (o su un qualsiasi pezzo della mercanzia in particolare) consulta il capitolo Inventario per maggiori dettagli in merito.

Per un più scorrevole utilizzo della guida abbiamo identificato le differenti categorie delle icone. Esamina la legenda di seguito per poter consultare in scioltezza le tabelle di cui sopra.

Icona	Categoria articolo
	Spada
	Daga
	Ascia
	Martello
	Mazza
	Regolo
	Spada da cavaliere
	Katana
	Katana ninja
	Lancia
	Bastone
	Ramo

Icona	Categoria articolo
	Asta
	Arco
	Balestra pesante
	Fucile
	Lanciabombe
	Frecce
	Dardi
	Proiettili
	Bombe
	Testa (protezioni leggere)
	Testa (protezioni magiche)
	Testa (protezioni pesanti)

Icona	Categoria articolo
	Corpo (protezioni leggere)
	Corpo (protezioni magiche)
	Corpo (protezioni pesanti)
	Scudo
	Accessorio
	Oggetto di consumo
	Bottino
	Magia bianca
	Magia nera
	Magia spaziotempo
	Magia verde
	Magia occulta

4 Tesori

Oltre alla merce in vendita, ogni mappa include anche un'utilissima tabella che indica il possibile contenuto dei cesti o delle giare. Fai riferimento a questa per scoprire tutto quello che c'è da sapere in merito a ogni contenitore.

Statistiche tesoro: più avanti nell'avventura potrai entrare in possesso dell'Accessorio Bracciale di diamante, in grado di modificare gli oggetti racchiusi all'interno di ogni contenitore. Le informazioni che seguono sono applicabili sia che tu lo stia indossando, o meno.

- **No. (numero):** per trovare un particolare contenitore del tesoro in una determinata mappa, l'unica cosa che devi fare è cercare la relativa icona con il numero di matricola corrispondente. Le icone del tesoro blu indicano un contenitore in grado di ricomparire più volte, mentre quelle arancione mostrano tutti quei contenitori che scompaiono per sempre una volta aperti. Per essere ancora più chiari, nelle tabelle in questione abbiamo colorato in arancione tutti quelli facenti parte della seconda categoria.

- **Mappa:** la zona dov'è possibile trovare il contenitore.

- **Comparsa:** mostra la probabilità percentuale di ricomparsa del rispettivo contenitore del tesoro. Se una volta giunto sul posto non lo trovi (o se desideri ritentare la fortuna perché non hai ottenuto quello che agognavi), allontanati di tre zone e ritorna per provare di nuovo.

- **Contenuto:** in alcuni contenitori vi sono Guil e altri oggetti. Queste due colonne mostrano le tue probabilità di trovare l'uno piuttosto che l'altro.

Normale / Bracciale di diamante equipaggiato: le colonne "Bracciale di diamante equipaggiato" sono da consultare solo se per l'appunto stai indossando l'omonimo Accessorio. Per tutti gli altri casi fai riferimento alla sezione "Normale".

- **Guil massimi:** indica la massima quantità ottenibile nel caso il contenuto siano dei Guil.

- **Se oggetto:** indica gli oggetti che possono essere contenuti, con la probabilità di comparsa di ciascuno di essi.

Riassumendo, i contenitori del tesoro sono governati da alcune regole ben definite: la probabilità che il contenitore compaia, la chance percentuale che siano Guil piuttosto che un oggetto (colonna "Contenuto") e, se un oggetto, le probabilità di ottenerlo. Come già specificato sopra, con il Bracciale di diamante equipaggiato i contenuti variano. Visto che ci piace soffermarci sui particolari, abbiamo evidenziato le celle più rilevanti in rosso per l'equipaggiamento e in blu per i Gambit.

5 Soluzione rapida e Minimappa

Ogni volta che raggiungi una nuova sezione della Soluzione, per prima cosa incontrerai la tabella della Soluzione rapida e la Minimappa. La prima include tutte le azioni che devi assolutam indica l'itinerario che devi seguire per poter eseguire i punti mostrati in tabella. Abbiamo utilizzato una lettera per ogni passaggio incluso nella Soluzione rapida. Quella stessa lettera compare sulla Minimappa per indicarti dove compiere quella determinata azione.

Se desideri finire il gioco velocemente, questi due elementi congiunti forniscono il minimo delle informazioni necessarie per aiutarti ad avanzare più agevolmente nell'avventura. Salta da una Soluzione rapida alla successiva per evitare potenziali spoiler e informazioni indesiderate. Nel caso ti ritrovassi in un vicolo cieco, puoi sempre consultare la lettera corrispondente nella Soluzione completa per levarti d'impaccio.

6 Soluzione completa

Il testo contenuto nella Soluzione completa, ti rivela tutto ciò che devi sapere per poter procedere nella trama principale, facendo riferimento alle stesse lettere incluse nella Soluzione rapida e nella Minimappa. In parole povere, questo testo non è che la versione estremamente più dettagliata dei passaggi rivelati nella tabella della Soluzione rapida.

Tutti gli oggetti indicati in rosso all'interno del testo, sono gli stessi oggetti che riceverai durante il corso dell'avventura se seguirai a menadito tutte le istruzioni.

7 Nemici

Un'altra caratteristica estremamente utile inclusa con ogni mappa è la tabella dei nemici. All'interno di essa sono elencati tutti i potenziali avversari che potrai incontrare in quella specifica area.

- **No. (numero):** la matricola identificativa usata dal nemico all'interno del capitolo Bestiario.

- **Nome:** puoi venire a conoscenza del nome dei nemici che incontri tramite la finestra Info bersaglio o nella lista dei bersagli che compare quando decidi su chi lanciare un attacco.

- **Posizione:** la zona dove puoi incontrare il nemico. Alcuni nemici compaiono solamente quando vengono rispettate determinate condizioni, dunque non sorprenderti se non li vedrai subito durante la tua prima visita. Consulta il capitolo Bestiario per ottenere informazioni più dettagliate in merito a ogni mostro.

8 Paragrafi di contorno

Un'infinità di informazioni "opzionali" corredano la Soluzione offrendo consigli sui mostri locali, sugli enigmi che potrai affrontare, sui posti migliori per crescere di livello e tanto altro ancora. Nonostante non sia necessario leggerli per procedere nella trama principale, alcuni di questi forniscono interessanti informazioni che, per esempio, ti mettono in grado di entrare in possesso di fantastici tesori e pezzi d'equipaggiamento. Queste particolari finestre sono sempre posizionate prima della lettera corrispondente della Soluzione completa per avvertirti preventivamente.

9 Missioni secondarie

Tutte le missioni parallele di Final Fantasy XII sono introdotte e spiegate in dettaglio durante la Soluzione. Sono contenute all'interno delle finestre con sfondo blu e indicate da un numero all'interno del titolo. Alcune di queste non possono essere completate seduta stante la prima volta che compaiono e sono state suddivise in più sezioni giocabili in momenti differenti dell'avventura. La grandiosa missione "La caccia" per esempio, prosegue per tutta la durata del gioco ed è intitolata come "Missione secondaria 2". Ogni volta che ciascuna di queste missioni può essere ripresa in mano, troverai la parte successiva nel punto più appropriato della Soluzione.

10 Diagrammi e screenshot

Sono entrambi utilizzati per illustrare dei suggerimenti o istruzioni specifiche che compaiono nella Soluzione. Fai riferimento alla comodissima dicitura "(Fig. #)" per individuarli in men che non si dica all'interno delle pagine.

11 Sistema a schede

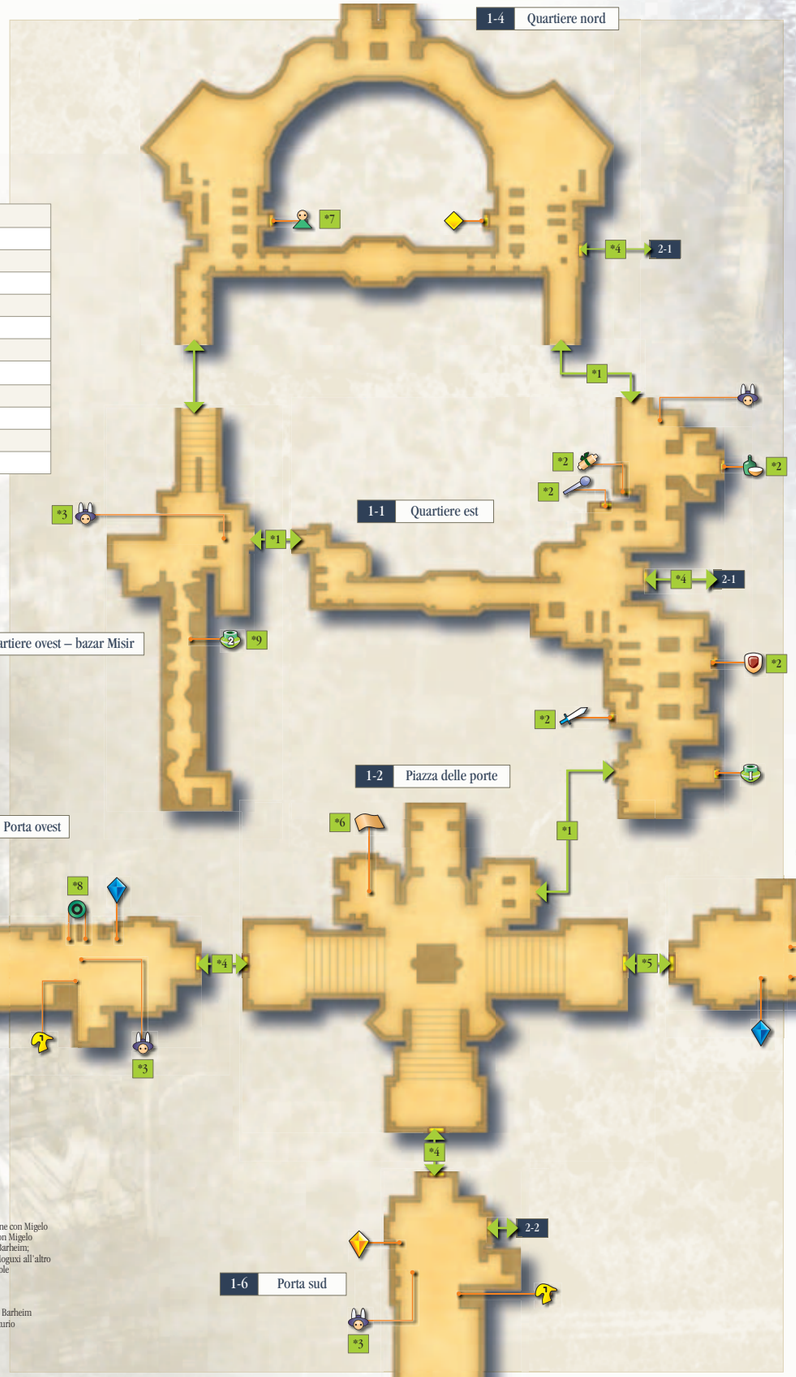
Il fantastico sistema a schede che contraddistingue il capitolo Soluzione si basa sull'itinerario seguito durante lo svolgersi degli eventi. Questo strumento è particolarmente utile per trovare in men che non si dica un'area specifica, informazioni sui contenitori del tesoro o la lista dei mostri che popola una determinata zona.

FONDAMENTALI
TATTICHE
PERSONAGGI
INVENTARIO
BESTIARIO
SOLUZIONE
EXTRA
SOMMARIO
FORTEZZA DI NALBINA
RABANASTRE
DESERTO EST DI DALMASCA
CITTÀ BASSA
PIANURA DI GIZA (STAGIONE SECCA)
CANALI DI GARAMSYTHE
PALAZZO DI RABANASTRE
CANALI DI GARAMSYTHE
SEGRETE DI NALBINA
GALLERIE DI BARHEIM
BHUJERBA
MINIERE DI LHUSU
LEVIATANO
DESERTO OVEST DI DALMASCA
OGIR YENSA
NAM YENSA
TOMBA DI RAITHWALL
SHIVA
PIANURA DI GIZA (STAGIONE UMIDA)
PIANURA DI OZMONE
JAHARA
GIUNGLA DI GOLMORE
VILLAGGIO DI ERUYT
MINIERE DI HENNE
GOLE DI PARAMINA
BUR-OMISACE
TEMPIO DI MIRIAM
AEROBUS
BORGO DI NALBINA
MONTI MOSFORA
BOSCO DI SALIKA
COSTA PHON
PRATERIA DI TCHITA
PALAZZO DI SOCHEN
VECCHIA ARCHADES
ARCHADES
LABORATORIO DRAKLOR
PORTO DI BALFONHEIM
FORESTA STREGATA
GIRUVEGAN
GRANDE CRISTALLO
CASCATE DI RIDORANA
BASE DEL FARO
CENTRO DEL FARO
SOMMITÀ DEL FARO
SOTTERRANEI DEL FARO
ALTOPIANO DI CERODI
CAVERNE DI ZERTINAN
NABUDIS
PALUDE DI NABREUS
BAHAMUT

ALTRE PAGINE D'ESEMPIO DISPONIBILI SU
WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM

RABANASTRE

LIVELLO CONSIGLIATO: LV 1



Legenda

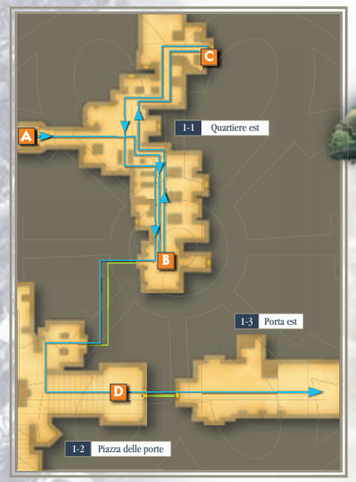
	Protezioni Panamis
	Armeria Ahmar
	Magicheria Yuguri
	Tecnicheria Batan
	Gambitteria Yamra
	Oggetti Migelo
	Emporio del clan *
	Taverna del Mare di sabbia
	Sede del clan
	Aerodromo
	Moguxi
	Mappiere

* Apre nel Quartiere ovest – bazar Misir dopo essere entrato a far parte del Clan Centurio

*1: Percorso accessibile dopo la tua conversazione con Migelo
*2: È possibile entrarci dopo la conversazione con Migelo
*3: Compare dopo la tua fuga dalle Gallerie di Barheim; ti dà la possibilità di teletrasportarti da un Moguxi all'altro
*4: Percorso accessibile dopo la parata del Console
*5: Necessaria la Lista della spesa
*6: Dopo la parata del Console
*7: Dopo avere ricevuto il Diario del clan
*8: Accessibile dopo la tua fuga dalle Gallerie di Barheim
*9: Dopo essere entrato a far parte del Clan Centurio

Soluzione rapida #3

- A Impara a consultare il Mappamondo
- B Fai visita al negozio di Migelo
- C Dirigiti alla Taverna del Mare di sabbia nella zona nordest della città e parla con Kytes; parla con Tomaj per venire a conoscenza della Lista dei ricercati e delle Licenze; ottieni il Diario del clan e la Lista della spesa
- D Lascia la città dalla Porta est e avventurati nel Deserto est di Dalmasca



Emporio del clan

Tipo	Nome	Costo	Effetto
Rango: Accalappiamostri			
	Pozione	70	-
Rango: Esploratore			
	Granpozione	210	-
Rango: Paladino e superiore			
	Erba Ghisal	108	-
Rango: Veterano e superiore			
	Telelite	200	-
Rango: Capocaccia e superiore			
	Inversione	7.600	-
	Niho palaoa	30.000	Inverte l'effetto degli oggetti di recupero usati dal personaggio
Rango: Giustiziere e superiore			
	Bolla	3.300	-
Rango: Intrepido e superiore			
	Fede	5,800	-
Rango: Prode guerriero e superiore			
	Audacia	5.800	-
	Cintura Bolla*	19.800	Equip: Bubble
Rango: Vendicagiusti e superiore			
	Scheggia Obliter	100	-
Rango: Custode supremo e superiore			
	Cappuccio del gatto	30.000	Vigore +20, Velocità +50
Rango: Cavaliere mitico e superiore			
	Ferrugine	6	-
Rango: Pantheon di Ambrosia			
	Materioscura	2	-

*Non più disponibile al Rango Vendicagiusti

Armeria Ahmar

Tipo	Nome	Costo	Effetto
	Spada larga	400	Attacco +15, Destrezza +5
	Daga	200	Attacco +14, Destrezza +5
Dopo le Gallerie di Barheim			
	Arco corto	500	Attacco +17
	Altair	500	Attacco +6, Destrezza +10
	Spada lunga	700	Attacco +19, Destrezza +5
	Tritamago	700	Attacco +19, Destrezza +5 Effetto extra: Mutismo
	Arco d'argento	1.000	Attacco +22
	Spada di ferro	1.200	Attacco +24, Destrezza +5
	Asta di quercia	400	Attacco +18, Destrezza +8, POT magica +2
	Giavellotto	1.400	Attacco +30, Destrezza +8
	Assassina	1.400	Attacco +25, Destrezza +5 Effetto extra: K.O.
	Capella	1.400	Attacco +10, Destrezza +10
	Bastone di quercia	1.300	ttacco +27, Destrezza +25
Dopo il Leviatano			
	Arco Avis	1.500	Attacco +27
	Spada Zorlin	1.700	Attacco +29, Destrezza +5
	Asta di ciliegio	800	Attacco +24, Destrezza +8, POT magica +3 Danno elementale Aria +50%
	Arco killer	2.000	Attacco +33
	Lancia	2.200	Attacco +36, Destrezza +8
	Ascia da guerra	2.200	Attacco +47, Destrezza +6
	Chopper	2.200	Attacco +31, Destrezza +5 Effetto extra: Crisi
	Palo di cipresso	2.000	Attacco +33, Destrezza +25 Elemento: Terra
	Mazza	1.800	Attacco +24, Destrezza +4
	Spada antica	2.400	Attacco +35, Destrezza +5 Effetto extra: Pietrosi
	Vega	2.400	Attacco +14, Destrezza +10
Dopo aver sconfitto Belias			
	Arco lungo	3.00	Attacco +39

Tipo	Nome	Costo	Effetto
	Asta del mago	1.500	Attacco +30, Destrezza +8, POT magica +4
	Ramo	1.500	Attacco +30, Destrezza +6, POT magica +1, MP +5
	Flail	3.300	Attacco +53, Destrezza +6
	Mazza di bronzo	3.000	Attacco +30, Destrezza +4
	Sanguinaria	5.000	Attacco +41, Destrezza +5 Effetto extra: Crisi
	Partigiana	3.500	Attacco +42, Destrezza +8
	Main gauche	3.500	Attacco +38, Destrezza +34
	Bambù da guerra	3.200	Attacco +39, Destrezza +25
	Kotetsu	3.800	Attacco +50, Destrezza +5
	Balestra	3.800	Attacco +40, Destrezza +5
	Sirio	4.000	Attacco +18, Destrezza +10
	Arco elfico	4.200	Attacco +45
Dopo aver sconfitto il Giudice Bergan			
	Ascia larga	4.200	Attacco +59, Destrezza +6
	Ramo Serpe	2.100	Attacco +34, Destrezza +6, POT magica +2, MP +10 Elemento: Gelo
	Lohengrin	4.500	Attacco +47, Destrezza +5
	Lancia pesante	4.800	Attacco +48, Destrezza +8 Effetto extra: Lentezza
	Osafune	4.800	Attacco +54, Destrezza +5
	Gladius	4.800	Attacco +45, Destrezza +5 Elemento: Aria
	Sbarra muschiata	4.300	Attacco +45, Destrezza +25
	Regolo calcolatore	4.000	Attacco +5, Destrezza +25 Effetto extra: Protect
	Bhuj	4.100	Attacco +36, Destrezza +4
	Asta del Fuoco	2.400	Attacco +33, Destrezza +8, POT magica +4 Danno elementale Fuoco +50%
	Asta del Tuono	2.400	Attacco +33, Destrezza +8, POT magica +4 Danno elementale Tuono +50%
	Asta del Gelo	2.400	Attacco +33, Destrezza +8, POT magica +5 Danno elementale Gelo +50%

Tipo	Nome	Costo	Effetto
	Lama Focum	5.200	Attacco +53, Destrezza +5 Elemento: Fuoco
	Arco di Locksley	5.200	Attacco +51
	Martello da guerra	5.200	Attacco +65, Destrezza +6
	Balestra pesante	5.200	Attacco +46, Destrezza +5
	Ramo salvifico	3.000	Attacco +13, Destrezza +6, POT magica +2, MP +12 Effetto extra: Rigene
	Betelgeuse	5.400	Attacco +22, Destrezza +10
	Kogarasu	5.600	Attacco +58, Destrezza +5
	Ashura	5.600	Attacco +51, Destrezza +20 Elemento: Oscuro
	Mazza idrica	5.000	Attacco +42, Destrezza +4 Elemento: Acqua
	Lancia fulminea	5.800	Attacco +54, Destrezza +8 Elemento: Tuono
	Bastone di ferro	5.300	Attacco +51, Destrezza +25 Effetto extra: Lentezza
	Scudovulcano	5.800	Attacco +50
	Regolo comune	5.500	Attacco +10, Destrezza +25 Effetto extra: Shell
	Trucidiavolo	6.000	Attacco +59, Destrezza +5
	Arco di pietra	6.000	Attacco +57
	Mannaia	6.000	Attacco +71, Destrezza +6
	Avenger	6.000	Attacco +52, Destrezza +5 Effetto extra: Furia
	Magoroku	6.600	Attacco +62, Destrezza +5
	Balestra Paramina	6.600	Attacco +52, Destrezza +5
	Ramo di Gaia	3.300	Attacco +38, Destrezza +6, POT magica +2, MP +16 Elemento: Terra
	Brando Gelum	7.000	Attacco +65, Destrezza +5 Elemento: Gelo
	Ras Algethi	7.000	Attacco +26, Destrezza +10
	Sakura	7.000	Attacco +56, Destrezza +20 Elemento: Oscuro
	Asta d'oro	3.500	Attacco +38, Destrezza +8, POT magica +6

FONDAMENTALI
TATTICHE
PERSONAGGI
INVENTARIO
BESTIARIO
SOLUZIONE
EXTRA
SOMMARIO
FORTEZZA DI NALBINA
RABANASTRE
DESERTO EST DI DALMASCA
CITTÀ BASSA
PIANURA DI GIZA (STAGIONE SECCA)
CANALI DI GARAMSYTHE
PALAZZO DI RABANASTRE
CANALI DI GARAMSYTHE
SEGRETE DI NALBINA
GALLERIE DI BARHEIM
BHUJERBA
MINIERE DI LHUSU
LEVIATANO
DESERTO OVEST DI DALMASCA
OGIR YENSA
NAM YENSA
TOMBA DI RAITHWALL
SHIVA
PIANURA DI GIZA (STAGIONE UMIDA)
PIANURA DI OZMONE
JAHARA
GIUNGLA DI GOLMORE
VILLAGGIO DI ERUYT
MINIERE DI HENNE
GOLE DI PARAMINA
BUR-OMISACE
TEMPIO DI MIRIAM
AEROBUS
BORGO DI NALBINA
MONTI MOSFORA
BOSCO DI SALIKA
COSTA PHON
PRATERIA DI TCHITA
PALAZZO DI SOCHEN
VECCHIA ARCHADES
ARCHADES
LABORATORIO DRAKLOR
PORTO DI BALFONHEIM
FORESTA STREGATA
GIRUVEGAN
GRANDE CRISTALLO
CASCATE DI RIDORANA
BASE DEL FARO
CENTRO DEL FARO
SOMMITÀ DEL FARO
SOTTERRANEI DEL FARO
ALTOPIANO DI CEROBI
CAVERNE DI ZERTINAN
NABUDIS
PALUDE DI NABREUS
BAHAMUT

ALTRE PAGINE D'ESEMPIO DISPONIBILI SU WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM

Protezioni Panamis

Tipo	Nome	Costo	Effetto
	Galea	100	DIF magica +4, HP +10
	Abito di pelle	100	DIF fisica +4, HP +10
	Basco di cotone	100	DIF magica +4, POT magica +2
	Abito di cotone	100	DIF fisica +4, POT magica +1
Dopo essere entrato in possesso dell'Eliolite, quando Penelo lascia la squadra			
	Capale	200	DIF magica +5, HP +20
	Pellecromo	200	DIF fisica +5, HP +20
	Foulard magico	200	DIF magica +5, POT magica +2, MP +5
	Vestito di jersey	200	DIF fisica +5, POT magica +2
	Elmo di pelle	500	DIF magica +5, Forza +2
	Corazza di pelle	500	DIF fisica +6, Forza +2
	Excursion	300	Destrezza +6
Dopo le Gallerie di Barheim			
	Casco	300	DIF magica +6, HP +30
	Busto di pelle	300	DIF fisica +6, HP +30
	Cappello di Merlino	300	DIF magica +6, POT magica +2
	Vestito di seta	300	DIF fisica +6, POT magica +2
	Elmo di bronzo	700	DIF magica +6, Forza +2
	Corazza di bronzo	700	DIF fisica +7, Forza +2
	Scudo di cuoio	600	Destrezza +8
	Capale di pelle	500	DIF magica +8, HP +40
	Busto di bronzo	500	DIF fisica +8, HP +40
	Cappello Topkapi	500	DIF magica +8, POT magica +3
	Abito di kilim	500	DIF fisica +8, POT magica +3
	Celata	1.000	DIF magica +7, Forza +3
	Corazza squamata	1.000	DIF fisica +9, Forza +3, Velocità +3
	Cetra	1.000	Destrezza +10
Dopo il Leviatano			
	Elmo vichingo	700	DIF magica +10, HP +50
	Cotta metallica	700	DIF fisica +10, HP +50, Forza +1
	Calotta	700	DIF magica +10, POT magica +3

Tipo	Nome	Costo	Effetto
	Bolero da pastore	700	DIF fisica +10, POT magica +3
	Elmo di ferro	1.400	DIF magica +9, Forza +3
	Corazza di ferro	1400	DIF fisica +11, Forza +3
	Scudo di bronzo	1.200	Destrezza +12
	Passamontagna	1.000	DIF magica +12, HP +90, Forza +1
	Poncho	1.000	DIF fisica +10, HP +100 Dimezza: elemento Aria
	Cappello a punta	1.000	DIF magica +12, POT magica +4
	Vestito da mago	1.000	DIF fisica +12, POT magica +4, MP +5
	Barbuta	1.900	DIF magica +11, Forza +4
	Corazza di lino	1.900	DIF fisica +13, Forza +4
	Scudo tondo	1.600	Destrezza +14
Dopo aver sconfitto Belias			
	Bonetto	1.400	DIF magica +14, HP +110
	Giubba rigida	1.400	DIF fisica +14, HP +120
	Astrocappello	1.400	DIF magica +15, POT magica +4, Velocità +3
	Gellaba	1.400	DIF fisica +14, POT magica +4, Vigore +5
	Elmo volante	2.500	DIF magica +13, Forza +5, Velocità +3
	Barda di metallo	2.500	DIF fisica +16, Forza +3
	Basco verde	1.900	DIF magica +14, HP +130, Velocità +3
	Salvagente	1.900	DIF fisica +16, HP +140, Vigore +5
	Colbacco	1.900	DIF magica +18, POT magica +5
	Saio del viandante	1.900	DIF fisica +16, POT magica +5
	Elmo d'oro	3.200	DIF magica +15, Forza +5
	Barda d'oro	3.200	DIF fisica +20, Forza +4
	Scudo d'oro	2.100	Destrezza +16
Dopo aver sconfitto il Giudice Bergan			
	Cappello rosso	2.500	DIF magica +14, HP +150, Vigore +3
	Brigantina	2.500	DIF fisica +18, HP +160

Tipo	Nome	Costo	Effetto
	Cappello del mago	2.500	DIF magica +21, POT magica +5, MP +10
	Vestito stregato	2.500	DIF fisica +18, POT magica +6, MP +10
	Borgognotta	4.000	DIF magica +17, Forza +4
	Barda di amianto	4.000	DIF fisica +24, Forza +5
	Scudo Gelum	2.500	Destrezza +16 Dimezza: elemento Gelo
	Hachimaki	3.200	DIF magica +20, HP +170, Forza +2
	Judogi	3.200	DIF fisica +20, HP +180, Forza +2
	Tiara di Lamia	3.200	DIF magica +25, POT magica +4, Vigore +7
	Vestito arcano	3.200	DIF fisica +21, POT magica +7, Vigore +10
	Cappello da pirata	4.000	DIF magica +23, HP +230
	Cappotto vichingo	4.000	DIF fisica +23, HP +240 Immune a: elemento Acqua
	Cappello magico	4.000	DIF magica +29, POT magica +6, MP +20
	Vestito magico	4.000	DIF fisica +24, POT magica +8, MP +20
	Elmo chiuso	4.900	DIF magica +19, Forza +5
	Cotta demoniaca	4.900	DIF fisica +29, Forza +5, Vigore +3
	Scudo Focum	3.200	Destrezza +16 Dimezza: elemento Fuoco
	Occhiali	4.900	DIF magica +26, HP +270 Immune a: Cecità
	Farsetto di metallo	4.900	DIF fisica +26, HP +280
	Cappuccio nero	4.900	DIF magica +33, POT magica +5, Velocità +4
	Completo nero	4.900	DIF fisica +27, POT magica +6, Velocità +3
	Elmo d'osso	5.900	DIF magica +22, Forza +6 Dimezza: elemento Oscuro, Debole a: elemento Sacro
	Cotta d'osso	5.900	DIF fisica +34, Forza +6 Dimezza: elemento Oscuro, Debole a: elemento Sacro
	Scudo di diamante	3.900	Destrezza +18

Magicheria Yuguri

Tipo	Nome	Costo
	Energia	200
	Fire	200
	Thunder	200
	Blizzard	200
Dopo essere entrato in possesso dell'Eliolite, quando Penelo lascia la squadra		
	Triaca	200
	Lux	200
	Slow	200
	Tenebra	200
	Protect	200
Dopo le Gallerie di Barheim		
	Inerzia	600
	Inabilità	600
	Veleno	500
	Shell	300
	Dark	500
Dopo il Leviatano		
	Vocal	300
	Lenitia	800
	Reiz	1.900
	Energira	1.500
	Idro	800
	Medusa	900
	Reflex	800
	Obliter	1.700
	Morbo	1.100
	Novox	400

Tipo	Nome	Costo
	Morfeo	700
	Olio	600
	Berserk	1.000
Dopo aver sconfitto Belias		
	Rigene	1.900
	Esna	2.800
	Aero	1.200
	Equos	1.500
	Bailamme	1.400
	Antima	2.800
Dopo aver sconfitto il Giudice Bergan		
	Energida	3.200
	Dispel	4.500
	Fira	3.000
	Thundara	3.000
	Blizzara	3.000
	Bio	4.900
	Levitaga	2.800
	Haste	3.400
	Countdown	3.100
	Stop	3.700
	Toxic	4.100
	Esca	2.500
	Drain	3.200
	Vanish	4.900
	Ade	5.200
	Vaniga	8.700

Oggetti Migelo

Tipo	Nome	Costo
	Pozione	70
	Antidoto	50
	Collirio	50
Dopo essere entrato in possesso dell'Eliolite, quando Penelo lascia la squadra		
	Coda di fenice	250
	Frecce Cipolla*	100
Dopo le Gallerie di Barheim		
	Erba dell'eco	50
	Ago dorato	100

*Non disponibile dopo aver sconfitto Belias

Tipo	Nome	Costo
Dopo il Leviatano		
	Sveglia	50
	Carta assorbente	50
	Granpozione	210
	Cartucce Cipolla*	100
Dopo aver sconfitto Belias		
	Grappa di Bacco	120
	Tonico	50
Dopo aver sconfitto il Giudice Bergan		
	Panacea	400
	Lacrima di Kronos	50

Tecnicheria Batan

Nome	Costo
Ruba	1.600
Scan	500
Dopo essere entrato in possesso dell'Eliolite, quando Penelo lascia la squadra	
Pronto soccorso	700
Dopo le Gallerie di Barheim	
Bracconaggio	7.000
Carica	1.700
Dopo il Leviatano	
Cronattacco	2.000
Atroh	6.400
Viavai	6.700

Nome	Costo
Aritmetica	2.048
Dopo aver sconfitto Belias	
Falciaspirito	3.600
Achille	8.800
Dopo aver sconfitto il Giudice Bergan	
Elemosina	2.000
Abbocco	5.000
Notteccidio	6.800
MP ➞ HP	2.000
Falciamagia	3.500
Spezzaossa	700

Gambitteria Yamra

Nome	Costo
Alleato a caso	50
Leader	50
Alleato con HP < 80%	50
Alleato con HP < 70%	50
Alleato con HP < 60%	50
Alleato con HP < 50%	50
Alleato con HP < 40%	50
Alleato con HP < 30%	50
Alleato con HP < 20%	50
Alleato con MP < 80%	50
Alleato con MP < 70%	50
Alleato con MP < 60%	50
Alleato con MP < 50%	50
Alleato con MP < 40%	50
Alleato con MP < 30%	50
Alleato con MP < 20%	50
Alleato in status Sonno	50
Alleato in status Caos	50
Alleato in status Agonia	50
Nemico a caso	50
Nemico che mira al leader	100
Nemico proprio	100
Nemico che mira a un alleato	100
Nemico con HP = 100%	50
Nemico con HP ≥ 70%	50
Nemico con HP ≥ 50%	50
Nemico con HP ≥ 30%	50
Nemico in status Sonno	50
Nemico in status Olio	50
Nemico in status Inabilità	50
Nemico in status Inerzia	50
Nemico in status Reflex	50
Nemico in status Agonia	50
Nemico di tipo Volatile	100
Sé	50
Dopo avere ricevuto il Frammento d'aurora	
Alleato con HP < 100%	50
Alleato con HP < 90%	50
Alleato con HP < 10%	50
Alleato con MP < 100%	50
Alleato con MP < 90%	50
Alleato con MP < 10%	50
Alleato in status Stop	50
Alleato in status Rovescio	50

Nome	Costo
Alleato in status Lentezza	50
Alleato in status Esca	50
Alleato in status Reflex	50
Alleato in status Furia	50
Alleato, se si hanno ≥ 10 oggetti	100
Nemico più lontano	50
Nemico più vicino	50
Nemico con HP ≥ 1.000	50
Nemico con HP ≥ 500	50
Nemico con HP < 1.000	50
Nemico con HP < 500	50
Nemico in status Cecità	50
Nemico in status Mutismo	50
Nemico in status Rovescio	50
Nemico di tipo Nonmorto	100
Nemico, se i propri HP = 100%	100
Nemico, se si hanno ≥ 10 oggetti	100
Dopo aver sconfitto il Giudice Bergan	
Alleato con meno HP	50
Alleato con l'arma più potente	50
Alleato con meno DIF fisica	50
Alleato con meno DIF magica	50
Nemico con più HP	50
Nemico con meno HP	50
Nemico con HP max più alti	50
Nemico con HP max più bassi	50
Nemico con più MP	50
Nemico con meno MP	50
Nemico con MP max più alti	50
Nemico con MP max più bassi	50
Nemico con livello più alto	50
Nemico con livello più basso	50
Nemico con più Forza	50
Nemico con meno Forza	50
Nemico con più POT magica	50
Nemico con meno POT magica	50
Nemico con più Velocità	50
Nemico con meno Velocità	50
Nemico con più DIF fisica	50
Nemico con più DIF magica	50
Nemico con HP ≥ 3.000	50
Nemico con HP ≥ 2.000	50
Nemico con HP < 3.000	50
Nemico con HP < 2.000	50

Nome	Costo
Nemico in status Protect	50
Nemico in status Shell	50
Nemico in status Haste	50
Nemico in status Audacia	50
Nemico in status Fede	50
Nemico, se si è in status Cecità	100
Nemico, se si è in status Mutismo	100
Nemico, se si è in status Agonia	100
Nemico, se i propri MP ≥ 90%	100
Nemico, se i propri MP ≥ 70%	100
Nemico, se i propri MP ≥ 50%	100
Nemico, se i propri MP ≥ 30%	100
Nemico, se i propri MP ≥ 10%	100
Nemico, se i propri MP < 90%	100
Nemico, se i propri MP < 70%	100
Nemico, se i propri MP < 50%	100
Nemico, se i propri MP < 30%	100
Nemico, se i propri MP < 10%	100
Nemico, se i propri HP ≥ 90%	100
Nemico, se i propri HP ≥ 70%	100
Nemico, se i propri HP ≥ 50%	100
Nemico, se i propri HP ≥ 30%	100
Nemico, se i propri HP ≥ 10%	100
Nemico, se i propri HP < 90%	100
Nemico, se i propri HP < 70%	100
Nemico, se i propri HP < 50%	100
Nemico, se i propri HP < 30%	100
Nemico, se i propri HP < 10%	100
Dopo avere visitato il Laboratorio Draklor	
Alleato in status K.O.	50
Alleato in status Pietra	50
Alleato in status Pietrosi	50
Alleato in status Sentenza	50
Alleato in status Cecità	50
Alleato in status Veleno	50
Alleato in status Mutismo	50
Alleato in status Crisi	50
Alleato in status Olio	50
Alleato in status Inabilità	50
Alleato in status Inerzia	50
Alleato in status Virus	50
Alleato in status Protect	50
Alleato in status Shell	50

Nome	Costo
Alleato in status Haste	50
Alleato in status Audacia	50
Alleato in status Fede	50
Alleato in status Invisibile	50
Alleato in status Rigene	50
Alleato in status Levitazione	50
Alleato in status Bolla	50
Nemico con HP ≥ 10.000	50
Nemico con HP ≥ 5.000	50
Nemico con HP < 10.000	50
Nemico con HP < 5.000	50
Nemico in status Pietrosi	50
Nemico in status Stop	50
Nemico in status Caos	50
Nemico in status Sentenza	50
Nemico in status Veleno	50
Nemico in status Crisi	50
Nemico in status Lentezza	50
Nemico in status Virus	50
Nemico in status Rigene	50
Nemico in status Furia	50
Nemico, se si è in status Audacia	100
Nemico, se si è in status Fede	100
Sé con HP < 100%	50
Sé con HP < 90%	50
Sé con HP < 80%	50
Sé con HP < 70%	50
Sé con HP < 60%	50
Sé con HP < 50%	50
Sé con HP < 40%	50
Sé con HP < 30%	50
Sé con HP < 20%	50
Sé con HP < 10%	50
Sé con MP < 100%	50
Sé con MP < 90%	50
Sé con MP < 80%	50
Sé con MP < 70%	50
Sé con MP < 60%	50
Sé con MP < 50%	50
Sé con MP < 40%	50
Sé con MP < 30%	50
Sé con MP < 20%	50
Sé con MP < 10%	50

Nome	Costo
Sé in status Pietrosi	50
Sé in status Sentenza	50
Sé in status Cecità	50
Sé in status Veleno	50
Sé in status Mutismo	50
Sé in status Crisi	50
Sé in status Olio	50
Sé in status Rovescio	50
Sé in status Inerzia	50
Sé in status Lentezza	50
Sé in status Virus	50
Sé in status Esca	50
Sé in status Protect	50
Sé in status Shell	50
Sé in status Haste	50
Sé in status Audacia	50
Sé in status Fede	50
Sé in status Reflex	50
Sé in status Invisibile	50
Sé in status Rigene	50
Sé in status Levitazione	50
Sé in status Bolla	50
Sé in status Agonia	50
Dopo avere ricevuto la Spada del patto	
Nemico con HP ≥ 100.000	50
Nemico con HP ≥ 50.000	50
Nemico con HP < 100.000	50
Nemico con HP < 50.000	50
Nemico debole a Fuoco	500
Nemico debole a Tuono	500
Nemico debole a Gelo	500
Nemico debole a Terra	500
Nemico debole ad Acqua	500
Nemico debole ad Aria	500
Nemico debole a Sacro	500
Nemico debole a Oscuro	500
Nemico che non assorbe Fuoco	250
Nemico che non assorbe Tuono	250
Nemico che non assorbe Gelo	250
Nemico che non assorbe Terra	250
Nemico che non assorbe Acqua	250
Nemico che non assorbe Aria	250
Nemico che non assorbe Sacro	250
Nemico che non assorbe Oscuro	250

A Durante la conversazione tra Vaan e Penelo, ti verrà fornita una breve panoramica su come usare il Mappamondo. Per aprirlo, accedi al Menu principale premendo △ e seleziona la voce Mappamondo. Se desideri sapere di più su un luogo specifico, premi ⊗ per mostrare una lista delle aree disponibili e premilo di nuovo per visualizzare una Mappa dettagliata dell'area selezionata (trattasi della stessa che puoi richiamare premendo SELECT).

B Individua sulla Mappa il negozio di Migelo: è segnalato da una croce rossa dentro un cerchio. Una volta raggiunto il posto, assisti al filmato.

C Dopo aver discusso con l'irritato Migelo, sarà compito tuo dargli una mano per risolvere uno dei suoi tanti grattacapi. Vai alla Taverna del Mare di sabbia, la locanda segnata sulla Mappa nell'angolo nordest della città, e al tuo ingresso assisterai a un dialogo tra Vaan, Kytes e Tomaj al termine del quale verrai a conoscenza della caccia ai Ricercati. Scegli l'opzione Proprio così! durante la conversazione, per ascoltare i dettagli sull'intrigante Ricercato con la testa di pomodoro! In qualità di Cacciatore di taglie ti istruirà su come muoverti (vedi "Missione secondaria 1") e ti consegnerà il Diario del clan che andrà ad aggiungersi al Menu principale. Da questo momento in poi avrai a tua disposizione un utile registro contenente tutte le informazioni necessarie per tener traccia delle tue missioni in corso e completate. Procedendo nella conversazione, Tomaj ti regalerà un'Armilla tonica e ti guiderà attraverso un tutorial interattivo sull'argomento Licenze, che si concluderà con l'attivazione della Licenza Accessori: licenza 1 (Fig. 1) e con la comparsa nel Menu principale della relativa voce (consulta pagine 12 e 42 per maggiori dettagli in merito). Come se questo non bastasse, ti verrà consegnata la Lista della spesa: documento che ti permette di lasciare la città passando per la Porta est. Una volta terminato il tutorial, ti verrà chiesto di equipaggiare l'Armilla tonica. Fai come ti viene chiesto e accedi al menu Equip presente nel Menu principale: evidenzia la voce Accessorio e seleziona l'oggetto in questione.

FONDAMENTALI
TATTICHE
PERSONAGGI
INVENTARIO
BESTIARIO
SOLUZIONE
EXTRA
SOMMARIO
FORTEZZA DI NALBINA
RABANASTRE
DESERTO EST DI DALMASCA
CITTÀ BASSA
PIANURA DI GIZA (STAGIONE SECCA)
CANALI DI GARAMSYTHE
PALAZZO DI RABANASTRE
CANALI DI GARAMSYTHE
SEGRETE DI NALBINA
GALLERIE DI BARHEIM
BHUJERBA
MINIERE DI LHUSU
LEVIATANO
DESERTO OVEST DI DALMASCA
OGIR YENSA
NAM YENSA
TOMBA DI RAITHWALL
SHIVA
PIANURA DI GIZA (STAGIONE UMIDA)
PIANURA DI OZMONE
JAHARA
GIUNGLA DI GOLMORE
VILLAGGIO DI ERUYT
MINIERE DI HENNE
GOLE DI PARAMINA
BUR-OMISACE
TEMPIO DI MIRIAM
AEROBUS
BORGO DI NALBINA
MONTI MOSFORA
BOSCO DI SALIKA
COSTA PHON
PRATERIA DI TCHITA
PALAZZO DI SOCHEN
VECCHIA ARCHADES
ARCHADES
LABORATORIO DRAKLOR
PORTO DI BALFONHEIM
FORESTA STREGATA
GIRUVEGAN
GRANDE CRISTALLO
CASCATE DI RIDORANA
BASE DEL FARO
CENTRO DEL FARO
SOMMITÀ DEL FARO
SOTTERRANEI DEL FARO
ALTOPIANO DI CEROBI
CAVERNE DI ZERTINAN
NABUDIS
PALUDE DI NABREUS
BAHAMUT

D Se lo credi opportuno, prenditi pure tutto il tempo necessario per esplorare Rabanastre. Anche se non hai molto denaro a tua disposizione, non c'è nulla di male nel fare un giro qua e là per i negozi e familiarizzare con l'urbanistica della città. Non fare il timido e parla con gli abitanti del luogo per ricevere utili consigli sul mondo di Ivalice e quando ti senti pronto, raggiungi la Porta est per dare inizio alla caccia del Pomodoro smarrito.

Una divertente deviazione!

Appena lasciata Rabanastre, tenta subito di rientrare in città dalla Porta est prima di inoltrarti nel deserto e scoprirai immediatamente che l'accesso è negato a chiunque non sia lì per affari. Parla con i Soldati chiudifila alla fine delle rispettive code e rispondi di sì per prendere il posto del tuo interlocutore, quando ti verrà chiesto se desideri rientrare. Attendi qualche momento e vai in cima alla fila dove ti verrà finalmente garantito il lasciapassare. A questo punto, prova ad andare avanti e indietro dalla città, senza alcuna mercanzia, e assisti ai confusi Soldati imperiali che inizieranno a insospettirsi...

C'è posta per te

Durante il tuo tragitto verso la Porta est, nel lato nordest della Piazza delle porte, incapperai in un Mercante del deserto Bangaa che sta discutendo animatamente con un Soldato imperale. Parlagli e ti chiederà il favore di consegnare un determinato oggetto a un suo amico Bangaa rimasto bloccato fuori dalla città. Visto che si trova proprio nella tua direzione, perché rifiutarsi? Accetta la Consegna e porta il pacco al Mercante maldestro. Tutto quello che riceverai in cambio saranno i suo i ringraziamenti e una ramanzina sull'importanza del curarsi in battaglia... come se già non lo sapessi! Ripensandoci bene, un'altra soluzione c'è... Se sei in vena di qualche scherzetto, puoi sempre andare dal negoziante più vicino e vendere il pacco per 150 Guil, nonostante le raccomandazioni del Mercante del deserto. La scelta è tua, pensaci bene, mettiti una mano sul cuore e vedi che cosa ti suggerisce la tua coscienza.

MISSIONE SECONDARIA 1: CLAN CENTURIO

Una volta entrato in possesso del Diario del clan da Tomaj, avrai la possibilità di accedere alla Sede del clan situata nel Quartiere nord di Rabanastre. Non tutto è facile come sembra però, la sua posizione non apparirà sulla Mappa fin quando non la scoprirai da solo: trattasi del test d'ammissione per poter entrare a far parte della gilda. Dirigiti a nord del Quartiere ovest - bazar Misir e fermati in prossimità dell'insegna verde: esaminandola comparirà il messaggio "??? (Sembra l'insegna di un negozio.)". Rivolgiti al Bangaa misterioso appostato fuori dalla porta e chiedigli di poter essere ammesso nella sala. Una volta dentro, scoprirai un nuovo mondo e verrai a conoscenza della società segreta Clan Centurio. Unendoti al clan darai il via a una lunghissima catena di eventi e missioni secondarie che ti accompagneranno durante tutto il gioco. Per dare il via alle danze, non devi far altro che salire le scale e parlare con l'elegante Moogle in piedi sulla ringhiera della balconata. Sei al cospetto di Montblanc: stimato fondatore, nonché leader del Clan Centurio.

Proprio lui ti informerà che l'Emporio del clan nel Quartiere ovest - bazar Misir è ora a tua disposizione. Inizialmente potrai acquistare solo Pozioni, ma con l'andare del tempo verrà messa a tua disposizione mercanzia di ogni tipo (la qualità degli oggetti dipende direttamente dal tuo Rango nella gilda). Parlagli di nuovo per ottenere 3 Pozioni come regalo d'ammissione al Clan Centurio e ricorda che ogni volta che riuscirai a salire di Rango, riceverai nuove e succose ricompense. Puoi sempre tenere d'occhio la tua posizione gerarchica attuale insieme ai punti del clan guadagnati finora, nell'angolo superiore destro del Diario del clan o all'interno della schermata di salvataggio.

Per salire di Rango devi prima accumulare punti sconfiggendo sia Ricercati, sia mostri regolari e in linea di massima, è sempre una buona idea fare saltuariamente visita a Montblanc per controllare se ci sono nuove ricompense in caldo per te (a maggior ragione se sei appena salito di Rango). Come bonus, ti capiterà di tanto in tanto di ottenere dei premi extra per aver risolto brillantemente delle situazioni particolarmente delicate, come per esempio aver sconfitto un boss particolarmente arduo o essere entrato in possesso di un certo numero di Esper.

Come se questo non bastasse, puoi ottenere delle missioni esclusive commissionate direttamente da Montblanc: missioni che non troverai apposte in alcuna comune Bacheca in città. Ricorda che puoi entrare in possesso di maggiori informazioni in merito alle cacce in corso ogniqualvolta lo desideri, parlando con i membri presenti ovunque nella sala (in particolar con Makenroe) per ricevere coordinate più dettagliate sulla posizione del Ricercato e se sei fortunato, qualche suggerimento utile per sconfiggerlo. Mano a mano che giochi, scoprirai che salendo di Rango all'interno del clan, il rispetto che i membri ti mostreranno sarà di volta in volta maggiore. Se sei un tipo permaloso, all'inizio ti consigliamo di non dare troppo peso alle loro ciance sul fatto di essere debole... avrai modo di farli ricredere. Consulta pagina 326 per maggiori dettagli in merito (ricompense incluse). Per non privarti di nulla, all'interno di questa Soluzione abbiamo comunque riportato tutto ciò che ti serve per carpire segreti e debolezze dei Ricercati che incontrerai lungo la strada e dei mostri collegati al Clan Centurio.

ALTRE PAGINE D'ESEMPIO DISPONIBILI SU
WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM

ELENCO DELLE MISSIONI SECONDARIE

N°	Missione secondaria	Possibile incominciarla	Possibile completarla	✔
1	Clan Centurio	Dopo aver ricevuto il Diario del clan da Tomaj nella Taverna del Mare di sabbia	Dopo che il Bahamut è stato attivato	
2	La caccia	Dopo che Tomaj ti assegna la caccia del Pomodoro smarrito	Dopo che il Bahamut è stato attivato	
3	Il paziente dalmasco	Dopo la parata del Console	Dopo aver ricevuto il Frammento d'aurora	
4	Dove sono finiti gli eroi?	Dopo la parata del Console	Dopo aver visitato il Laboratorio Draklor	
5	I dilemmi di Catrine	Dopo essere tornato a Rabanastre dalle Gallerie di Barheim	Dopo aver sconfitto il Giudice Bergan	
6	Le sorelle capo cabina	Dopo essere tornato a Rabanastre dalle Gallerie di Barheim	Dopo aver visitato il Laboratorio Draklor	
7	Diario di un Moogle	Dopo che la squadra è stata assalita da Ba'Gamnan nelle Miniere di Lhusu	Vedi sinistra	
8	Il commercio di Eliolite	Dopo la fuga da Palazzo Ondore	Vedi sinistra (può essere ripetuta tutte le volte che desideri)	
9	Esper segreti	Dopo aver ricevuto il Frammento d'aurora	Dopo aver ricevuto la Spada del patto	
10	Il caso del Cactus scomparso	Dopo aver ricevuto il Frammento d'aurora	Vedi sinistra	
11	Delirio a Bhujerba	Dopo aver ricevuto il Frammento d'aurora	Vedi sinistra	
12	Dopo aver sconfitto il Drago terreno	Dopo aver ricevuto il Frammento d'aurora	Vedi sinistra	
13	Un aiutino a July l'informatrice	Dopo aver ricevuto il Frammento d'aurora*1	Dopo aver raggiunto Archades	
14	Anime gemelle	Dopo l'udienza con il Patriarca di Jahara	Vedi sinistra	
15	Caccia alla medaglia di Nabudis	Dopo aver sconfitto il Giudice Bergan*2	Dopo aver raggiunto Archades	
16	Olifante della Costa Phon	Dopo aver visitato il Laboratorio Draklor	Una volta ottenuto libero accesso alla Strahl (l'Areonave di Balthier)	
17	Qualcuno fermi il Cokatoris!	Dopo aver visitato il Laboratorio Draklor	Vedi sinistra	
18	Tutti a pesca!	Dopo aver visitato il Laboratorio Draklor	Vedi sinistra (può essere ripetuta tutte le volte che desideri)	
19	Olimpiadi dei pirati	Dopo aver visitato il Laboratorio Draklor	Vedi sinistra (può essere ripetuta tutte le volte che desideri)	
20	Lo studioso di dragoni	Dopo aver visitato il Laboratorio Draklor	Vedi sinistra	
21	Omega Mark XII	Dopo che il Bahamut è stato attivato	Vedi sinistra	

*1: questa missione secondaria non è più disponibile dopo aver sconfitto il Giudice Bergan
*2: è possibile incominciare prima questa missione secondaria, se sei entrato in possesso del Frammento d'aurora e hai completato la missione 10 o 12 (oppure se è in corso di svolgimento la missione 13)

MISSIONE SECONDARIA 1: CLAN CENTURIO (CONSULTA PAGINA 186)

Posizione:	Sede del clan di Rabanastre	Possibile incominciarla:	dopo aver ricevuto il Diario del clan da Tomaj nella Taverna del Mare di sabbia	Ricompensa:	vedi tabelle

Clan Centurio non è altro che un club di cacciatori di taglie che si occupa di portare a termine dei lavoretti per conto di alcuni Committenti. Il quartiere centrale dell'associazione si trova nella Sede del clan di Rabanastre e il test d'ammissione per poterne entrare a far parte è di riuscire a trovare l'edificio! Una volta dentro, parla con Montblanc in piedi sulla ringhiera del primo piano, per essere sottoposto a un piccolo colloquio. Non preoccuparti, sarà un gioco da ragazzi passarlo a pieni voti! Familiarizza con la Sede del clan e fai la conoscenza dei tuoi nuovi colleghi di lavoro. Nonostante alcuni di essi non siano proprio incoraggianti, altri ti forniranno suggerimenti in merito a cosa fare e come comportarti per diventare un cacciatore provetto. In qualità di membro del Clan Centurio potrai godere dei seguenti vantaggi:

- Avrai accesso a tutte le cacce speciali riservate solo ed esclusivamente ai membri del clan (vedi missione secondaria 2). Parla con Montblanc per aver accesso ai Casi urgenti.
- Otterrai delle laute ricompense ogni volta che verrà sconfitto un nemico particolare o sarai entrato in possesso di un certo numero di Licenze Esper.
- Riceverai una ricompensa ogni volta che sali di Rango.
- Potrai fare acquisti all'Emporio del clan nel Quartiere ovest - bazar Misir. Questo mercante metterà a tua disposizione un esclusivo assortimento di Magie e oggetti, aggiornando la sua mercanzia a seconda del tuo Rango.
- Potrai contare sui suggerimenti dei tuoi colleghi cacciatori per individuare più facilmente i Ricercati. In via del tutto straordinaria, durante alcune cacce si uniranno addirittura a te per aiutarti.
- Sarai sempre al corrente delle condizioni necessarie per poter salire di Rango nel clan.

RANGO

Potrai salire di Rango sia sconfiggendo i mostri "standard" che incontrerai durante i tuoi viaggi, sia eliminando i Ricercati per conto dei Committenti. Per sapere qual è il tuo Rango attuale apri il Diario del clan, oppure accedi alla schermata di salvataggio. Oltre alle tue abilità come cacciatore, dal tuo Rango dipendono anche:

- La disponibilità degli annunci nella Sede del clan e sulle Bacheche.
- La mercanzia in vendita nell'Emporio del clan.

Salirai automaticamente di Rango non appena avrai accumulato una certa quantità di punti del clan e sconfitto un numero preciso di Ricercati (vedi Tabella 1).

EMPORIO DEL CLAN

Una volta entrato a far parte del Clan Centurio avrai la possibilità di fare acquisti all'Emporio del clan del Quartiere ovest – bazar Misir (Fig. 1). Inizialmente potrai acquistare solo Pozioni, ma con l'aumentare del Rango verranno aggiunti agli scaffali favolosi incantesimi e oggetti utili. Considerato che tra gli articoli in vendita ne esistono alcuni estremamente rari (vedi Tabella 2), vale sicuramente la pena dare un'occhiata alla mercanzia ogni volta che sali di status all'interno del clan.

TABELLA 1: RANGHI DEL CLAN CENTURIO

Rango	Requisiti	
	Ricercati sconfitti	Punti del clan
1. Accalappiamostri	-	0
2. Esploratore	2	700
3. Paladino	4	8.000
4. Veterano	8	20.000
5. Capocaccia	10	30.000
6. Giustiziere	12	40.000
7. Intrepido	14	100.000
8. Prode guerriero	16	200.000
9. Vendicagiusti	24	250.000
10. Custode supremo	28	300.000
11. Cavaliere mitico	32	500.000
12. Pantheon di Ambrosia *	44 **	1.000.000

*1: oltre a sconfiggere 44 Ricercati e accumulare 1.000.000 di punti del clan, devi anche completare il Covo degli aviopirati
*2: per raggiungere questo Rango non è necessario sconfiggere Berit

TABELLA 2: MERCE DELL'EMPORIO DEL CLAN

Articolo	Costo	Rango necessario
Accessori		
Niho palaoa	30.000	Capocaccia e superiore
Cintura Bolla	19.800	Prode guerriero e superiore (non disponibile al Rango Vendicagiusti)
Cappuccio del gatto	30.000	Custode supremo e superiore
Oggetti		
Pozione	70	Accalappiamostri
Granpozione	210	Esploratore
Erba Ghisal	180	Paladino e superiore
Telelite	200	Veterano e superiore
Scheggia Obliter	100	Vendicagiusti e superiore
Ferrugine	6	Cavaliere mitico e superiore
Materioscura	2	Pantheon di Ambrosia
Magie		
Inversione	7.600	Capocaccia e superiore
Bolla	3.300	Giustiziere e superiore
Fede	5.800	Intrepido e superiore
Audacia	5.800	Prode guerriero e superiore

Fig. 1

RICOMPENSE

Riceverai delle ricompense da Montblanc ogni volta che riuscirai a raggiungere determinati obiettivi: salendo di Rango (vedi Tabella 3), sconfiggendo alcuni mostri specifici, oppure entrando in possesso di un certo numero di Licenze Esper (vedi Tabella 4). Vai a fargli visita regolarmente per scoprire se c'è qualcosa di buono in serbo per te. Il capo clan non si dimentica mai di saldare i suoi debiti! Oltre a questo, di tanto in tanto ti recapiterà qualche messaggio di ringraziamento (compreso di ricompensa) da parte di terze parti che hanno beneficiato indirettamente delle tue azioni.

TABELLA 3: RICOMPENSE PER IL RANGO

Rango	Ricompense di Montblanc
1. Accalappiamostri (non appena ti arruoli)	Pozione x3
2. Esploratore	Scheggia Obliter x2, Telelite x2
3. Paladino	Panacea x3, Telelite x2
4. Veterano	Granpozione x3, Telelite x2
5. Capocaccia	Etere x2, Telelite x2
6. Giustiziere	Extrapozione x2, Telelite x2
7. Intrepido	Grand'etere x2, Telelite x3
8. Prode guerriero	Elisir x2, Telelite x3
9. Vendicagiusti	Grandarcana, Telelite x3
10. Custode supremo	Anima suprema, Telelite x3
11. Cavaliere mitico	Megaelisir, Telelite x3
12. Pantheon di Ambrosia	Stemma del Centurio, Telelite x3

TABELLA 4: RICOMPENSE DA TERZE PARTI

Condizione	Ricompensa
Sconfiggi i quattro Budini nei Canali di Garamsythe	150 Guil
Sconfiggi Incendyo nei Canali di Garamsythe	200 Guil
Sconfiggi la Regina Mimik nelle Gallerie di Barheim	300 Guil
Sconfiggi il 1° Muro diabolico nella Tomba di Raithwall	1.200 Guil, Electrum
Sconfiggi il 2° Muro diabolico nella Tomba di Raithwall	600 Guil, Scheggia Obliter
Sconfiggi il Drago terreno nel Deserto ovest di Dalmasca	1.200 Guil
Sconfiggi Tiamath nelle Miniere di Henne	900 Guil
Sconfiggi il Drago antico nella Giungla di Golmore	800 Guil
Sconfiggi Viruskala nel Tempio di Miriam	1.100 Guil
Sconfiggi Re Piros nel Bosco di Salika	1.300 Guil, Martello
Sconfiggi i Mandragola nel Palazzo di Sochen	1.600 Guil
Sconfiggi Alyman nel Palazzo di Sochen	1.600 Guil

Condizione	Ricompensa
Sconfiggi il Drago demoniaco nel Palazzo di Sochen	50.000 Guil
Sconfiggi Raffalesia nella Foresta stregata	1.800 Guil
Sconfiggi Dedalo a Giruvegan	1.900 Guil
Sconfiggi il Geodrago a Giruvegan	1.900 Guil
Sconfiggi Hydro alla Base del Faro	2.000 Guil
Sconfiggi Fury a Nabudis	2.100 Guil, Grappa di Bacco
Sconfiggi Capo Humbaba a Nabudis	2.100 Guil
Ottieni 1 Licenza Esper	Arcana x2, Telelite x2
Ottieni 4 Licenze Esper	Grandarcana, Telelite x2
Ottieni 8 Licenze Esper	Tamahagane, Telelite x2
Ottieni tutte e 13 le Licenze Esper	Serpentarius, Telelite x2

MISSIONE SECONDARIA 2: LA CACCIA (CONSULTA PAGINA 189)

Posizione:	territori di Ivalice	Possibile incominciarla:	dopo che Tomaj ti assegna la caccia del Pomodoro smarrito	Ricompensa:	vedi Tabella 5

CORSO DEGLI EVENTI

Il tuo obiettivo in questa immensa missione secondaria è di sconfiggere 45 Ricercati in tutto, incluso il terribile Yiazmat. Il Pomodoro smarrito al quale dovrai dare la caccia per conto di Tomaj, non è altro che l'evento di apertura per dare il via a questa fantastica avventura che ti accompagnerà fino alla fine del gioco. Proprio come per le cacce regolari, anche i Casi urgenti fanno parte di questa missione secondaria, ma a differenza delle prime possono essere accettati solo ed esclusivamente da Montblanc nella Sede del clan. Fortunatamente, gli annunci delle cacce regolari sono uguali per tutte le Bacheche delle terre di Ivalice. Consulta la lista che segue per ottenere un elenco delle zone dov'è possibile trovarle:

- Rabanastre, Taverna del Mare di sabbia
- Borgo di Nalbina, Bazar Jijim
- Bhujerba, Taverna delle Nuvole fluttuanti
- Costa Phon, Campo di cacciatori
- Archades, Oggetti Gransh
- Porto di Balfonheim, Taverna dell'Onda bianca

Il capitolo Soluzione descrive questa missione secondaria in dettaglio. In pratica tutto quello che devi fare è controllare di tanto in tanto le Bacheche e parlare con Montblanc per scoprire se ci sono nuove cacce disponibili. Una volta accettato il mandato rivolgiti al Committente per scoprire dove si trova il Ricercato. Le cacce si sbloccano salendo di Rango e completando dei punti chiave fondamentali per l'andamento della storia. Inoltre, considerato che sconfiggere i Ricercati è un ottimo modo per accumulare punti del clan e punti licenza, scoprirai ben presto che seguendo alla lettera le istruzioni incluse nel capitolo Soluzione riuscirai a procedere nell'avventura con più scioltezza. Il Diario del clan, al quale puoi accedere dal Menu principale, è una risorsa eccellente per monitorare in qualsiasi istante le cacce completate e quelle attualmente in corso. Nonostante sia possibile procedere nel gioco sconfiggendo l'unico Ricercato obbligatorio (il Pomodoro smarrito), scegliendo di non snobbare questa missione non farai altro che precluderti un mondo di divertimento e di favolose ricompense, oltre a non approfondire la conoscenza di numerosi abitanti di Ivalice. Cosa stai facendo ancora qui? Tutti a caccia!

RICERCATI

Non sono altro che delle creature "diaboliche" alle quali dovrai dare la caccia per conto di alcuni Committenti. Esaminando gli annunci in Bacheca sarai in grado di valutare approssimativamente la difficoltà della missione, compresi il nome e la classe del Ricercato. Proprio a proposito sono stati suddivisi in otto classi differenti: E, D, C, B, A, H, S, X, rispettivamente dal più debole al più forte. Nella norma si tratta di creature parecchio più forti di quelle "standard", con particolare riferimento a quelle di classe H, S o X che sono in grado di far impallidire i tuoi peggiori incubi. Abbiamo fatto in modo di inserire ogni singola caccia nel capitolo Soluzione, solo nel momento più opportuno per avere delle buone probabilità di successo. Naturalmente, se hai dedicato parecchio tempo al potenziamento della squadra, alcune di queste le potrai affrontare anche molto tempo prima del punto consigliato nella guida. Consulta la Tabella 5 per un breve riassunto di tutte le creature coinvolte, inclusa la pagina del capitolo Soluzione dov'è possibile ottenere maggiori dettagli in merito.

A differenza dei mostri normali, i Ricercati fanno la loro apparizione solo dopo aver accettato il mandato e una volta sconfitti non ricompaiono più. Sul Navigatore sono rappresentati da un punto rosso più grosso degli altri e proprio per questo diventano piuttosto semplici da individuare. È altrettanto vero che alcune di queste creature non compaiono se non dopo aver soddisfatto determinate condizioni. Per esempio, avere un membro della tua squadra in status Agonia, liberare completamente la zona o schierare in campo personaggi esclusivamente di sesso femminile. Consulta il capitolo Soluzione per ottenere maggiori dettagli in merito sulle condizioni specifiche di ogni caccia. Nota che di tanto in tanto alla squadra si unirà un Ospite come mostrato in Tabella 6.

TABELLA 5: CACCE DISPONIBILI

Disponibilità	Informazioni Ricercato				Rango richiesto	Ricompensa	Vedi pagina
	Classe	Nome	LV	HP			
Dopo che Tomaj ti assegna la prima caccia	E	Pomodoro smarrito	2	134	-	300 Guil, Pozione x2, Telelite	189
Dopo la parata del Console	E	Texta	6	380	Accalappiamostri	500 Guil, Casco, Telelite	192
	E	Cactus da fiore	4	755	Esploratore	500 Guil, Pozione x10	205
Dopo essere tornato a Rabanastre dalle Gallerie di Barheim	E	Alyadin	9	5.146	Esploratore	500 Guil, Etere, Guantoni	207
	E	Gallitoris*1	15	7.509	Esploratore	1.000 Guil, Stivaloni, Uovo arcobaleno	216
	E	Lapitartus*1	16	17.548	Esploratore	1.200 Guil, Granpozione, Giubba rigida	216
Dopo che la squadra è stata assalita da Ba'Gamnan nelle Miniere di Lhusu	E	Heg	10	6.079	Esploratore	600 Guil, Spilla di rose, Passamontagna	217
Dopo la fuga da Palazzo Ondore	A	Mousse bianca	15	69.469	Veterano	2.800 Guil, Arco di Yoichi	237
	C	Drago anellato	32	128.648	Veterano	200 Guil, Cerchio lunare, Brando Gelum	256
	D	Lord Viverna	18	18.669	Paladino	1.000 Guil, Arco lungo, Scudo Shell	226
	A	Marilith	38	54.921	Veterano	2.200 Guil, Occhio di serpente, Telelite x3	309
Dopo aver ricevuto il Frammento d'aurora	D	Enceladus	22	18.709	Paladino	1.100 Guil, Etere, Amuleto d'oro	236
	D	Cragralos	24	19.449	Paladino	1.200 Guil, Ramo Serpe, Telelite	233
	A	Orthros*1	34	87.141	Capocaccia	3.800 Guil, Fiamma di Horakti, Acqua d'etere	256
	C	Guiltarta*1	37	86.956	Veterano	3.000 Guil, Smalto di Phobos	292
Dopo aver ricevuto la Lacrima di Lente	D	Ixtab	24	22.562	Paladino	1.300 Guil, Etere, Polvere d'anima	253
Dopo aver raggiunto Bur-Omisace	C	Tryter	28	22.559	Veterano	1.500 Guil, Balestra ricurva, Telelite x2	254
	A	Trickster*1	44	61.321	Capocaccia	4.800 Gil, Argilla di Deimos	317
	A	Antoleon*1	37	106.499	Capocaccia	4.300 Guil, Cintura Bolla, Falce assassina	293
Dopo aver sconfitto il Giudice Bergan	C	Vorpal Bunny	31	20.010	Veterano	2.000 Guil, Frecce del Tuono, Stivali da scudiero	282
	B	Noetikos	35	31.161	Capocaccia	2.200 Guil, Carmagnola	292
	A	Bloody	37	41.171	Giustiziere	2.400 Guil, Bombe stordenti, Dente succhiasangue	293
	C	Atomos	33	40.020	Veterano	1.800 Guil, Ramo di Gaia, Scudo di diamante	258
	H	Lobby	43	177.365	Intrepido	3.100 Guil, Elmo gigante, Mithril	313
	B	Bly	35	43.283	Capocaccia	1.700 Guil, Obelisk, Grand'etere	293
	S	Carota*1	49	110.842	Intrepido	5.200 Guil, Bombe fetide, Liquido mefitico	317

ALTRE PAGINE D'ESEMPIO DISPONIBILI SU
WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM