

# FINAL FANTASY X-2

## LISTA DEGLI OGGETTI

---

### CREDITS

©RPG no oukoku, 2006

Questa guida è per puro scopo personale; per chi volesse contattarmi a riguardo di questa guida (per consigli, modifiche, o altro), mi contatti attraverso il sito

<http://rpgnooukoku.altervista.org>

---

### OGGETTI DI GUARIGIONE

NOME	PREZZO D'ACQUISTO	PREZZO DI VENDITA	EFFETTO
Pozione	50	12	Ripristina 200 HP
Granpozione	500	125	Ripristina 1000 HP
Extrapozione	-	250	Ripristina tutti gli HP di un personaggio (al massimo 9999 HP)
Megapozione	-	375	Ripristina 2000 HP a tutto il gruppo
Etere	-	250	Ripristina 100 MP
Turboetere	-	750	Ripristina 500 MP
Coda di fenice	100	25	Cura status K.O. ad un personaggio e ripristina il 25% dei suoi HP
Megafenice	-	1000	Cura status K.O. a tutto il gruppo e ripristina il 25% dei loro HP
Antidoto	50	12	Cura status Veleno
Ago dorato	50	12	Cura status Pietra
Collirio	50	12	Cura status Blind
Erba dell'eco	50	12	Cura status Mutismo
Acquasanta	300	75	Cura status Maledizione, Guardaroba ed Esperienza 0
Panacea	-	375	Cura tutti gli status alterati

### OGGETTI DI ATTACCO

NOME	PREZZO	PREZZO DI VENDITA	EFFETTO
Minigranata	-	12	Infligge 18-22 danni a tutti gli avversari
Granata	-	25	Infligge 187-212 danni a tutti gli avversari
Bomba G	-	100	Infligge 421-476 danni a tutti gli avversari
Bomba M	-	75	Infligge 375-423 danni a tutti gli avversari
Bomba P	-	50	Infligge 328-370 danni a tutti gli avversari
Sopogranata	-	50	Infligge 234-264 danni a tutti gli avversari e causa status Sonno
Mutogranata	-	37	Infligge 234-264 danni a tutti gli avversari e causa status Mutismo
Pecegranata	-	37	Infligge 234-264 danni a tutti gli avversari e causa status Blind
Calcegranata	-	50	Infligge 234-264 danni a tutti gli avversari e causa status Pietra

<b>Scheggia di Piros</b>	-	25	Infligge 78-84 danni di elemento Fuoco ad un avversario
<b>Anima di Piros</b>	-	50	Infligge 281-317 danni di elemento Fuoco ad un avversario
<b>Magmagilite</b>	-	75	Infligge 93-105 danni di elemento Fuoco a sei avversari scelti a caso
<b>Vento artico</b>	-	50	Infligge 78-84 danni di elemento Gelo ad un avversario
<b>Vento antartico</b>	-	50	Infligge 281-317 danni di elemento Gelo ad un avversario
<b>Frostmagilite</b>	-	75	Infligge 93-105 danni di elemento Gelo a sei avversari scelti a caso
<b>Razzo elettrico</b>	-	25	Infligge 78-84 danni di elemento Tuono ad un avversario
<b>Razzo fulminante</b>	-	50	Infligge 281-317 danni di elemento Tuono ad un avversario
<b>Elettromagilite</b>	-	75	Infligge 93-105 danni di elemento Tuono a sei avversari scelti a caso
<b>Squame di pesce</b>	-	25	Infligge 78-84 danni di elemento Acqua ad un avversario
<b>Squame di drago</b>	-	50	Infligge 281-317 danni di elemento Acqua ad un avversario
<b>Idromagilite</b>	-	75	Infligge 93-105 danni di elemento Acqua a sei avversari scelti a caso
<b>Neromagilite</b>	-	50	Riduce gli HP di tutti gli avversari del 25%
<b>Eliomagilite</b>	-	75	Infligge 1406-1587 danni ad un avversario
<b>Sacromagilite</b>	-	125	Infligge 234-264 danni di elemento Sacro ad un avversario
<b>Examagilite</b>	-	250	Infligge 2343-2646 danni ad un avversario
<b>Zanna velenosa</b>	-	25	Infligge 375-423 danni ad un avversario e causa status Veleno
<b>Clessidra d'argento</b>	-	25	Causa status Lentezza ad un avversario
<b>Clessidra d'oro</b>	-	37	Causa status Lentezza a tutti gli avversari
<b>Candela della vita</b>	-	50	Causa status Sentenza ad un avversario
<b>Ombra d'Oltremondo</b>	-	75	Può causare status Morte ad un avversario
<b>Materiaoscura</b>	-	7500	Infligge 9375-9999 danni a tutti gli avversari

#### OGGETTI DI PROTEZIONE

<b>NOME</b>	<b>PREZZO D'ACQUISTO</b>	<b>PREZZO DI VENDITA</b>	<b>EFFETTO</b>
<b>Coda di chocobo</b>	-	40	Lancia Haste su un personaggio
<b>Piuma di chocobo</b>	-	50	Lancia Haste su tutto il gruppo
<b>Cortina lunare</b>	-	45	Lancia Shell su tutto il gruppo
<b>Cortina luminosa</b>	-	45	Lancia Protect su tutto il gruppo
<b>Cortina stellare</b>	-	45	Lancia Reflex su tutto il gruppo
<b>Fluido rigenerante</b>	-	150	Lancia Rigene su tutto il gruppo
<b>Fluido magico</b>	-	75	Assorbe 187-211 MP da un avversario
<b>Fluido energetico</b>	-	75	Assorbe 562-635 HP da un avversario
<b>Fluido vitale</b>	-	100	Assorbe 937-1058 HP e fino a 1058 MP da un avversario
<b>Magicida</b>	-	70	Annula gli effetti di Haste, Protect, Shell, Reflex, Rigene e Risveglio su un personaggio o su un avversario
<b>Nettare energetico</b>	-	200	Raddoppia gli HP massimi di un personaggio

<b>Nettare magico</b>	-	300	Raddoppia gli MP massimi di un personaggio
<b>Filtro energetico</b>	-	400	Raddoppia gli HP massimi del gruppo
<b>Filtro magico</b>	-	400	Raddoppia gli MP massimi del gruppo
<b>Duostella</b>	-	200	Riduce i costi MP di un personaggio a 0
<b>Triostella</b>	-	1250	Riduce i costi MP del gruppo a 0
<b>Medicina dell'eroe</b>	-	25	Rende invincibile un personaggio

## OGGETTI VARI

<b>NOME</b>	<b>PREZZO D'ACQUISTO</b>	<b>PREZZO DI VENDITA</b>	<b>EFFETTO</b>
<b>Erba ghisal</b>	-	25	Ripristina 100 HP. Durante la battaglia serve per calmare o catturare un chocobo (se è l'ultimo avversario rimasto)
<b>Erba sylkis</b>	-	25	Ripristina 100 HP. Nel Ranch dei chocobo, serve per aumentare il livello dei chocobo
<b>Erba mimett</b>	-	25	Ripristina 100 HP. Nel Ranch dei chocobo, serve per aumentare il livello dei chocobo
<b>Erba phasana</b>	-	25	Ripristina 100 HP. Nel Ranch dei chocobo, serve per aumentare il livello dei chocobo o per ripristinare le energie

## RARITA'

<b>NOME</b>	<b>DESCRIZIONE</b>	<b>POSIZIONE - REQUISITI</b>
<b>Sfera Kermes 1</b>	Registrazione importante; serve per entrare nella Caverna delle pene	Capitolo 3: Bevelle – Profondità; possibile solo quando il Tempio di Djose non sarà più un Collegamento Attivo
<b>Sfera Kermes 2</b>	Registrazione importante; serve per entrare nella Caverna delle pene	Capitolo 3: Abissi dell'Oltremondo; ricevuta da Nooj e Gippal
<b>Sfera Kermes 3</b>	Registrazione importante; serve per entrare nella Caverna delle pene	Capitolo 3: Abissi dell'Oltremondo; ricevuta da Nooj e Gippal
<b>Sfera Kermes 4</b>	Registrazione importante; serve per entrare nella Caverna delle pene	Capitoli 3 o 5: Guadosalam – Zona segreta
<b>Sfera Kermes 5</b>	Registrazione importante; serve per entrare nella Caverna delle pene	Capitolo 4: Celsius – sala macchine; parla con Leblanc dopo il concerto (prima di andare a parlare con Shinra)
<b>Sfera Kermes 6</b>	Registrazione importante; serve per entrare nella Caverna delle pene	Capitolo 5: Bevelle – Dedal segreto (livello supremo)
<b>Sfera Kermes 7</b>	Registrazione importante; serve per entrare nella Caverna delle pene	Capitolo 2: Via Micorocciosa – Crepaccio; ricevuta da Nooj
<b>Sfera Kermes 8</b>	Registrazione importante; serve per entrare nella Caverna delle pene	Capitolo 5: Bevelle – Dedalo segreto (livello 20); sconfiggi Aranea
<b>Sfera Kermes 9</b>	Registrazione importante; serve per entrare nella Caverna delle pene	Capitolo 1: Via Micorocciosa – Crepaccio
<b>Sfera Kermes 10</b>	Registrazione importante; serve per entrare nella Caverna delle pene	Capitolo 2: Guadosalam – Zona segreta; esamina la sfera nella stanza di Ormi
<b>Sfera dell'inizio</b>	Sfera che ha spinto Yuna a diventare una cacciasfere	Già dall'inizio
<b>Sfera del Gagazet</b>	Sfera che mostra Zanarkand prima della sua distruzione	Capitolo 1: Celsius; parla con Shinra dopo la missione "Gareggia con la Banda Leblanc"
<b>Sfera rotta</b>	Serve per recuperare la Sfera ricomposta	Capitolo 1: Zanarkand; completa la missione "Cerca la rarosfera!"
<b>Supersfera</b>	Da dare o alla Lega della Gioventù o a Neoyevon nel capitolo 2	Capitolo 1: Kilika; completa la missione "Sferomania"
<b>Sfera di Leblanc</b>	Registrazione del messaggio di Leblanc	Capitolo 2: Celsius; dopo aver consegnato la Supersfera ad una delle due fazioni
<b>Sfera ricomposta</b>	Parte di sfera che ha ricomposto la Sfera rotta; registrazione riguardante Vegnagun	Capitolo 2: dopo la missione "Riprendi il maltolto!"
<b>Bevelle sotterranea 1</b>	Registrazione sui sotterranei di Bevelle	Capitolo 3: Guadosalam – Zona segreta

<b>Bevelle sotterranea 2</b>	Registrazione sui sotterranei di Bevelle	Capitolo 3: Guadosalam – Zona segreta
<b>Sfera della prigionie</b>	Registrazione risalente a 1000 anni fa	Capitolo 3: Guadosalam – Zona segreta
<b>Sfera di Nooj</b>	Ricevuta da Lucil	Capitolo 5: Via Micorocciosa; ottenuta da Lucil solo se la Supersfera è stata data alla Lega nel capitolo 2
<b>Sfera di Gippal</b>	Ricevuta da Rin	Capitolo 5: Via Mihen; nella missione "Detective Rin", Rin deve essere il colpevole
<b>Sfera di Baralai</b>	Registrazione del segreto del tempio	Capitolo 5: Guadosalam – Antiquarium; solo se è già apparsa la scritta "Episodio completo!" a Guadosalam
<b>Sfera di Paine</b>	Registrazione di ricordi a bordo della nave	Capitolo 5: Oltremodo – centro dell'Oltremondo; ricevuta da Gippal
<b>Sfera di un compagno</b>	Necessaria per completare la missione di Besaid nel capitolo 5	Capitolo 5: Besaid; parla con Beclém nel capitolo 4 (via trasmisfera), quindi parlagli nuovamente nel capitolo 5
<b>Sfera di Besaid</b>	Mostra le casse nascoste sulla Via delle Cascate a Besaid	Capitolo 1: Besaid; sconfiggi il Dragone Focato
<b>Dizionario Albhed 1</b>	Serve per apprendere la lettera A in Albhed	Ottenuto scavando o parlando con un Albhed
<b>Dizionario Albhed 2</b>	Serve per apprendere la lettera B in Albhed	Ottenuto scavando o parlando con un Albhed
<b>Dizionario Albhed 3</b>	Serve per apprendere la lettera C in Albhed	Ottenuto scavando o parlando con un Albhed
<b>Dizionario Albhed 4</b>	Serve per apprendere la lettera D in Albhed	Ottenuto scavando o parlando con un Albhed
<b>Dizionario Albhed 5</b>	Serve per apprendere la lettera E in Albhed	Ottenuto scavando o parlando con un Albhed
<b>Dizionario Albhed 6</b>	Serve per apprendere la lettera F in Albhed	Ottenuto scavando o parlando con un Albhed
<b>Dizionario Albhed 7</b>	Serve per apprendere la lettera G in Albhed	Ottenuto scavando o parlando con un Albhed
<b>Dizionario Albhed 8</b>	Serve per apprendere la lettera H in Albhed	Ottenuto scavando o parlando con un Albhed
<b>Dizionario Albhed 9</b>	Serve per apprendere la lettera I in Albhed	Ottenuto scavando o parlando con un Albhed
<b>Dizionario Albhed 10</b>	Serve per apprendere la lettera J in Albhed	Ottenuto scavando o parlando con un Albhed
<b>Dizionario Albhed 11</b>	Serve per apprendere la lettera K in Albhed	Ottenuto scavando o parlando con un Albhed
<b>Dizionario Albhed 12</b>	Serve per apprendere la lettera L in Albhed	Ottenuto scavando o parlando con un Albhed
<b>Dizionario Albhed 13</b>	Serve per apprendere la lettera M in Albhed	Ottenuto scavando o parlando con un Albhed
<b>Dizionario Albhed 14</b>	Serve per apprendere la lettera N in Albhed	Ottenuto scavando o parlando con un Albhed
<b>Dizionario Albhed 15</b>	Serve per apprendere la lettera O in Albhed	Ottenuto scavando o parlando con un Albhed
<b>Dizionario Albhed 16</b>	Serve per apprendere la lettera P in Albhed	Ottenuto scavando o parlando con un Albhed
<b>Dizionario Albhed 17</b>	Serve per apprendere la lettera Q in Albhed	Ottenuto scavando o parlando con un Albhed
<b>Dizionario Albhed 18</b>	Serve per apprendere la lettera R in Albhed	Ottenuto scavando o parlando con un Albhed
<b>Dizionario Albhed 19</b>	Serve per apprendere la lettera S in Albhed	Ottenuto scavando o parlando con un Albhed
<b>Dizionario Albhed 20</b>	Serve per apprendere la lettera T in Albhed	Ottenuto scavando o parlando con un Albhed
<b>Dizionario Albhed 21</b>	Serve per apprendere la lettera U in Albhed	Ottenuto scavando o parlando con un Albhed
<b>Dizionario Albhed 22</b>	Serve per apprendere la lettera V in Albhed	Ottenuto scavando o parlando con un Albhed
<b>Dizionario Albhed 23</b>	Serve per apprendere la lettera W in Albhed	Ottenuto scavando o parlando con un Albhed
<b>Dizionario Albhed 24</b>	Serve per apprendere la lettera X in Albhed	Ottenuto scavando o parlando con un Albhed

<b>Dizionario Albhed 25</b>	Serve per apprendere la lettera Y in Albhed	Ottenuto scavando o parlando con un Albhed
<b>Dizionario Albhed 26</b>	Serve per apprendere la lettera Z in Albhed	Ottenuto scavando o parlando con un Albhed
<b>Uniforme 1</b>	Richiesta per la missione "Riprendi il maltolto!", capitolo 2	Capitolo 2: Via di DJose
<b>Uniforme 2</b>	Richiesta per la missione "Riprendi il maltolto!", capitolo 2	Capitolo 2: Deserto di Bikanel – Oasi
<b>Uniforme 3</b>	Richiesta per la missione "Riprendi il maltolto!", capitolo 2	Capitolo 2: Monte Gagazet – Sacro Burrone (terme)
<b>Autorizzazione</b>	Richiesta per iniziare la missione del Deserto di Bikanel	Capitoli 1, 2; Tempio di DJose; parla con Gippal
<b>Aggiustanima</b>	Serve per aggiustare Esperimento che così può ritentare la sfida (Capitolo 5: Tempio di DJose)	Capitolo 5: Tempio di DJose – Dimora; parla con l'Albhed sul pavimento
<b>Riciclaspirito</b>	Serve per aggiustare Esperimento che così può ritentare la sfida (Capitolo 5: Tempio di DJose)	Capitolo 5: tempio di DJose – Chostro; parla con l'Albhed e pronuncia la parola segreta
<b>Aggiustatutto</b>	Serve per aggiustare Esperimento che così può ritentare la sfida (Capitolo 5: Tempio di DJose)	Capitolo 5: Piana della bonaccia – rovine della grotta
<b>Aggiustaveloce</b>	Serve per aggiustare Esperimento che così può ritentare la sfida (Capitolo 5: Tempio di DJose)	Capitolo 5: tempio di DJose; dopo aver sconfitto Esperimento, cerca a destra dell'entrata del tempio tre scimmie: mettili al centro e premi X quando saltano tutte e tre contemporaneamente
<b>Manuale del fai da te</b>	Serve per aggiustare Esperimento che così può ritentare la sfida (Capitolo 5: Tempio di DJose)	Capitolo 5: Via Mihen; esamina gli automi sulla via
<b>Chiave di Besaid</b>	Serve per aprire la cassa nel Diaconio	Capitolo 1, 2: comprala nel negozio di Besaid Capitolo 3: Piana della bonaccia – Crepaccio; completa la missione "SOS turisti!"
<b>Chiave del deserto</b>	Serve per aprire la cassa nel Deserto di Bikanel	Capitolo 5: Deserto di Bikanel; missione "Scavi Albhed"
<b>Sconto jet</b>	Il costo del Motojet nella Piana della bonaccia è solo di 5 punti	Usa il Motojet dieci volte
<b>Freejet</b>	L'utilizzo del Motojet nella Piana della bonaccia è gratis	Capitolo 5: Piana della bonaccia; completa la missione "Il finale della campagna"
<b>Gocce del crepuscolo</b>	Permette a Floralia di apprendere Danni aperion	Capitolo 5: Besaid – via delle cascate
<b>Gocce dell'aurora</b>	Permette a Floralia di apprendere HP aperion	Capitolo 5: Piana della bonaccia – Grotta
<b>Boosterautoma</b>	Permette ad Automastino di apprendere Danni aperion	Capitolo 5: Via Micorocciosa – Ascensore
<b>Reattorautoma</b>	Permette ad Automastino di apprendere HP aperion	Capitolo 5: Piana della bonaccia – rovine della grotta
<b>Arte dell'invincibilità</b>	Permette a Suprema di apprendere Danni aperion	Capitolo 5: Via Mihen nord
<b>Arte dell'invulnerabilità</b>	Permette a Suprema di apprendere HP aperion	Capitolo 5: Piana dei lampi – grotta nuova
<b>Coreografia magica I</b>	Permette a Soubrette di imparare Break - dance	Capitolo 5: Via Micorocciosa – Cava delle pene; sconfiggi Nooj
<b>Coreografica magica II</b>	Permette a Soubrette di imparare Magic - dance	Capitolo 5: Tempio di DJose; sconfiggi Esperimento nella sua forma più forte