

FINAL FANTASY X

ABILITA'

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>

Final Fantasy X®, © 2001, 2002 Square-Enix Ltd.

QUALITA'

<u>abilità</u>	<u>MP</u>	<u>effetto</u>
Ruba	-	Ruba un oggetto al nemico
Usa	-	Usa oggetti speciali
Gambe!	-	Il gruppo fugge dal campo di battaglia
Preghiera	-	Recupera un po' di HP
Incentivo	-	Aumenta ATT e DIF fisica del gruppo
Reiki	-	Aumenta ATT e DIF magica del gruppo
Premonizione	-	Aumenta la destrezza del gruppo
Autofocus	-	Aumenta la mira del gruppo
Scalogna	-	La fortuna del nemico diminuisce
Augurio	-	La fortuna del gruppo aumenta
Drakoken	-	Assorbe da un nemico HP e MP. Kimahri può apprendere anche delle tecniche nemiche
Trincea	-	Subisce gli attacchi fisici contro il gruppo dimezzandone il danno
Altruismo	-	Subisce gli attacchi fisici contro il gruppo
Elemosina	-	Lancia fino a 10.000 gil contro il nemico (il danno è pari al 10% dei gil lanciati)
Provoca	4	Stimola un nemico ad attaccare
Altolà	12	Blocca i movimenti di un avversario
Furto	20	Ruba gil da un nemico
Bimagia	-	Il personaggio lancia due magie nere consecutive
Tangente	-	Con dei gil si corrompe il nemico che lascia la battaglia, cedendo degli oggetti
Transfert	8	Un membro del gruppo dona la sua barra turbo a un altro membro
Imitazione	28	Un membro imita l'azione del personaggio precedente (no turbotecniche, invocazioni e cambio di equip)
Alacrità	70	La fase di recupero dopo aver usato un oggetto è molto limitata

TECNICHE

Abilità	MP	Effetto
Narcoipnosi	5	Status sonno per 3 turni
Narcoipnosi X	10	Status sonno per un turno (con alta probabilità di successo)
Ambliopya	5	Status blind per 3 turni
Ambliopya X	10	Status blind per un turno (con alta probabilità di successo)
Silenziatore	5	Status mutismo per 3 turni
Silenziatore X	10	Status mutismo per un turno (con alta probabilità di successo)
Aphatia	10	Status zombie
3 penalità	24	Status sonno, blind e mutismo
Moviola	8	Le azioni dell'avversario vengono rallentate lievemente
Moviola X	18	Le azioni dell'avversario vengono rallentate di molto
Antivis	8	Dimezza l'attacco fisico nemico
Antikelesis	8	Dimezza l'attacco magico
Antiscutum	12	Riduce la difesa fisica a 0
Antimajix	12	Riduce la difesa magica a 0
Scippo	10	Ruba + danno
Tokkata	36	Attacca velocemente un nemico
Estorsione	30	Furto + danno
Ganascia	99	Causa status antivis, antiscutum, antikelesis e antimajix
Attacco E	1	L'avversario lascia cadere delle energosfere a fine battaglia
Attacco A	1	L'avversario lascia cadere delle abilitosfere a fine battaglia
Attacco V	1	L'avversario lascia cadere delle velocisfere a fine battaglia
Attacco M	1	L'avversario lascia cadere delle magicosfere a fine battaglia

MAGIA NERA

Magia	MP	Nemici colpiti	effetto
Fire	4	1	Danni leggeri elem. Fuoco
Fira	8	1	Danni medi elem. Fuoco
Firaga	16	1	Danni pesanti elem. Fuoco
Thunder	4	1	Danni leggeri elem. Tuono
Thundara	8	1	Danni medi elem. Tuono
Thundaga	16	1	Danni pesanti elem. Tuono
Blizzard	4	1	Danni leggeri elem. Gelo
Blizzara	8	1	Danni medi elem. Gelo
Blizzaga	16	1	Danni pesanti elem. Gelo
Idro	4	1	Danni leggeri elem. Acqua
Idrora	8	1	Danni medi elem. Acqua
Idroga	16	1	Danni pesanti elem. Acqua
Antima	32	Tutti	Riduce gli HP del 25%
Bio	10	1	Status veleno
Drain	12	1	Assorbe HP
Aspir	-	1	Assorbe MP
Ade	20	1	Status morte
Flare	54	1	Danni gravi non elementali
Ultima	90	tutti	Danni gravi non elementali

MAGIA BIANCA

Magia	MP	Influenza su personaggi e nemici	effetto
Energia	4	1	Recupera pochi HP
Energira	10	1	Recupera un po' di HP
Energiga	20	1	Recupera molti HP
Scan	1	1	Mostra dati di un personaggio o un nemico
Esna	5	1	Elimina status: mutismo, veleno, sonno, pietra, blind, caos e berserk
Parafire	2	Tutto il gruppo	Immunizza il gruppo da elem. Fuoco per 1 turno
Parabliz	2	Tutto il gruppo	Immunizza il gruppo da elem. Gelo per 1 turno
Parathund	2	Tutto il gruppo	Immunizza il gruppo da elem. Tuono per 1 turno
Paraidro	2	Tutto il gruppo	Immunizza il gruppo da elem. Acqua per 1 turno
Reiz	2	1	Elimina staus K.O. + recupero 50% HP
Areiz	18	1	Elimina staus K.O. + recupero HP totale
Slow	12	1	Rallenta l'azione
Slowga	20	Tutti	Rallenta l'azione
Haste	8	1	Velocizza l'azione
Hastega	30	Tutti	Velocizza l'azione
Protect	12	1	Aumenta DIF fisica
Shell	10	1	Aumenta DIF magica
Reflex	14	1	Riflette le magie (tranne ultima)
Rigene	40	1	Recupera gradualmente l'HP (x10 turni)
Dispel	12	1	Annulla effetto di: magie para....., shell, protect, reflex, hatse, maledizione, anti....., rigene.
Risveglio	97	1	Evita status K.O.
Sancta	85	1	Magia di elem. Sacro