FINAL FANTASY X

ELENCO COMPLETO 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

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

Questa lista comprende tutti gli oggetti che potete trovare lungo il vostro viaggio su Spira e durante i vostri combattimenti.

Oggetti curativi:

Oggetto	effetto
Acqua curativa	Riporta al massimo gli HP del gruppo (fino a un max di 9999)
Acquasanta	Cura status Zombie e Maledizione
Ago dorato	Cura status Pietra
Albhedina	Cura status Veleno, Mutismo e Pietra. Fa recuperare al gruppo 1000 HP
Antidoto	Cura status Veleno
Coda di fenice	Fa recuperare un membro del gruppo K.O.
Collirio	Cura status Blind
Elisir	Recupera tutti gli HP e gli MP di un personaggio (fino a un max di 9999 HP e 999 MP)
Erba dell'eco	Cura status Mutismo
Etere	Ripristina 100 MP di un personaggio
Extrapozione	Riporta al max gli HP di un personaggio
Granpozione	Fa recuperare 1000 HP a un personaggio
Megaelisir	Recupera tutti gli HP e gli MP del gruppo (fino a un max di 9999 HP e 999 MP)
Megafenice	Fa recuperare tutti i membri del gruppo K.O.
Megapozione	Fa recuperare 2000 HP al gruppo
Panacea	Cura tutti gli status alterati
Pozione	Fa recuperare 200 HP a un personaggio
Tetraelementale	Ripristina tutti gli HP del gruppo, e inoltre aggiunge gli status parafire, paraidro, parathund e parabliz
Turboetere	Fa recuperare 500 MP a un personaggio

Oggetti d'attacco:

oggetto	effetto
Anima di Piros	Infligge circa 1000 punti danno elem. Fuoco a un nemico
Blindogranata	Infligge circa 800 punti danno + status Antiscutum
Candela della vita	Infligge status Sentenza a un nemico
Clessidra d'argento	Stesso effetto della magia Slow
Clessidra d'oro	Infligge circa 1000 punti danno a tutti i nemici + effetto magia Sloga
Criomagilite	Infligge a tutti i nemici circa 600 punti danno elem. Gelo
Elettromagilite	Infligge circa 600 punti danno elem. Tuono a 5 nemici scelti a caso
Eliomagilite	Infligge circa 6000 punti danno a un nemico
Examagilite	Infligge circa 9500 punti danno a tutti i nemici
Fluido energetico	Assorbe fino a un massimo di 400 HP ad un nemico
Fluido magico	Assorbe gli MP di un nemico (1058 al max)
Fluido vitale	Assorbe circa 1500 HP e fino a un max di 1587 MP per ogni nemico
Granata	Infligge circa 300 punti danno a tutti i nemici
Granata fossile	Infligge status Pietra a tutti i nemici
Idromagilite	Infligge a tutti i nemici circa 600 punti danno elem. Acqua
Lacrimogeno	Infligge circa 750 punti danno a tutti i nemici + status Blind
Magmagilite	Infligge a tutti i nemici circa 600 punti danno elem. Fuoco
Materiaoscura	Infligge circa 12500 punti danno a tutti i nemici
Melatonina	Infligge circa 750 punti danno a tutti i nemici + status Sonno
Mina tacet	Infligge circa 750 punti danno a tutti i nemici + status Mutismo
Neromagilite	Riduce a metà gli HP dei nemici
Ombra d'Oltremondo	Infligge status Morte
Onirolina	Colpisce tutti i nemici e gli causa status Sonno
Razzo elettrico	Infligge circa 600 punti danno elem. Tuono a un nemico
Razzo fulminante	Infligge circa 1000 punti danno elem. Tuono a un nemico
Sacromagilite	Infligge circa 8000 punti danno elem. Sacro a un avversario
Sale purificatore	Infligge circa 1100 punti danno + effetto magia Dispel
Scheggia di Piros	Infligge circa 600 punti danno elem. Fuoco a un nemico
Squame di drago	Infligge circa 1000 punti danno elem. Acqua a un nemico
Squame di pesce	Infligge circa 600 punti danno elem. Acqua a un nemico
Vento antartico	Infligge circa 1000 punti danno elem. Gelo a un nemico
Vento artico	Infligge circa 600 punti danno elem. Gelo a un nemico
Vento d'Oltremondo	Infligge status Morte a tutti i nemici
Zanna velenosa	Infligge circa 2000 punti danno + status Veleno

Oggetti di protezione:

Oggetto	effetto
Coda di chocobo	Stesso effetto magia Haste
Cortina luminosa	Stesso effetto magia Protect
Cortina lunare	Stesso effetto magia Shell
Cortina stellare	Stesso effetto magia Reflex
Duostella	Riduce a 0 il costo in MP di un personaggio
Filtro energetico	Raddoppia gli HP massimi del gruppo
Filtro magico	Raddoppia gli MP massimi del gruppo
Fluido rigenerante	Stesso effetto magia Rigene
Nettare energetico	Raddoppia gli HP massimi di un personaggio
Nettare magico	Raddoppia gli MP massimi di un personaggio
Piuma di chocobo	Stesso effetto magia Hastega
Triostella	Riduce a 0 il costo in MP del gruppo

Oggetti vari:

oggetto	Effetto
Ali per l'ignoto	Usa per Modifica
Amuleto	Usa per Modifica
Anima del baro	Usa per Modifica
Carta d'identità	Serve per cambiare il nome di un Eone
Controchiave	Usa per Modifica
Equazione cubica	Usa per Modifica
Hypellina	Usa per Modifica
Mappa	Serve per mostrare la mappa di Spira
Pendulum	Usa per Modifica
Porta sul domani	Usa per Modifica
Portafoglio gonfio	Usa per Modifica
Protoabilità	Serve per ottenere una Abilitosfera a fine battaglia
Protomagia	Serve per ottenere una Magicosfera a fine battaglia
Protorapidità	Serve per ottenere una Rapidosfera a fine battaglia
Spina iperica	Insegna agli Eoni l'abilità Antimajix
Stricnina	Usa per Modifica

Rarità:

oggetto	Serve per…	locazione
Corona di boccioli	Trovare Eoni nascosti	Zoolab
Corona di fiori	Trovare Eoni nascosti	Tempio di Remiem
Emblema del Sole	Potenziare Ultima Weapon di Tidus	Piana della bonaccia – completare zaffa chocobo con tempo 0.0
Emblema della Luna	Potenziare Nirvana di Yuna	Tempio di Remiem – sconfiggere tutti gli Eoni di Belgemine e trapassarla
Emblema di Giove	Potenziare Longinus di Kimahri	Caccia alle farfalle (dopo aver preso possesso dell'aeronave)
Emblema di Marte	Potenziare Sir Onion Knight di Lulu	Piana dei lampi – schivate 200 lampi
Emblema di Mercurio	Potenziare World Champion di Wakka	Dopo aver appreso tutte le turbotecniche, avrete il 50% ke appaia come premio nella seconda lega dopo aver appreso la slot Aurochs
Emblema di Saturno	Potenziare Masamune di Auron	Zoolab- creare 10 campioni di zona e 10 campioni di specie.
Emblema di Venere	Potenziare God Hand di Rikku	Deserto di Sanubia- completare sottogioco dei Kyactus.
Fiori secchi	Accendere il fuoco	Rovine sommerse
Jechtsfera	Far imparare nuove turbotecniche a Auron	Bosco di Macalania
Medaglia del prode	Contraddistinguere un guerriero valoroso	Zoolab – sconfiggere il Supremo
Pietre focaie	Accendere il fuoco	Rovine sommerse
Simbolo del Sole	Potenziare Ultima Weapon di Tidus	Zanarkand – duomo di Yevon (subito dopo lo scontro con Yunalesca)
Simbolo della Luna	Potenziare Nirvana di Yuna	Besaid – baia
Simbolo di Giove	Potenziare Longinus di Kimahri	Monte Gagazet – passo
Simbolo di Marte	Potenziare Sir Onion Knight di Lulu	Guadosalam – Oltremondo (dopo aver preso possesso dell'aeronave)
Simbolo di Mercurio	Potenziare World Champion di Wakka	Luka – spogliatoio Besaid Aurochs

Simbolo di Saturno	Potenziare Masamune di Auron	Via Mihen vecchia – sud
Simbolo di Venere	Potenziare God Hand di Rikku	Deserto di Sanubia - ovest
Spada ossidata	Ottenere Masamune	Piana della bonaccia – crepaccio
Specchio dei 7 astri	Ottenere e potenziare le armi dei 7 astri	Bosco di Macalania (modificando lo specchio offuscato)
Specchio offuscato	Ottenere lo specchio dei 7 astri	Tempio di Remiem – gara dei chocobo
Spirito di Eone	Impara l'opzione "Alleva"	Sconfiggere Belgemine nella piana della bonaccia
Spirito d'invocatore	Impara l'opzione "Addestra"	Sconfiggere Belgemine lungo la Via Mihen

Dizionari Albhed:

Numero	Lettera	locazione
1	A	Nave Salvage
2	B	Besaid – tenda della Milizia
3	C	Nave Liki – sala motori
4	D	Kilika – taverna
5	E	Nave Winno – timoniera
6	F	Luka – seminterrato B
7	G	Luka – auditorium del teatro
8	H	Via Mihen – casa del viante
9	I	Via Mihen nuova – nord
10	J	Via Micorocciosa – dirupo
11	K	Via Djose
12	L	Fluvilunio – stazione nord shoopuf
13	M	Guadosalam – casa
14	N	Piana dei lampi – casa del viante
15	O	Bosco di Macalania – vicino alla salvosfera alla fine del bosco parte nord
16	P	Lago di Macalania – vicino alla casa del viante
17	Q	Deserto di Sanubia – ovest
18	R	Deserto di Sanubia – ovest
19	S	Covo Albhed – prima dell'entrata
20	T	Covo Albhed – 1° area abitata
21	U	Covo Albhed – corridoio a destra (vicino alla 2° area abitata)
22	V	Bevelle – prima del chiostro
23	W	Piana della bonaccia – nella parte centrale a ovest
24	X	Tempio di Remiem – parte sinistra
25	Y	Grotta dell'intercessore rapito
26	Z	Rovine di Omega – in fondo alla prima parte, prima di Ultima Weapon