

FINAL FANTASY X

WALKTHROUGH

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.

ZANARKAND

Nemici: Trito di Scaglia, Scaglia Emuzu.

Oggetti: **Spada**.

Rarietà: //

Dopo una breve introduzione iniziamo la nostra avventura!

Nei panni di Tidus andiamo ad incontrare alcuni dei suoi numerosi fan. Parliamo con tutti e, dopo essere arrivati allo stadio, districatevi tra la folla per entrare.

Godetevi il bellissimo filmato che mostra un'interruzione drastica della partita da parte di una misteriosa creatura.

Quando riprendete il controllo del vostro blitzzer dirigetevi a sud per incontrare Auron che subito si unirà a voi dandovi anche la vostra prima arma: una **Spada**.

Proseguite ed eliminate i nemici che incontrate durante il cammino. Se non volete perdere tempo levate di torno solo i nemici davanti a voi, senza pensare a quelli alle vostre spalle.

Dopo qualche scontro dovrete combattere contro il vostro primo boss:

SCAGLIA EMUZU

HP: 2400

AP: //

Oggetti ricevuti: //

Oggetti da rubare: //

Questo mostro usa solo la magia **Antima** che riduce a 1/4 gli HP dei personaggi ma comunque non può ucciderli quindi potete anche evitare di curarvi. Subito all'inizio dell'incontro potete usare "le turbo". Quella di Auron, **Autarchia**, colpisce tutti i nemici sul campo di battaglia (usate subito contro le piccole scaglie perché queste, invece di quella grande, vi infliggono danni fisici), mentre quella di Tidus, **Colpo Spirale**, ha un bersaglio unico.

Salvate il gioco usando la salvosfera lì vicino e proseguite. Qui vi bloccheranno altri

Trito di Scaglia. Combattetevi fino a quando Auron non vi dirà di colpire il generatore sulla destra. Eseguite. Dopo questa battaglia guardate il filmato che mostra i vostri due personaggi che vengono assorbiti dal mostro gigante che aveva interrotto la vostra partita di blitzball.

ROVINE SOMMERSE

Nemici: Sahagin, Josguein, Klik.

Oggetti: 2 **Pozioni**, 2 **Granpozioni**, 200 **Guil**, **Etere**, **Extrapozione**.

Rarità: **Pietre Focae**, **Fiori Secchi**.

Siete ora in un luogo subacqueo. Dirigetevi in alto a sinistra per trovare un traduttore Albhed e, su una piattaforma vicina, un forziere contenente 2 **Pozioni**.

Tornando in acqua e dirigendovi a destra potete recuperare 200 **Guil**. Andate pure alla prossima zona dove troverete una salvosfera. Approfittate per salvare il gioco e, alla biforcazione poco più avanti, dirigetevi prima a sinistra per prendere una **Granposizione**, e dopo a nord dentro l'acqua. Qui verrete attaccati da dei pesci e poi da un enorme Josguein.

Combattetevi (non usate **Pozioni** poiché l'attacco del vostro nemico dimezza gli HP di Tidus e al 3° attacco il nostro protagonista si dà automaticamente alla fuga).

Dopo aver assistito al filmato che vedeva Tidus "impegnato" con il bestione, siete ora dentro una fredda grotta. Raccogliete a nord l'**Etere** nella zona in basso a sinistra e, per rimediare al gelo, raccogliete intanto i **Fiori Secchi** proseguendo per la stessa direzione.

Nella stanza successiva prendete una **Granposizione** e tornate nella sala principale.

Uscendo per la porta in basso a sinistra potrete salvare i vostri progressi sull'apposita sfera blu.

Tornate ancora al salone e prendete le **Pietre Focae** dall'uscita a sud.

Se volete un'altra **Granposizione** la potete cercare nella stanza a est della sala primaria.

Ora andate in mezzo al salone ed esaminate i resti di un vecchio fuoco e gustatevi una nuova scena, almeno fino a quando un Klik vi attaccherà.

KLIK

HP: 1500

AP: 5

Oggetti ricevuti: 2 **Abilitosfere**

Oggetti da rubare: 1 o 2 **Granate**

Non dovete far altro che attaccare fino a quando una ragazza misteriosa vi affiancherà per aiutarvi. La nuova arrivata dispone di **Granate**. Potete scagliarle contro il nemico e se le esaurite potete rubarle all'avversario. Continuate fino a quando non soccombe.

Dopo aver sconfitto Klik assisterete a dei dialoghi "strani". Non è un errore di battitura ma è il linguaggio degli Albhed. Per ora quindi non capirete nulla. Ad un certo punto la ragazza vi stordirà e al vostro risveglio vi troverete su una nave.....

NAVE SALVAGE

Nemici: Piranha, Thros.

Oggetti: 3 – 99 **Pozioni**.

Rarità: **Dizionario Albhed vol.1**.

Al risveglio incontrerete nuovamente quella che vi aveva tramortito, che vi spiegherà il funzionamento della sferografia, questa volta però nella vostra lingua. Dopo, andate a salvare la partita grazie alla salvosfera. Ricordatevi di prendere, a destra della salvosfera, il vostro primo **Dizionario Albhed!** Parlando con una delle guardie possiamo ricevere 3 **Pozioni**. Infine riparlate con la ragazza per avere un incarico. (se scendete e risalite dalla nave, ogni volta che parlate con la guardia di sinistra, egli vi darà 3 **Pozioni**: così potrete, con un po' di pazienza, raccoglierne fino a 99 unità!). Immergetevi con l'apposito tasto e dirigetevi verso la freccia rossa indicata dalla mappa. Nuotate seguendo la grande catena fino alle rovine dove esaminando un pannello blu aprirete una grata. Dirigetevi verso la prossima zona dove attiverete un generatore. Al vostro rientro verrete attaccati da un nuovo avversario:

THROS

HP: 2200

AP: 8

Oggetti ricevuti: //

Oggetti da rubare: 1 o 3 **Granate**

Questa specie di calamaro gigante, inizialmente, girerà attorno al nostro team. Quando si ferma fuori dalla nostra portata difendiamoci per non subire troppi danni dal suo successivo attacco usando il comando **Chivalà**. Continuate ad attaccare con attacchi fisici e se volete anche con le granate, fino a che non comparirà l'opzione extra **Tenaglia** che bloccherà l'avversario. Ricominciate ad attaccarlo fino a quando non muore.

Ora potete tornare sulla nave. Qui la ragazza vi svelerà il suo nome (Rikku) e avrà inizio un dialogo tra i due che lascerà Tidus un po' perplesso.

Quando riprendete a controllare il nostro protagonista, salvate e parlate nuovamente con Rikku per reperire altre informazioni. Ad un certo punto apparirà Sin che inevitabilmente vi risucchierà di nuovo trasportandovi in un altro luogo

ISOLA DI BESAID

Nemici: Budino d'acqua, Condor, Dingo, Garuda, Piranha, Kimahri.

Oggetti: 4 **Antidoti**, 3 **Code di fenice**, 4 **Granpozioni**, **Vera da Viante**, 1000

Guil, **Etere**, **Panacea**, **Fraternity**, **Asta Veggente**, 7 **Pozioni**.

Rarità: **Simbolo della Luna**, **Dizionario Albhed vol.2**.

Adesso vi trovate su una soleggiata spiaggia dove un gruppo di atleti si sta allenando a blitzball. Dopo aver dato dimostrazione delle vostre capacità nuotate verso est e prendete il **Simbolo della Luna** situato in una piccola spiaggetta isolata. Vi sarà molto utile più avanti. Andate ora dai ragazzi che si presenteranno. Sono i giocatori dei Besaid Aurochs e il capo-squadra si chiama Wakka. Salvate e seguitelo fino a quando non vi spingerà in acqua. Immergetevi per recuperare un paio di **Antidoti**. Continuate a nuotare verso il punto rosso della mappa fino a che Wakka non proporrà al nostro eroe di entrare a far parte della sua squadra. Tidus, privo di alternative, accetterà. Continuate per la strada fino al villaggio di Besaid! Esaminate le case e soprattutto i negozi dove potete comprare quello che vi serve. Sulla sinistra c'è un piccolo sentiero nascosto che vi porterà a dei forzieri. Dopo le vostre eventuali compere, entrate nella casa di Wakka (la seconda casa di quelle di destra) dopo di che andate nel tempio, come il blitz vi ha suggerito. Finita la breve sequenza salite le scale e andate verso la porta ma un sacerdote vi impedirà di proseguire. Se volete potete parlare con l'anziano per avere delle informazioni a riguardo di un grande invocatore di nome Braska e su Yevon.

Ritornate alla casa di Wakka e riposatevi. Al vostro risveglio andate ancora nel tempio per raggiungere il vostro amico. Una volta dentro vi verranno svelati dei particolari sull'apprendistato di una nuova invocatrice e inoltre su un "ritardo" preoccupante di quest'ultima. Tidus accorrerà in aiuto dell'apprendista, malgrado le regole lo vietino.

IL CHIOSTRO DELLE PROVE – BESAID

Andate avanti e toccate prima l'emblema centrale e successivamente quello a destra per aprire il varco. Scendete le scale e vedete che al muro c'è una sfera. E' una **Sfera del Sigillo** che dovrete usare per aprire il prossimo portone. Quando la porta è aperta riprendete la **Sfera del Sigillo** e collocatela nel vano dietro l'angolo per sbloccare l'ennesimo passaggio.

Qui c'è la **Sfera della Distruzione** che troverete in tutti i chiostri che visiterete ma per ora lasciamola dov'è. Proseguendo per il corridoio noterete sulla parte destra una parete con dei simboli. Toccatela ed entrate nel passaggio per prendere la **Sfera di Besaid**. Questa la dovrete disporre sul piedistallo per azionare un meccanismo che vi aprirà un'altra strada. Ora tornate a prendere la **Sfera della Distruzione** e mettetela dove avevate preso la **Sfera di Besaid**.

Una volta che l'avrete posizionata potrete prendere un'**Asta veggente**.

Consiglio: Durante la vostra avventura avrete modo di recarvi in vari Chiostri ognuno munito di una **Sfera della Distruzione**. Usate questa sfera in tutti i Chiostri. Così facendo avrete dei benefici in seguito molto proficui!

Spingete poi il piedistallo con la **Sfera di Besaid** al centro della sala a fianco nella posizione giusta per far apparire un ascensore. Adesso vi raggiungerà Wakka. Qui conoscerete due nuovi personaggi e avrete varie informazioni sugli invocatori. Dopo aver assistito ad alcune sequenze non interattive, che vi faranno conoscere anche il nome dell'invocatrice "ritardataria": Yuna; andate al tempio per vedere la sopra citata all'opera per la sua prima volta.

Ora è notte e Tidus ha un raduno con i con i suoi compagni di squadra blitz. A fine riunione potete andare a parlare con Yuna per scambiare qualche parola e poi parlate con Wakka per dormire. Tidus avrà un altro brutto sogno ma stavolta potrete controllare il protagonista. Basterà parlare con Yuna e guardare una serie di scene. Al vostro risveglio vedrete Wakka e Lulu (la maga scontrosa che avete conosciuto al tempio) che parlano proprio di voi. Secondo la maga c'è una strana somiglianza tra voi e un certo Chappu. Finito il filmato, dirigetevi dentro la tenda dove potevate riposare per prendere il **Dizionario Albhed vol.2**. Parlate che la ragazza del negozio di oggetti per farvi raccontare una piccola storia riguardante il suo cane. Andate nel negozio dei vestiti per recuperarlo.

Il quadrupede tiene in bocca qualcosa e anche se non si capisce bene cosa sia farà imparare la turbo-tecnica **Scudo Raggiante** a **Valefor**, il primo Eone di Yuna.

Ora potete uscire dal villaggio a prima di farlo equipaggiatevi al meglio perché le prossime aree saranno colme di mostri. A Tidus equipaggiate la **Fraternity** che Wakka vi ha regalato, mentre a Yuna l'**Asta Veggente**. Ripercorrete il sentiero fuori dal villaggio fino alla cima dove i vostri amici faranno una preghiera. E' meglio se vi unite a loro per non contraddirli. Proseguite e verrete attaccati da una vostra conoscenza: Kimahri!

KIMAHRI

HP: 750

AP: 3

Oggetti ricevuti: 2 **Abilitosfere**

Oggetti da rubare: //

Non sarà uno scontro molto impegnativo. Il grande "leone" avrà solo 750 HP di conseguenza basta che continuate ad attaccarlo e se sarà necessario usate le **Pozioni**.

Terminato l'incontro assisterete ad una sequenza che spiega il comportamento di Kimahri. Continuate per la via fino a quando un Garuda vi fermerà. E' il momento giusto per verificare le reali capacità del primo Eone dell'invocatrice.

Invocate quindi **Valefor**. Potete semplicemente attaccarlo fino alla morte ma potete anche usare il comando **Assimila**, che accelererà la barra turbo, per caricare velocemente uno dei suoi pesanti attacchi che spazzeranno via il volatile.

Riprendete il cammino ma adesso la strada sarà piena di mostri. Se doveste rincontrare un Garuda potete anche non servirvi di **Valefor** ma usare magari l'attacco

Ambilopya di Wakka che renderà il nemico cieco per 3 turni. Wakka sarà utile anche contro i Condor mentre Tidus contro i Dingo. Anche la magia **Thunder** di Lulu sarà molto utile ma contro il Budino d'Acqua. Quando raggiungerete la spiaggia di Besaid parlate anche un paio di volte con la gente locale per reperire informazioni, oggetti e Guil. A questo punto, se volete, potete ritornare al villaggio. Andate nel negozio di oggetti che ora vende anche delle armi! Comprate soprattutto un **Mogumago**, una **Palla Potens** e un **Anello da viante**.

NAVE LIKI

Nemici: Trito di scaglia, Sin, Scaglia Ekyu.

Oggetti: **Panacea**, 1 – 20 **Pozioni**.

Rarità: **Dizionario Albhed vol.3**.

Dirigetevi verso il molo e salite sulla barca e dopo vari saluti da parte dei locali sarete a bordo, dove potrete spassarvela per un po'! Parlate con i membri dell'equipaggio.

Andando da Yuna verrete a conoscenza di alcune informazioni su suo padre. Egli è niente di meno che Braska, il quale uccise Sin 10 anni fa. Andate poi a parlare con Wakka. Adesso esplorate un po' la nave, cominciando a scendere nel piano inferiore. Qui troverete O'akaXXIII ma non parlategli ancora. Andate invece nella sala dei motori per vedere per la prima volta i chocobo "a lavoro"!

Raccogliete il **Dizionario Albhed vol.3** lì vicino. Uscite e andate nella stanza a fianco per prendere una **Panacea** e se continuerete a tirare calci alla valigia otterrete fino a 20 **Pozioni**. Ora andate a parlare con O'aka che ad un certo punto vi chiederà una somma di denaro: dategli qualche Guil, soprattutto perché più avanti avrà dell'ottima merce, ma se non gli offrite nulla non vi farà uno sconto! (prima della via Micorocciosa gli dovrete dare più di 10000 **Guil** per avere uno sconto).

Riprendete le scale per tornare sul ponte e parlate con Wakka, Lulu e Yuna. Dopo qualche discorso sul blitzball, Zanarkand e altro, riapparirà l'enorme Sin!

SIN

HP: 2000

AP: 10

Oggetti ricevuti: **Magicosfera**.

Oggetti da rubare: //

SCAGLIA EKYU

HP: 2000

AP: 12

Oggetti ricevuti: **Abilitosfera**.

Oggetti da rubare: //

Per prima cosa dove uccidere due dei tre Trito di Scaglia che Sin vi ha lanciato sulla nave. Prestate attenzione a non ucciderli tutti altrimenti ne arriveranno altri 3. Dopo dovrete concentrarvi sulla pinna. Potrete usare solo la palla di Wakka e la magia nera di Lulu per colpirla perché è troppo distante per essere bersaglio di spade o lance. Potete comunque ricorrere a **Valefor** che con lo **Scudo Raggiante** gli toglierà una discreta fetta di vita.

Quando l'avrete sconfitta dovrete vedervela con la Scaglia Ekyu (comatteranno solo Tidus e Wakka). Il mostro è debole alla tecnica **Ambilopya** di Wakka, quindi non esitate ad usarla. In questo modo la tecnica **Tocco Drain** del nemico sarà innocua. Tenete la vita dei vostri eroi sopra i 200, usando tutte le **Pozioni** che vi servono, e ricorrete alle Turbo appena vi è possibile. Una buona strategia è quella di tenere Wakka occupato con le scaglie mentre Tidus si occupa della Scaglia Ekyu. Oppure potenziate i due personaggi con l'abilità **Incentivo** per un paio di turni, mentre Wakka terrà a bada i mostri: aumentando potenza e difesa fisica sarà più semplice battere gli avversari!

Dopo la battaglia, assisterete ad un filmato in cui vedrete Sin distruggere quasi completamente il piccolo villaggio di Kilika.

KILIKA

Nemici: //

Oggetti: **Etere**, 3 **Pozioni**.

Rarietà: **Dizionario Albhed vol.4**.

Dopo essere sbarcati e aver assistito ad una piccola scena, andate verso sinistra: assisterete al Rito del Trapasso, che Yuna effettuerà per mandare le anime dei morti nell'Oltremondo. Passata la notte, riprenderete il controllo di Tidus nella locanda: salvate il gioco. Usciti, dirigetevi verso sinistra: troverete una bambina su una piattaforma pericolante: avvicinatevi, così che il nostro protagonista possa salvarla e assicurarsi un bel premio da ritirare alla taverna: qui vi verrà infatti consegnato un **Etere** e sul bancone troverete il **Dizionario Albhed vol.4**. Dirigetevi nuovamente verso sinistra per entrare nell'ultima casa prima di uscire da Kilika: qui potrete prendere 3 **Pozioni**.

Se volete, vicino alla taverna, c'è una signora che vende armi ed equipaggiamenti: fateci un salto, ma potete anche farne a meno.

Per finire la vostra visita nel villaggio andate da Wakka, nella zona a est del molo. Ora uscite da Kilika e dirigetevi verso nord, nel bosco...

BOSCO DI KILIKA

Nemici: Ape Killer, Balsamiko, Deinonychus, Elemento Giallo, Ochu Smarrito, Scaglia Guno, Tentacolo di Guno.

Oggetti: 2 **Magicosfere**, 4 **Antidoti**, **Elisir**, 3 **Code di Fenice**, **Ricerkatore**, **Panacea**, **Scudo Focum**, **Granpozione**, **Fortunosfera**.

Rarietà: //

Consigli: da ora in poi cercate di usare la qualità **Drakoken** che permetterà a Kimahri di imparare delle tecniche speciali dai mostri: per esempio usate questa qualità contro un Balsamiko per far apprendere al guerriero Ronso **Cerbottana**!

Dalla salvosfera che incontrerete all'inizio del bosco, la strada più corta per arrivare a destinazione è quella di andare dritti, al secondo incrocio (quello dopo il ponte) girate a destra e poi continuate

sempre su questa strada fino alla scalinata. Così però perderete alcuni oggetti che si trovano in giro nel bosco.

Sulla strada incontrerete Luzzu e Gatta insieme ad un Ochu Smarrito: decidete voi se combattere contro questo mostro oppure evitarlo. Comunque riparate con Luzzu per ricevere 4 **Antidoti**.

Se vi volete scontrare contro il mostro, ecco una buona strategia:

OCHU SMARRITO

HP: 4649

AP: 40

Oggetti ricevuti: **Emmepisfera** o **Accapisfera**

Oggetti da rubare: **Pozione**

Ochu è molto debole a **Fire**, quindi tenete Lulu fissa nel gruppo. Anche l'abilità **Silenziatore** di Wakka può essere utile.

Questo mostro è solito causarvi lo status Veleno, quindi curatevi o con un **Antidoto** o con la magia **Esna**.

Dopo avergli tolto più della metà dei suoi HP, la pianta gigante andrà in status Sonno, però si curerà ad ogni suo turno: per farlo smettere, attaccatelo, anche se la sua reazione sarà piuttosto violenta.

Se avrete problemi, invocate **Valefor**: la sua turbotecnica è sempre molto efficace.

Finita la battaglia, parlate con Luzzu per ricevere un **Elisir**.

Infine dirigetevi verso le scalinate dove troverete una salvosfera: un salvataggio è molto consigliato visto che è in arrivo un nuovo boss! Ecco la strategia:

SCAGLIA GUNO

HP: 3000

AP: 48

Oggetti ricevuti: 2 o 3 **Energosfere**

Oggetti da rubare: //

TENTACOLO DI GUNO

HP: 450

AP: 5

Oggetti ricevuti: //

Oggetti da rubare: //

Come prima cosa sconfiggete i due Tentacoli di Guno, visto che assorbono tutte le magie che vengono lanciate contro il vero boss. Per questo compito usate Tidus, Wakka e Kimahri.

Dopo potrete occuparvi del guscio del boss, che si aprirà solo dopo avergli levato 600 HP (è debole all'elemento Fuoco quindi usate soprattutto Lulu); da ora in poi sarà molto più vulnerabile agli attacchi fisici. Però fate attenzione agli attacchi della Scaglia Guno, poiché avvelena molto spesso i vostri alleati ed a volte attacca con magie di elemento Acqua: **Esna** e **Silenziatore** faranno al caso vostro.

Dopo lo scontro dirigetevi al tempio: incontrerete gli arroganti Luka Goers, i campioni in carica del campionato di blitzball. Farete anche la conoscenza della superba invocatrice Dona e del suo muscoloso guardiano Barthello.
Ora preparatevi per un nuovo chiostro...

IL CHIOSTRO DELLE PROVE – KILIKA

Iniziate col prendere la **Sfera di Kilika** dal piedistallo e posizionarla sulla cavità della porta di fronte a voi: riprendetela per aprirvi il cammino; nella stanza successiva mettete la sfera che portate nella cavità a nord: apparirà un simbolo. Togliete la sfera e mettetela su una delle due cavità che troverete ai lati della stanza. Ora toccate il sigillo che era apparso per procedere; prendete la **Sfera del Sigillo** e mettetela nella cavità rimasta libera. Nella stanza seguente andate verso nord-est e camminate sopra quel puntino luminoso per far comparire il piedistallo; qui posizionateci la **Sfera di Kilika** che troverete nella stanza e spingete l'altare fino al punto luminoso: così farete sparire una parte del pavimento. Riprendete la **Sfera del Sigillo** e posizionateci nell'altra stanza nel punto in cui c'era la **Sfera di Kilika**: così potrete trovare la **Sfera della Distruzione**. Ora scendete le scale e prendete la nuova **Sfera di Kilika** che è apparsa e posizionateci sulla cavità della porta a nord. Tornate indietro e prendete la **Sfera della Distruzione** per metterla nel punto in cui avete trovato l'ultima **Sfera di Kilika**: troverete così il tesoro nascosto di questo tempio, una **Mitena Vesta**. Come ultima cosa togliete la **Sfera di Kilika** dalla porta a nord per andare verso il naos.
Da ora potrete fare affidamento anche sul vostro nuovo Eone: **Ifrit!**

Ormai avete finito tutto a Kilika, quindi tornate al villaggio e imbarcatevi per andare a Luka, capitale del blitzball!

NAVE WINNO

Nemici: //

Oggetti: **Granpozione**.

Rarità: **Dizionario Albhed vol.5**.

Come prima cosa dedicatevi ai due oggetti da prendere su questa nave. Il primo, una **Granpozione**, si trova in uno scrigno dietro Letty (se non riuscite a trovarlo, provateci più avanti, quando la maggior parte degli Aurochs saranno usciti). L'altro, il **Dizionario Albhed vol.5**, si trova sul tappeto della Timoniera.

Poi andate ad origliare Wakka e Lulu: salite le scale per raggiungere il ponte superiore. Fatelo più volte per vedere il discorso completo.

Dopo, salvate ed andate verso la prua della nave: ci sarà un pallone da blitzball. Ora, se riuscite a completare questo minigioco riuscirete a far apprendere a Tidus il **Tiro Jecht**, una delle abilità più forti del blitzball. Il gioco consiste in questo: al vostro personaggio, provando a fare questo tiro, verranno in mente dei brutti ricordi del padre, voi dovete farli sparire premendo X e i tasti direzionali; una buona tattica è premere sempre X e usare i tasti direzionali richiesti (se usate la levetta analogica credo vi risulterà ancora più semplice). Se non ce la fate, non vi preoccupate: potrete tornare più avanti sulla nave e ritentare.

LUKA

Nemici: Capitan Sahagin, Garuda, Portiere Albhed, Vivre, Lanciatore Albhed.

Oggetti: 1600 **Guil**, 2 **Granpozioni**, **Accapisfera**, **Potesfera mag**, 2 **Code di Fenice**, **Lancia Aqueum**.

Rarità: [Dizionari Albhed vol.6 e 7.](#)

Dopo essere sbarcati, andate alla banchina n°3 per assistere all'arrivo del capo religioso di Spira, Mika, insieme al maestro Guado Seymour. Passate poi per la banchina n°1,2 e 5 per prendere un paio di tesori.

Ed ora, finalmente, impariamo come si gioca a blitzball! Leggete attentamente le regole e le spiegazioni se volete vincere. Prima della partita però dovrete andare nella piazza centrale di Luka, nel Caffè: pare che abbiano visto Auron! Prima di andare, però vate una visita agli altri spogliatoi e al teatro per due [Granpozioni](#) e due [Dizionari Albhed](#). Vicino alla banchina n°1 troverete O'Aka che è ancora in cerca di aiuti economici ed inoltre ha della buona merce.

Arrivati al Caffè capirete che Auron non c'è e, come se non bastasse, Yuna è stata rapita!

Dirigetevi direttamente alla banchina n°4; lì troverete un nemico piuttosto difficile quindi è meglio salvare.

LANCIATORE ALBHED

HP: 6000

AP: 36

Oggetti ricevuti: [Elisir](#)

Oggetti da rubare: //

Questa macchina vi contrattaccherà, sia che sia stato colpito da un attacco sia da uno magico, almeno una volta su tre e causerà lo status Blind su chi lo ha attaccato fisicamente e Mutismo su chi lo ha attaccato con una magia.

Fortunatamente c'è una gru nelle vicinanze: usate tre volte [Thunder](#) su di essa per farla partire; essa ridurrà di molto gli HP del nemico, rendendo così molto facile il compito al vostro gruppo.

Ora dovrete affrontare la finale del torneo di blitzball, quindi ripassate il regolamento parlando con Datt. Salvate.

Consigli per la partita: se Tidus ha imparato il [Tiro Jecht](#) sulla nave Winno, inseritelo tra le abilità durante l'intervallo; cercate di fare molti passaggi nel primo tempo, così il livello dei vostri giocatori aumenterà; visto che a due minuti della fine entra automaticamente in campo al posto di Tidus, fategli provare il tiro speciale prima che esca!

Dopo la partita verrete attaccati da dei mostri, tutto lo stadio è assediato dai mostri. Ma ecco il ritorno di Auron, che vi aiuterà decisamente nel sistemare gli ultimi mostri. Per sistemare la faccenda, Seymour userà il suo Eone per mettere K.O. tutti i nemici: [Anima](#).

Ora assisterete a varie scene in cui verrà svelato un segreto riguardante Jecht, molto importante per la trama, e in oltre Auron si unirà al gruppo.

Bene, ora o andate al negozio per prendere qualche arma per il nuovo arrivato, oppure dirigetevi verso la via Mihen.

VIA MIHEN

Nemici: Bikorno, Budino di tuono, Elemento bianco, Ipiria, Mihen phang, Occhio fluttuante, Piros, Rarth, Vihur, Mangiachocobo.

Oggetti: 2600 [Guil](#), 6 [Antidoti](#), [Etere](#), [Fatosfera](#), [Lancia Focum](#), [Stinger](#), [Spada Gelum](#), 3 [Aghi dorati](#), 2 [Megapozioni](#), 3 [Colliri](#), [Principio Lei](#), [Ricerkatore](#), [Vera Vesta](#), [Panacea](#), 4 [Granpozioni](#), 2 [Passosfere](#) lv.1.

Rarità: [Dizionari Albhed vol.8 e 9](#), [Simbolo di Saturno](#).

Procedete lungo la lunga via che si apre davanti a voi. Sulla vostra sinistra troverete un vecchio: è Maechen, uno storico che conosce tutto il passato di Spira.

Andando più avanti, sul lato destro, incontrerete Belgemine, una ex – invocatrice che per testare la vostra preparazione, vi sfiderà ad un duello amichevole; sarà uno scontro **Ifrit** contro **Valefor** (voi dovrete usare **Valefor**). Se vincete riceverete una **Vera Echo**, se perderete riceverete una **Vera da Viante**.

Lungo la strada incontrerete anche altri personaggi: tre cavalieri chocobo, Elma, Lucil e Clasko, Shelinda, ed inoltre rincontrerete Luzzu e Gatta.

Dopo questa lunga camminata arriverete alla Casa del viante, dove vi concederete una pausa. Qui incontrerete anche Rin, proprietario delle Case del viante, il quale vi regalerà anche il **Dizionario Albhed vol.8**. Se, usciti dalla Casa, vi dirigerete verso nord, vi imatterete nel boss che sta portando scompiglio nella via Mihen.

MANGIACHOCOBO

HP: 10000

AP: 90

Oggetti ricevuti: 2 **Passosfere lv.1** (solo se lo buttate giù dal precipizio)

Oggetti da rubare: **Pozione**

Un buon gruppo per affrontare il nemico è Lulu, Wakka da scambiarsi o con Kimahri o Tidus, e Auron, da scambiarsi con Yuna in caso di necessità. Visto che il vostro nemico è debole allo status Blind, all'abilità **Antivis** e all'elemento Fuoco, sfruttate molto questi punti deboli. Quando è in piedi, il mostro ha un'elevata difesa fisica, perforabile solo con le armi appropriate (quelle con l'abilità **Perforazione**). Cercate di buttarlo giù dal dirupo, così sarete ricompensati con 2 **Passosfere lv.1**; però fate attenzione perché se venite buttati giù voi, finirete la battaglia senza ricevere un AP....

Ora, per terminare il vostro giro, affittate un chocobo (se avete sconfitto questo boss, questa volta il noleggio sarà gratuito) per raccogliere tutti gli oggetti che vi mancano; visitate la via Mihen Vecchia: in fondo alla strada troverete il **Simbolo di Saturno**.

Ritornate all'estremo nord: qui una guardia vi offrirà degli equipaggiamenti in cambio di un'offerta, mentre un'altra guardia vi impedisce di proseguire. Se provate a tornare indietro arriverà Seymour che vi farà passare.

VIA MICOROCCIOSA

Nemici: Elemento rosso, Fungongo, Gandharva, Garuda, Ramashut, Raptor, Scaglia Ghy.

Oggetti: 4 **Granpozioni**, 1400 **Guil**, **Etere**, 2 **Megapozioni**, 2 **Panacee**, 2 **Code di Fenice**, 10 **Pozioni**, **Extrapozione**, **Armilla Sophos**, **Mitena Vaccinum**, **Anello Energos**, 4 **Aghi dorati** (dopo aver fatto il Tempio di Djose).

Rarità: **Dizionari Albhed vol.10**.

Dopo aver fatto qualche passo, verrete invitati al comando dell'Operazione Mihen, un'operazione militare che vuol cercare di eliminare Sin per mezzo delle macchine; girate a sinistra per raggiungere il comando. Troverete qui anche O'aka: potrete notare gli effetti dei vostri prestiti; se gli avete offerto più di 10000 Guil, cercate di comprare ora della merce con una spesa complessiva di quasi 24000 Guil! Solo allora potrete usufruire per sempre dei suoi sconti.

Durante il viaggio troverete molti mostri, oggetti e guardie; arrivati all'ascensore che vi porterà al comando, troverete anche Luzzu e Gatta: parlateci e poi riparlare con Luzzu per avere informazioni sul fratello di Wakka, Chappu.

Arrivati al comando, troverete di nuovo O'aka e Gatta: il primo ha delle nuove armi, però più costose, mentre il secondo vi fermerà: se alle sue richieste rispondete per due volte la seconda opzione, Gatta morirà durante l'Operazione Mihen, altrimenti sarà Luzzu a morire.

Assisterete ad una scena in cui parteciperanno anche Seymour e il maestro Kinoc, il coordinatore della missione. Prima di parlare con la guardia per dare il via agli scontri, salvate e cercate i vari scrigni in giro; ora state attenti perché inizierà uno scontro con un mostro pericoloso.....

SCAGLIA GHY

HP: 12000

AP: 400

Oggetti ricevuti: //

Oggetti da rubare: **Pozione**

TESTA

HP: 4000

AP: 48

Oggetti ricevuti: //

Oggetti da rubare: **Pozione**

BRACCIA x2

HP: 800

AP: 37

Oggetti ricevuti: //

Oggetti da rubare: **Pozione**

Prima di tutto cercate di eliminare la testa del mostro: visto che la si può attaccare solo con armi e tecniche a lungo raggio, usate Lulu (se ha imparato le magie nere di secondo livello come [Fira](#) state a posto) e Wakka; quando inizierà a muoversi freneticamente, attaccatela immediatamente per evitare uno degli attacchi più forti del mostro. Le braccia, invece, dopo averle eliminate, torneranno dopo un paio di turni: per farle fuori usate o le magie di Lulu o armi con l'abilità [Perforazione](#), quindi Auron e Kimahri. Per questo scontro le turbotecniche sono molto consigliate.

In seguito al combattimento ci sarà una scena in cui vedrete un po' l'esito dell'Operazione. Subito dopo però verrete di nuovo attaccati: in questo scontro parteciperanno Yuna, Auron e, per l'unica volta nel gioco, Seymour!

SCAGLIA GHY

HP: 6000

AP: 0

Oggetti ricevuti: 3 **Passosfere lv.1**

Oggetti da rubare: **Pozione**

TESTA

HP: 1000

AP: 48

Oggetti ricevuti: //

Oggetti da rubare: **Pozione**

BRACCIA x2

HP: 800

AP: 37

Oggetti ricevuti: //

Oggetti da rubare: **Pozione**

Sarà decisamente più semplice come scontro: usate Seymour per attaccare direttamente la Scaglia con le sue magie, Auron per le braccia e Yuna per curare il terzetto.

In seguito alla vostra vittoria, riceverete come premio ben 6 **Passosfere lv.1**; dopo aver parlato con Auron e aver aperto il tesoro che troverete, potrete anche proseguire verso il Tempio di DJose, percorrendo la via di DJose.

VIA DI DJOSE

Nemici: Basilisk, Budino di neve, Bunyips, Fungongo, Gandharva, Garm, Lesmathor, Simurgh.

Oggetti: **Etere, Spada Poliedro, Granpozione, Megapozione, 2 Code di Fenice, Vera Medusa, Anello Elios.**

Rarità: **Dizionario Albhed vol.11**

Su questa via parlate con ogni persona che vedete passare, cercate bene per prendere tutti gli oggetti che si trovano lungo il tragitto.

TEMPIO DI DJOSE

Nemici: //

Oggetti: 4000 **Guil**, 4 **Abilitosfere**, **Etere, Panacea, Megafenice**; dopo il chiostro: **Multiassist**, 10 **Pozioni, Granpozione, Alabarda.**

Rarità: //

Cercate bene negli angoli della piazzale antecedente al tempio per prendere due tesori, e poi salvate. Entrando prendete un tesoro nella gran sala, e altri due nelle due salette. Ora tenetevi pronti per un nuovo chiostro....

IL CHIOSTRO DELLE PROVE – DJOSE

Prendete una alla volta le due **Sfere di DJose** che si trovano a lato e inseritele nella porta davanti a voi: così potrete accedere alla sala successiva del chiostro. In questa stanza prendete le due sfere che troverete a fianco della porta centrale e mettetele nelle due cavità nella parte orientale della sala: noterete che si è illuminato un altare sopra di voi; ora spingete sotto quell'altare l'altro altare che si trova nel centro della sala: così caricherete la sfera che si trovava posizionata sul piedistallo. Prendete questa sfera ed inseritela nella cavità a destra della porta centrale. Dopo di ciò, riprendete

le due sfere che avevate messo nella parte orientale della sala ed inseritele sul piedistallo; poi, passate sopra l'interruttore che si trova nella parte occidentale della stanza per riportare l'altare al centro. Ora spingete l'altare attraverso la porta e gettatelo nel campo elettrico: saltate sul piedistallo e spingete l'altare, che trovate dall'altra parte, verso il muro per accendere un'altra parte del simbolo. Tornate nella sala col simbolo e ripremete l'interruttore; prendete la sfera che si trova a destra della porta e inseritela nella cavità a sinistra: attiverete un'altra parte ancora. Per finire questa sala, prendete le due sfere sull'altare e inseritele nelle due cavità della sala precedente. Così facendo, accenderete completamente il simbolo per terra, che diventerà un elevatore per la parte finale del chiostro.

Salite nel piano sovrastante: troverete 5 altari; spingeteli tutti per farne apparire un altro e le scale che portano al naos. Però, prima di andarci, scendete al piano di sotto e andate verso la parte occidentale della sala: sul muro c'è un simbolo. Toccatelo per poter prendere la **Sfera della Distruzione**. Salite di nuovo al piano superiore ed inserite la sfera nel piedistallo che è apparso precedentemente: una parte di muro scomparirà, mostrandovi il tesoro nascosto di questo tempio, una **Potesfera mag**. Ora salite le scale per completare il tutto.

Ora potete fare affidamento anche sulla forza di **Ixion**!

Mentre andate via dal tempio, fate una visita nel negozio adiacente al tempio per prendere un'arma di Wakka; sulla via santa parlate con le persone che trovate per ricevere un po' di oggetti.

FLUVILUNIO

Nemici: Budino di neve, Bunyips, Fungongo, Gandharva, Garm, Lesmathor, Ochu, Ricevitore Albhed.

Oggetti: 5000 **Guil**, 2 **Code di fenice**, **Extrapozione**, 4 **Antidoti**, **Megapozione**, **Etere**, **Passosfera lv.1**.

Rarità: **Dizionario Albhed vol.12**, **Spirito d'invocatore**.

Procedete lungo il sentiero, ricordandovi che sono presenti dei tesori, quindi fate attenzione.

Andando avanti incontrerete anche Biran e Yenke, della tribù dei ronso (li avevate già incontrati a Luka), che vi informano di alcune misteriose sparizioni di invocatori. Più avanti ancora c'è Belgemine: vi proporrà un altro scontro amichevole tra Eoni. Lei userà **Ixion**, voi usate o **Ifrit** o **Valefor**: per vincere basteranno un paio di attacchi e una turbotecnica di uno dei due Eoni. Se vincete riceverete 2 **Squame di drago**, altrimenti 6 **Lacrimogeni**; comunque riceverete lo **Spirito d'invocatore**, che vi permetterà di insegnare nuove abilità ai vostri Eoni.

Alla stazione dello shoopuf troverete un paio di tesori e ben 4 negozi: la merce è piuttosto buona, ma alcuni prezzi sono davvero alti!

Comunque, prima di salire sullo shoopuf, salvate, visto che durante la traversata verrete attaccati dagli Albhed...

RICEVITORE ALBHED

HP: 4000

AP: 660

Oggetti ricevuti: 1 o 2 **Megafenici**

Oggetti da rubare: **Pozione**

Visto che, in teoria, i vostri Tidus e Wakka non hanno imparato magie nere, fategli indossare armi con l'abilità **Tuonattacco**. Per il resto state attenti al suo attacco **Elettrobombe**: però se gli infliggete più di 500 punti danno prima che lo effettui (per questo attacco, il mostro ha bisogno di un po' di tempo di preparazione), l'attacco viene annullato.

Arrivati alla stazione nord, prendete i tesori che trovate ed inoltratevi nel bosco. Qui incontrerete una vecchia amica: Rikku! Infatti si trovava nella macchina che avete da poco distrutto. Da ora in poi anche lei sarà una guardiana di Yuna.

Inizialmente Rikku sarà piuttosto inutile, visti i suoi parametri, ma allenatela e fate molto affidamento sui suoi cocktail: sono davvero portentosi!

Ora continuate il vostro viaggio fino ad arrivare al villaggio Guado di Guadosalam...

GUADOSALAM

Nemici: //

Oggetti: 3000 **Guil**, 8 **Razzi fulminanti**, 2 **Granpozioni**, **Megapozione**, **Elisir**.

Rarità: **Dizionario Albhed vol.13**.

Appena entrati, Rikku vi spiegherà per bene come funziona la nuova voce presente nel menù: **Modifica**. Per mezzo di essa, adesso potrete aggiungere abilità nuove nelle vostre armi e nelle vostre protezioni. Prima di entrare nella villa di Seymour, fate un giro per il villaggio: andate nel negozio (ci sarà anche O'aka) ed entrate nella casa a nord – ovest per prendere il **Dizionario Albhed vol.13** e 3000 **Guil**.

Nella villa troverete uno scrigno con due **Granpozioni**, mentre per procedere nella storia, provate ad uscire, così arriverà Tromell per poi condurvi da Seymour, che deve fare un'importante richiesta a Yuna.

Dopo di ciò, dirigetevi verso l'Oltremondo: nella via che conduce a questo luogo misterioso c'è uno scrigno, non fatevelo sfuggire. All'interno assisterete a vari dialoghi: voi parlate per prima cosa con Wakka, così la vostra spada **Fraternity** (quella che vi aveva regalato a Besaid, ricordate?) avrà a disposizione altre 3 abilità: **Spot**, **Acquattacco** e **ATT fisico +10%**.

Dopo aver rivisitato un po' tutto il villaggio e aver parlato con tutti i personaggi, siete pronti per inoltrarvi nella piana dei lampi.

PIANA DEI LAMPI

Nemici: Aroj, Buel, Elemento dorato, Kusarik, Kyactus, Larva, Meryujin, Thytan.

Oggetti: 7000 **Guil**, 2 **Code di fenice**, **Panacea**, **Etere**, 2 **Granpozioni**, **Extrapozione**, **Idrobomber**, **Scudo Raijin**.

Rarità: **Dizionario Albhed vol.14**.

Finché non arriverete alla Casa del viante c'è poco da fare: procedete lungo la strada, fate attenzione ai lampi e non dimenticatevi i vari tesori che ci sono in giro. Se volete incontrare dei Kyactus, mostri piuttosto difficili da sconfiggere ma danno un bel po' di AP e Guil, dovete avvicinarvi a dei monoliti sparsi nella piana ed esaminarli con il tasto ڤ.

Arrivati alla Casa del viante, incontrerete Rin: rispondete alla sua domanda in modo affermativo per ricevere il **Dizionario Albhed vol.14**; andate poi a vedere cosa ha Yuna. Per uscire dalla Casa, parlate con Rikku.

Nella seconda parte della piana dovete solamente prendere un paio di tesori; arrivati verso le ultime torri parafulmini, assisterete ad una scena.

Ora continuate il vostro cammino verso il Bosco di Macalania...

BOSCO DI MACALANIA

Nemici: Chimera, Elemento blu, Kushipos, Mulfus, Shumelke, Vespa, Sferogestore.

Oggetti: 2000 [Guil](#), 3 [Code di fenice](#), [Panacea](#), [Cait Sith Morfeo](#).
Rarità: [Dizionario Albhed vol.15](#), [Jechtsfera](#).

Procedete lungo il sentiero e ricordatevi dei tesori. Più avanti incontrerete uno strano tipo che vi parlerà di un sottogioco: la caccia alle farfalle; se volete giocarci, toccate la farfalla blu che troverete lì vicino (per maggiori informazioni, visitate la sezione “Sottogichi”).

Procedendo, incontrerete anche O’aka: se volete dei prezzi un po’ più abbordabili, ditegli che i suoi prezzi sono troppo cari; nei pressi di O’aka, troverete anche il [Dizionario Albhed vol.15](#); ora salvate ed andate a destra: state per affrontare un nuovo boss!

SFEROGESTORE

HP: 12000

AP: 3240

Oggetti ricevuti: [Passosfera lv.2](#)

Oggetti da rubare: [Etere](#) e [Turboetere](#).

Consiglio: non equipaggiate armi elementari, poiché le sue caratteristiche elementari variano. Quando vedete che usa un elemento usate magie o Eoni dell’elemento opposto, causerete molti danni; ricordatevi, però, che ogni volta che lo colpite con un attacco elementare, Sferogestore cambierà elemento d’attacco, quindi adeguatevi anche voi alle sue caratteristiche. Con le turbotecniche dei vostri Eoni, azzeccando l’elemento, questa battaglia si concluderà molto presto.

Dopo lo scontro troverete la [Jechtsfera](#), una sfera registrata dal padre di Tidus. Raccogliete tutte le sfere per far apprendere nuove turbotecniche ad Auron: in questo caso apprenderà la turbotecnica [Quasar](#).

Ora tornate alla salvosfera, salvate, e dirigetevi a sinistra.

LAGO DI MACALANIA

Nemici: Budino di ghiaccio, Lupo delle nevi, Mafut, Occhio diabolico, Guardia Guado, Cannoniere Albhed, Sigillo Albhed, Wendigo.

Oggetti: 4000 [Guil](#), [Megapozione](#), [Passosfera lv.1](#), [Passosfera lv.2](#), [Avenger](#).

Rarità: [Dizionario Albhed vol.16](#).

Prima di procedere verso il lago ghiacciato parlate con Clasko e, per poi ricevere un premio, ditegli che dovrebbe fare l’allevatore di chocobo; prendete poi il [Dizionario Albhed vol.16](#) che si trova vicino alla Casa del viante, e salvate dentro la Casa.

Procedendo verso il lago, incontrerete Tromell, che scorterà Yuna al tempio da Seymour, ma prima verrà attaccata dagli Albhed.

CANNONIERE ALBHED

HP: 16000

AP: 4400

Oggetti ricevuti: [Elisir](#) o 2 [Elisir](#)

Oggetti da rubare: 1 o 2 [Cortine lunari](#)

SIGILLO ALBHED

HP: 1000

AP: 220

Oggetti ricevuti: **Pozione** o **Granpozione**

Oggetti da rubare: 1 o 2 **Granpozioni**

Per prima cosa con Wakka eliminate il Sigillo Albhed, visto che non vi permette di usare le magie e gli Eoni. Poi dedicatevi al boss principale: usate molto le armi con l'abilità **Tuonattacco** e gli Eoni, preferibilmente **Ixion**. Il Cannoniere ad un certo punto userà il **Fascio magico**, un attacco davvero potente; per evitarlo attaccate prima voi usando una magia, anche se facendo così tornerà di nuovo in campo un Sigillo. Oppure evocate un Eone per proteggervi (fategli usare **Protegge** e per quanto riguarda **Ixion** anche la sua turbotecnica).

Ora dirigetevi verso il tempio.

TEMPIO DI MACALANIA

Nemici: Guardia Guado, Anima, Seymour.

Oggetti: 5400 **Guil**, 2 **Granpozioni**, 3 **Code di fenice**, 2 **Panacee**, **Etere**, **Elisir**, 2 **Extrapozioni**, **Targa Shell**.

Rarità: //

Raggiungete la gran sala, dove potrete raccogliere vari tesori (parlate anche con le persone nei due diaconi per riceverne di altri); entrate nella sala di destra per vedere un messaggio per Yuna da parte di Lord Jyscal, padre defunto di Seymour ed ex capo dei Guado.

Prima di andare verso il vestibolo, salvate perché uno scontro davvero difficile vi sta aspettando...

SEYMOUR

HP: 6000

AP: 2000

Oggetti ricevuti: **MNerosfera** o **Qualitosfera**.

Oggetti da rubare: **Turboetere** ed **Elisir**.

GUARDIE GUADO x2

HP: 2000

AP: 290

Oggetti ricevuti: **Abilitosfera**.

Oggetti da rubare: **Granpozione** ed **Etere**.

ANIMA

HP: 18000

AP: 2500

Oggetti ricevuti: **Abilitosfera**.

Oggetti da rubare: 3 **Mina tacet** ed **Ombra d'Oltremondo**.

Nella prima parte dello scontro dovrete vedervela contro Seymou e le Guardie Guado. Sbarazzatevi delle Guardie, però ricordatevi di rubargli le **Granpozioni** che posseggono, altrimenti si cureranno!

Seymour, in questa fase, non risulterà molto difficile da battere visto che usa magie non molto potenti e ripete lo stesso ordine di elementi: prima Gelo, poi Tuono, dopo Acqua ed infine Fuoco. Quindi potrete benissimo usare i **Para** di Yuna o il cocktail **Iperparatutto** (2 **Stricinina**, o 2 **Hypellina** o 2 **Spina iperica**) di Rikku. Dopo avergli tolto metà dei suoi HP, Seymour evocherà **Anima!** Anche i suoi attacchi sono ripetitivi: accumula energia, usa **Pain** e accumula energia di nuovo, fino a quando la sua barra turbo non sarà piena (la suo turbotecnica, **Chaos D**, è davvero potente quindi paratevi con gli Eoni!); usate il vostro nuovo Eone, **Shiva**, che in questo frangente è davvero molto utile. Dopo aver sconfitto Anima, il nostro caro Guado farà il suo rientro in battaglia, con gli HP al massimo e con magie più potenti, usandone due per turno per mezzo di **Bimagia**; però l'ordine delle magie non cambierà quindi usate di nuovo i **Para** ed **Iperparatutto**.

Dopo lo scontro verrete incolpati della morte del maestro Guado e questo sarà solo l'inizio dei vostri guai! Salvate e tornate indietro. Questa volta però dovrete farvi tutto il chiostro...

IL CHIOSTRO DELLE PROVE – MACALANIA

Questo tempio è piuttosto lungo e anche un po' più complesso, almeno rispetto agli altri tre che avete già affrontato quindi fate attenzione alle spiegazioni. Come prima cosa spingete il piedistallo verso la stalattite che vedete a destra; successivamente prendete la **Sfera di Macalania** che troverete nella zona destra ed inseritela sull'altare: dopo di ciò spingete di nuovo il piedistallo ma questa volta verso la stalattite a nord. Ora andate a prendere la **Sfera del Sigillo**, che si trova nella colonna centrale. Spingete nuovamente l'altare ma questa volta per mandarlo al piano inferiore e poi verso destra: così facendo attiverete una colonna e la prima parte del ponte di ghiaccio. Dopo posizionate la **Sfera del Sigillo** che avete in mano nella cavità più a sinistra del piano sotterraneo: ora avrete a disposizione un'altra **Sfera di Macalania**. Prendete la nuova sfera e mettetela nella cavità della colonna al piano inferiore; infine prendete la **Sfera di Macalania** che si trova vicino alla rampa, nel piano superiore ed inseritela nella colonna rimanente. Così avete completato il ponte e, se volete, potreste anche andarcene però così non prendereste il tesoro del tempio. Per prenderlo bisogna come prima cosa riprendere la **Sfera di Macalania** dalla colonna centrale ed inserirla nella cavità a destra per far apparire di nuovo la stalattite. Ora salite al piano del ponte e premete l'interruttore a terra che è apparso poco fa. Quando il piedistallo sarà apparso vicino a voi, togliete la sfera che è incastonata nella sua cavità e spingetelo giù per la discesa: così potrete prendere la **Sfera della Distruzione!** Ora scendete ed inserite la **Sfera di Macalania** che avete tra le mani nella cavità a nord per far apparire la rampa per il piano sotterraneo; poi azionate l'interruttore del piano intermedio per far scendere il piedistallo. Prendete la sfera dall'altare e spingetelo prima verso la stalattite e poi verso il piano inferiore: scendete anche voi ed inserite la **Sfera della Distruzione** nella cavità sul muro, alla vostra sinistra: apparirà il tesoro contenente una **Fortunosfera**. Per ricreare il ponte, prendete la **Sfera di Macalania** che sta nella cavità destra al piano intermedio e mettetela sull'altare che poi riposizionate sotto la colonna per far riapparire il pezzo di ponte. Per finire il tutto prendete la sfera che si trova a fianco della rampa di ghiaccio e mettetela nella colonna centrale. Ora avete davvero finito...

Usciti dal tempio salvate la partita; mentre andrete via, sarete rincorsi da alcune Guardie Guado. Prima di tornare al lago ghiacciato, salvate nuovamente perché vi attende un pericoloso boss!

WENDIGO

HP: 18000

AP: 2000

Oggetti ricevuti: 1 o 2 **Energosfere**.

Oggetti da rubare: **Granpozione** ed **Extrapozione**.

GUARDIA GUADO x2

HP: 1200

AP: 290

Oggetti ricevuti: **Abilitosfera**.

Oggetti da rubare: **Granpozione** ed **Extrapozione**.

Eliminate come al solito prima le Guardie Guado: una turbotecnica di un **Eone** (**Ifrit** è il migliore in questo caso) farebbe proprio al caso vostro. Per eliminare gli effetti di **Protect** e **Shell**, che useranno le Guardie nei confronti del Wendigo, usate o **Dispel** o **Ixion** (**Aeroelektrodo**). Per il resto della battaglia cercate di causare al mostro sempre lo status **Blind**, così vi colpirà molto raramente; poi usate molto le magie di elemento Fuoco e le armi di questo elemento: gli causeranno danni ingenti.

Dopo la battaglia vi ritroverete sotto al tempio (il mostro ha distrutto lo strato di ghiaccio facendovi precipitare di sotto!): parlate con i vari personaggi, raccogliete i vari tesori; dopo varie scene, capirete che eravate finiti addirittura sul dorso di Sin, il quale vi porterà via, lontano da Macalanian per lasciarvi in un posto caldo, molto caldo...

ISOLA BIKANEL

Nemici: Alcione, Anellidus, Autoartigliere, Autoguardiano, Balsamiko grasso, Kyactus, Lupo del deserto, MushuHushu, Zuu.

Oggetti: 10000 **Guil**, 12 **Granpozioni**, 5 **Megapozioni**, 2 **Extrapozioni**, 8 **Albhedine**, 2 **Etere**, 1 **Elisir**, 3 **Megaelisir**, 4 **Panacee**, **Passosfera lv.2**, 2 **Telesfere**.

Rarità: **Dizionari Albhed vol.17 e 18**, **Simbolo di Venere**.

Come ben vedete, inizierete questa zona da soli ma non vi preoccupate: già al primo scontro, contro uno Zuu, arriveranno in vostro aiuto Auron e Lulu; procedendo incontrerete, con questo ordine, Wakka, Kimahri e Rikku. Finché non arrivate alla base degli Albhed dovete solo girarvi la zona in lungo e largo, alla ricerca dei vari tesori che si trovano sparsi tra le dune. Vi consiglio caldamente di allenarvi, visto che più avanti, dopo aver completato questa parte nel deserto, dovrete affrontare un boss davvero difficile... Comunque arrivati alla base, troverete una brutta sorpresa: il covo è stato assalito dai Guado e dai mostri!!

BASE ALBHED

Nemici: Bikorno, Chimera, Guardia Guado, Occhio diabolico, Piros.

Oggetti: 10000 **Guil**, 2 **Granpozioni**, 10 **Albhedine**, **Passosfera lv.2**, **Passosfera lv.4**, **Tecnisfera**, **Qualitosfera**, **Empatosfera**.

Rarità: **Dizionari Albhed vol.19, 20 e 21**.

Arrivati al covo, parlate con Cid, capo degli Albhed. Esaminate bene questa zona: troverete un **Dizionario Albhed** e 2 **Granpozioni**. Più avanti, in alcune stanze, troverete degli strani scrigni che, prima di aprirsi chiederanno alcune cose in Albhed: uno vi dà vari nomi che corrispondono all'eventuale contenuto; selezionate il secondo nome della prima fila per ricevere un **Elisir**. Un altro vi chiede di tradurre delle parole: "scusa" è la parola centrale della riga inferiore, "piacere" è l'ultima a destra nella riga centrale e "ciao" è quella al centro; riceverete un' **Empatosfera**. Un altro ancora vi propone un enigma matematico: le vostre risposte saranno 5-6-3-3; così avrete guadagnato una **Qualitosfera**. L'ultimo scrigno strano vi pone quattro domande, voi rispondete così: 1) "Si"; 2) "Fratello"; 3) "Isola Bikanel"; 4) "Albhed". Riceverete una **Tecnisfera**.

Continuate nell'esplorazione della base raccogliendo altri Dizionari e tesori vari; purtroppo Yuna non è più alla base, però quando incontrerete Dona ed Isaaru (l'avete incontrato al tempio di Djose), verrete a conoscenza di informazioni davvero inaspettate sugli invocatori. La base sta per esplodere, per fortuna Cid (padre di Rikku e zio di Yuna) vi farà salire sull'aeronave e potrete salvarvi.

AERONAVE

Nemici: Bikorno, Occhio diabolico, Piros, Efrey.

Oggetti: 4 **Albhedine**.

Rarità: //

Come prima cosa salvate la partita. Andate in giro per l'aeronave a raccogliere le 4 **Albhedine** e parlare un po' con tutti. Se avete bisogno, potete allenarvi ancora un po' a bordo. Per andare avanti con la storia, parlate con Fratello: finalmente troverete Yuna. Però, prima di poterla raggiungere, c'è un drago volante che vi attende...per questo andate nell'Osservatorio, comprate alcuni oggetti da Rin, sistemate gli equipaggiamenti (le armi elementari non servono a nulla quindi toglietele, indossate protezioni contro vari status come pietra e veleno), salvate e uscite sul ponte superiore.

EFREY

HP: 32000

AP: 5400

Oggetti ricevuti: **MNerosfera**.

Oggetti da rubare: 1 o 2 **Idromagiliti**.

Vi sarete accorti del comando **Extra** per questo combattimento: infatti potrete avvicinarvi o allontanarvi dal mostro, basta dirlo a Cid che, quando viene il suo turno, sposterà l'aeronave (questo comando ce l'hanno solo Tidus e Rikku!)

Per la prima fase della battaglia colpitelo con ripetuti attacchi fisici, cercate di causargli lo status Lentezza (quindi usate **Slow**) e fate un bell'**Haste** a tutti; poi, quando Efrey inizia a fare un respiro profondo, allontanatevi subito, curatevi e preparatevi a subire un attacco piuttosto potente, se non siete riusciti ad evitarlo.

Nella seconda parte procedete così: quando state lontani, usate Wakka e Lulu (se ha imparato magie come **Firaga** state a posto, altrimenti i danni non saranno molto elevati...), invece quando siete vicini richiamate Auron, Kimahri e Tidus.

Nella terza ed ultima parte dovete stare molto attenti, visto che Efrey lancerà su sé stesso **Haste** e, quando è lontano, potrà riavvicinarsi ed effettuare un attacco a tutto il vostro gruppo contemporaneamente. Durante lo scontro Cid parteciperà anche attivamente, lanciando però solo 3 attacchi multipli.

Come se non bastasse, dopo lo scontro non potete salvare e, arrivati a Bavelle, dovrete affrontare alcuni combattimenti in rapida successione.

BEVELLE

Nemici: Templare, Unità blindata 63, Unità 99.

Oggetti: //

Rarità: **Dizionario Albhed vol.22**.

Ora dovrete combattere alcune battaglie una dietro l'altra, senza poter salvare: i Templari sono semplici da uccidere, l'Unità 99 può risultare pericolosa, ma per prima cosa, se la incontrate, distruggete l'Unità blindata 63, perché se la lasciate come ultimo avversario, userà **Mawashigeri**, una tecnica che butterà fuori dal combattimento uno dei vostri personaggi (la può imparare Kimahri!). Dopo una lunga scena, vi rifugerete nel tempio di Bevelle. Salvate alla prima salvosfera che vedete, poi proseguite prendendo il **Dizionario Albhed vol.22** che troverete poco prima del chiostro. Salvate di nuovo e preparatevi ad un chiostro davvero complesso...

IL CHIOSTRO DELLE PROVE – BEVELLE

Per dare inizio alla prova, spingete il piedistallo in avanti per attivare una piattaforma mobile. Su questo piano troverete tre sigilli per terra: girate a sinistra al secondo incrocio; qui troverete una **Sfera di Bevelle**, che inserirete sull'altare. Poi dovete raggiungere la piazzola che si trova davanti a voi: per far questo al terzo sigillo del piano cercate di premere X quando la freccia è rivolta verso il di voi, per poi girare a sinistra all'incrocio successivo. Qui inserite una **Sfera di Bevelle** per poter accedere al piano successivo: tornate al primo sigillo per poter scendere. Al secondo piano, girate subito a sinistra e girate poi a destra al secondo incrocio che troverete: qui trovate la **Sfera del Sigillo**. Ora proseguite e girate a destra all'incrocio successivo; inserite la **Sfera di Bevelle** nella cavità che troverete, così si formerà un pannello che vi permetterà di raggiungere la cavità più in fondo, dove dovrete inserire la **Sfera del Sigillo**. Ora potrete proseguire ancora per poter prendere la **Sfera della Distruzione**. Riprendete la **Sfera di Bevelle** e tornate in dietro, nel punto in cui avete preso la **Sfera del Sigillo** (terzo incrocio di questo piano): inserite qui la **Sfera della Distruzione**, così da poter passare al piano superiore. Però, prima di salire, tornate al primo incrocio del piano e scendete: prendete la **Sfera di Bevelle**, tornate su e girate al secondo incrocio; spingete l'altare verso l'altro lato per proseguire. Arrivati al piano più alto, prendete una sfera e mettetela nella cavità in cima alle scale, poi prendete lo scrigno a destra (contenente una **Accapisfera**): dopo averlo aperto, il tesoro sparirà e farà apparire un interruttore; premetelo. Spingete il piedistallo verso sinistra: attiverete una nuova parte di pavimento, così da poter raggiungere il tesoro nascosto di questo tempio, la **Lancia chevalier**. Per concludere il tutto, procedete verso destra.

Ora assisterete ad una scena in cui Yuna riceverà il suo nuovo Eone, **Bahamut**, e poi vedrete come verrete incarcerati dalle guardie del tempio e Kinoc. Il gruppo verrà diviso in due parti: Tidus, Wakka e Rikku da una parte; Yuna, Auron, Lulu e Kimahri dall'altra.

BEVELLE – CANALE PURIFICATIO

Nemici: Budino d'acqua, Dedalarva, Occhio malvagio, Octopus, Phlegyas, Remora, Sahagin, Shumelke Krypt, Templare, Unità 99, Unità blindata 63, Efrey oltana, Kobushi, Neo Seymour, Neolunio, Tsubasa, Tsurugi.

Oggetti: 10000 **Guil**, **Megapozione**, **Elisir**, **Mbiancosfera**, **MNerosfera**, **Tecnisfera**, **Avenger**, **Rematch**, **Vera Yogin**.

Rarità: //

Prima mi occuperò di Yuna&co. Potete fare due cose: o andate in giro, prendete tutti i tesori, andate voi alla ricerca degli altri e fare un po' di allenamento, oppure andare dritti, fate meno esperienza, non prendete nemmeno un tesoro, ed il gruppo si riunisce prima di andare dal boss che vi attende. Io vi consiglio di fare la prima, visti anche gli oggetti che ci sono in giro; per prenderli davvero tutti, activate il sigillo che si trova vicino allo scrigno con l'**Elisir**, così da poter salire sulla piattaforma nella seconda sala del percorso centrale che vi trasporterà nella zona a nord – ovest del canale: qui risalite sulla piattaforma quando la freccia punta ad ovest per prendere altri tre tesori. Dopo averli raccolti tutti, andate a nord e preparatevi perché c'è un boss...

KOBUSHI

HP: 8000

AP: //

Oggetti ricevuti: //

Oggetti da rubare: //

TSUBASA

HP: 12000

AP: //

Oggetti ricevuti: //

Oggetti da rubare: //

TSURUGI

HP: 20000

AP: //

Oggetti ricevuti: //

Oggetti da rubare: //

Questo è un'incontro tra Eoni, tipo quelli che fate contro Belgemine, però questa volta si fa sul serio... Isaaru userà per primo **Kobushi**, l'equivalente del vostro Ifrit: usate **Shiva**, possibilmente la sua turbotecnica, che causerà danni ingenti al vostro avversario; se avete fatto imparare Parafare al vostro Eone, usatelo subito, così molti attacchi di **Kobushi** non vi faranno nulla.

Per Tsubasa, l'equivalente del vostro Valefor, usate **Bahamut**: sfruttando **Istinto** e la sua turbotecnica **Megaflare**, il vostro avversario non avrà scampo!

Per quanto riguarda il terzo scontro, contro **Tsurugi**, l'equivalente del vostro Bahamut, usate **Ixion**. State attenti perché la turbotecnica del vostro nemico, che sarà preceduta da un conto alla rovescia, è davvero devastante! Cercate di usare prima voi il turbo del vostro Eone.

Dopo lo scontro, cambieremo gruppo e passeremo al terzetto guidato da Tidus: come prima cosa salvate, poi prendete qualche oggetto dal negozio che trovate. Più avanti incontrerete una vecchia conoscenza...

EFREY OLTANA

HP: 16384

AP: 5800

Oggetti ricevuti: **MNerosfera**.

Oggetti da rubare: 2 **Idromagilite** e **Fluido Rigenerante**.

Questo mostro è tutt'altro che difficile: basteranno solo due Code di fenice per sconfiggerlo, visto che è in perenne stato Zombie!

Dopo averlo sconfitto proseguite e prendete i due tesori che trovate durante il cammino: un **Avenger** ed un **Rematch**. Continuate fino ad arrivare al Gran ponte, dove il gruppo si riunirà...

GRAN PONTE

Qui ritroverete il caro e vecchio Seymour, ormai già bello che morto, ma che ancora vi darà dei grossi problemi: Kimahri cercherà di tenerlo a bada per un po'; così voi avrete la possibilità di allenarvi in questo luogo, visto che è perfetto: mostri che danno molti AP, O'aka per gli oggetti (cercate di avere per tutti i personaggi una protezione contro lo status Pietra; se non le avete, modificatele con 30 **Aghi dorati**) ed una salvosfera. Mentre vi allenate, pensate a caricare tutte le barre turbo dei vostri personaggi e, soprattutto, le barre turbo dei vostri Eoni, che nello scontro contro Seymour saranno davvero utili! Quando credete di essere pronti, salvate per prima cosa, e poi dirigetevi contro il vostro avversario.

NEO SEYMOUR

HP: 36000

AP: 6300

Oggetti ricevuti: 2 **Passosfere lv.2**.

Oggetti da rubare: 2 o 3 **Tretraelementali**.

NEOLUNIO

HP: 4000

AP: //

Oggetti ricevuti: //

Oggetti da rubare: //

Se avete seguito i consigli che vi avevo dato in precedenza, lo scontro non sarà molto complicato... comunque tenete bene a mente un paio di cose: quando invocate gli Eoni, potrete fargli fare una sola azione, quindi la turbotecnica, perché poi Seymour se ne sbarazzerà in un solo colpo. Poi dovete stare attenti perché quando gli avrete tolto 12000 HP, inizierà a causare lo status Pietra, cosa che eviterete se avete equipaggiato delle protezioni adeguate. Cercate di usare il più possibile tecniche che colpiscano tutti e due gli avversari, poiché ogni volta che sconfiggete Neolunio, esso si ricaricherà usando gli HP di Seymour!

Dopo lo scontro vi ritroverete nel Bosco di Macalania: c'è poco da fare, dopo aver parlato con tutti dirigetevi alla fonte di sfere, dove assisterete ad una lunga scena... prima di lasciare il bosco, tornate nel luogo in cui avete passato la notte per prendere una **Vera Yogin**. Infine dirigetevi verso est, per andare nella Piana della bonaccia.

PIANA DELLA BONACCIA

Nemici: Anacondar, Autoscout, Budino di fiamme, Chimera brain, Hoga, Iaguaro, Molboro, Nebiros, Scoor, Shred, Defensor.

Oggetti: 15000 **Guil**, **Passosfera lv.2**.

Rarità: **Dizionario Albhed vol.23**, **Spirito di Eone**, **Spada ossidata**.

Nella piana ci sono molte cose da fare: appena giunti troverete, alla fine della discesa, Rin che vi venderà qualche oggetto interessante... andando avanti, troverete una Casa del viante: poco prima, nella conca a fianco della casa, troverete Belgemine che vi sfiderà ad un nuovo incontro tra Eoni. Se volete vincere facilmente, invocate o **Bahamut** o **Ifrit**: se vincerete riceverete 30 **Energosfere**,

altrimenti 30 **Velocisfere**. Comunque vi verrà consegnata la rarità **Spirito di Eone**, che vi permetterà di aumentare i parametri dei vostri Eoni usano delle sfere.

A nord – ovest della piana troverete una ragazza in sella ad un chocobo: parlatele se volete addestrare un chocobo o semplicemente per cavalcarne uno. Invece a sud – est della piana ci sono alcuni tesori.

Ad est troverete un uscita che vi porterà allo zoolab: momentaneamente è chiuso poiché non ha più mostri, ma comprate le armi che vi vende il vecchio, catturate un esemplare per tutte e nove le specie della piana per poter riaprire lo zoolab; considerate che più avanti diventerà un ottimo centro di allenamento.

Infine dirigetevi verso nord – est per uscire; qui dovrete affrontare un nemico piuttosto forte...

DEFENSOR

HP: 64000

AP: 6680

Oggetti ricevuti: 2 **Passosfere lv.2**.

Oggetti da rubare: 4 **Cortine lunari**.

Il vostro nemico è debole allo status Blind e alla tecnica **Antiscutum**, quindi usate personaggi che possano causare questi status. L'uso di Yuna è quasi d'obbligo visto che dovrete curarvi molto spesso; Tidus è molto utile per il suo **Hastega**.

Se avete qualche turbo degli Eoni da parte, usatela visto che causeranno molti danni. La sua tecnica più forte è **Doppio pugno**, che causa ingenti danni, quindi fate molta attenzione...

Sconfitto il boss, potete decidere cosa fare: o continuare e salire sul monte Gagazet, oppure fare una deviazione a sinistra; qui dovete fare due cose: la prima è prendere la **Spada ossidata**, che si trova in fondo a destra lungo il sentiero; l'altra è quello di addentrarvi nella grotta dell'intercessore rapito. In questa grotta potrete prendere un nuovo Eone, cosa che potete fare solo se avete una cospicua somma di denaro (più di 200000 guil...).

Se avete le possibilità economiche, giungete fino in fondo alla grotta (lungo la strada ci sono vari tesori, nonché un **Dizionario Albhed**, il volume 25) dove dovrete affrontare una vecchia conoscenza di Lulu.

YOJIMBO

HP: 33000

AP: 2000

Oggetti ricevuti: //

Oggetti da rubare: //

Se avete appreso lungo la grotta la turbotecnica di Kimahri **Sentenza**, non ci saranno problemi; altrimenti, attaccate a raffica, usando magari qualche turbo di qualche Eone. Non perdetevi tempo a causargli status visto che è immune a tutto (eccetto sentenza, naturalmente).

Dopo lo scontro andate nelle due salette laterali col teletrasporto per prendere un paio di tesori, poi entrate nel naos; per poter prendere questo Eone, come ho già detto, serve un' ingente somma di Guil: per sapere tutti i particolare per prendere Yojimbo, consultate la sezione "Chiostrì".

Ora uscite e dirigetevi verso il Gagazet...

MONTE GAGAZET – PARTE INIZIALE

Nemici: Ashoor, Autoarmatura, Autocommander, Galkimasela, Granata, Grat, Heg, Mal bernardo, Biran ronso, Yenke ronso, Seymour beta, Mekalunio.

Oggetti: 20000 **Guil**, **Megapozione**, **Accapisfera**, **Passosfera lv.4**, **Armillia Amazon**.

Rarità: **Sfera di Braska**, **Simbolo di Giove**.

Giunti alle pendici del monte, salvate la partita ed equipaggiate ben bene Kimahri, visto che sta per affrontare una battaglia da solo...

BIRAN E YENKE RONSO

HP: variabili.

AP: 4500 a testa.

Oggetti ricevuti: **Gamberosfera** o **Empatosfera**.

Oggetti da rubare: 1 o 2 **Passosfere lv.3**.

Come vedete dalle statistiche, i due nemici hanno HP variabili: non solo quelli. Anche la POT fisica e magica, come la rapidità variano a seconda dei parametri di Kimahri: se gli HP del nostro ronso sono alti, Biran e Yenke avranno molta più POT fisica, altrimenti il contrario; la rapidità è uguale a quella di Kimahri.

Iniziate ad attaccare solo dopo che i due ronso si sono divisi: fino a quel momento usate **Haste** su di voi e **Drakoken** sui due avversari (potrete apprendere molte tecniche che non avevate imparato prima!).

Continuate ad attaccare ed a curarvi, usate anche qualche vostra turbotecnica; lo scontro non dovrebbe risultare molto difficile...

Tornate indietro a salvare ed iniziate la lunga scalata del Gagazet. Lungo la via troverete molti tesori, alcuni nascosti in piccoli vicoli secondari, quindi prestate molta attenzione allo schermo per non perderne nemmeno uno. Circa a metà strada incontrerete Wantz, fratello di O'aka, che vi venderà oggetti ed equip (consiglio: comprate e preparatevi per tutti i personaggi delle protezioni contro lo status Zombie, vi serviranno tra poco!).

Continuando il vostro viaggio finalmente troverete una salvosfera: salvate. Ora allenatevi un pochino, almeno per riempire la barra turbo a tutti, personaggi ed Eoni, visto che se proseguite incontrerete il vecchio e caro Seymour...

SEYMOUR BETA

HP: 70000

AP: 10000

Oggetti ricevuti: **Passosfera lv.4**.

Oggetti da rubare: **Elisir**.

MEKALUNIO

HP: 4000

AP: //

Oggetti ricevuti: //

Oggetti da rubare: //

Iniziate lo scontro con nel gruppo Yuna e Kimahri, visto che col comando extra **Parla**, potete fargli aumentare rispettivamente la DIF magica e la POT fisica. S avete indossato le protezioni contro lo

status Zombie, ora non ci saranno problemi: altrimenti Seymour gli causerà questo status e Mekalunio lo metterà K.O. con un [Areiz](#). Due sono gli attacchi pericolosi, da cui comunque ci si può proteggere usando rispettivamente [Protect](#) e [Shell](#): i due sono [Forbiciata letale](#) e [Distruzione totale](#).

Sfruttate molto le abilità che causano Mutismo e Veleno, visto che il vostro avversario non ha protezioni a riguardo. Usate infine i turbo degli Eoni (che Seymour eliminerà come suo solito...), ed il gioco è fatto.

MONTE GAGAZET – PARTE FINALE

Nemici: Alyman, Aquelous, Behemoth, Budino oscuro, Echeneis, Grendel, Mandragora, Splasher, Custode celeste.

Oggetti: [Fatosfera](#), [Passosfera lv.1](#), [Gamberosfera](#), [Vera ginseng](#), [Triplariserva](#).

Rarità: //

In questa altra parte del monte dovrete affrontare due prove: la prima consiste nel centrare col pallone di Wakka la sfera che si trova al centro di alcuni scudi rotanti; la seconda, invece, consiste nell'indovinare la giusta posizione in cui mettere Tidus, Wakka e Rikku (Tidus nel buco azzurro, Wakka in quello arancione e Rikku in quello verde). Dopo di ciò, come al solito, salvate, caricate le barre turbo e tenetevi pronti ad un nuovo boss.

CUSTODE CELESTE

HP: 40000

AP: 11000

Oggetti ricevuti: [Gamberosfera](#).

Oggetti da rubare: 1 o 2 [Turboeteri](#).

Fate attenzione perché questo boss può risultare difficile; all'inizio del combattimento usate Wakka, Tidus ed Auron: fategli usare rispettivamente [Hastega](#), [Ambliopya X](#) e [Antiscutum/Antimajix](#). Inoltre il Custode è debole ad [Altolà](#), abilità che blocca il nemico per qualche tempo: vi tornerà piuttosto utile.

Usate le turbotecniche vostre e degli Eoni per sbrigarvi a portar a termine la battaglia; il vostro avversario è solito causarvi diversi status alterati ed usa un attacco molto potente di nome [Respiro magico](#): la buona notizia è che ha solo un membro del gruppo come bersaglio, la cattiva è che il danno è davvero elevato.

Se inizia a curarsi, lanciategli addosso un [Reflex](#): a volte può lanciare lui un [Reflex](#) contro un membro del gruppo per poi curarsi, quindi eliminate lo status il più velocemente possibile.

Continuate lungo la strada fino a raggiungere, dopo un lungo pellegrinaggio, Zanarkand...

ROVINE DI ZANARKAND

Nemici: Alyman, Ashoor, Behemoth, Budino oscuro, Defender zero, Grendel, Mandragora, Unità 97, Unità blindata 11, Templare redivivo, Custode del limbo, Yunalesca.

Oggetti: 10000 [Guil](#), [Fatosfera](#), [Passosfera lv.3](#), [Fortunosfera](#), [Empatosfera](#), [Targa esprit](#).

Rarità: [Simbolo del sole](#).

Dopo la scena iniziale, proseguite il vostro cammino verso nord; ricordatevi di prendere i vari tesori che troverete lungo il sentiero. Giunti nel duomo, proseguite fino alla porta finale che vi immette nel chiostro, salvate, ed entrate.

IL CHIOSTRO DELLE PROVE – ZANARKAND

Per dare il via a questa prova salite sul quadrato verde che si trova subito dopo gli scalini; a terra ci sono nove punti luminosi che, se toccati, si attivano; nella parete a nord vedrete uno schermo che vi mostra quali punti attivare. Se attiverete i punti giusti, si aprirà la porta per la seconda stanza e, contemporaneamente, vedrete sei altari comparire nella prima sala. Spingete uno degli altari, andate nella seconda sala ed osservate lo schermo: in questo modo vedrete quali punti luminoso dovrete attivare e in quale ordine. Se attiverete i punti giusti, si accenderà un simbolo nella zona centrale della stanza; fate questo procedimento per ogni altare che si trova nella prima sala.

Quando li avrete tutti portati a compimento, prendete la **Sfera di Kilika** e posizionatela nell'altare centrale sulla fila di sinistra nella prima sala, poi prendete la **Sfera di Besaid** ed inseritela nella prima sala, nell'altare opposto a quello precedente.

P.S. per poter prendere il tesoro nascosto di questo tempio, consulta la sezione Chiostrì.

Attivati tutti i simboli nella seconda sala, dovrete affrontare una battaglia piuttosto difficile, in uno strano campo di battaglia...

CUSTODE DEL LIMBO

HP: 52000

AP: 12000

Oggetti ricevuti: **Passosfera lv.4**.

Oggetti da rubare: **Etere** e **Turboetere**.

Il campo di battaglia è costituito da sei zone, tre libere e tre occupate dai personaggi che combatteranno; i membri del gruppo, però, potranno cambiare zona con il comando **Extra** apposito, che si trova nel solito menù speciale. Ma ora pensiamo al boss: il Custode del limbo usa una mossa molto pericolosa: **Mina magica**. A chi subisce questo attacco va automaticamente K.O. Eoni inclusi. Per questo, per potersi salvare, è bene invocare un Eone, fargli fare la sua turbotecnica, e poi aspettare che subisca lui l'attacco. Altra cosa che può dar fastidio è lo status Berserk che il boss causa: una protezione adeguata può comunque risolvere il problema. Attenzione a non mettere tutti i personaggi dietro il Custode, altrimenti si volterà causando seri problemi: per questo lasciate sempre qualcuno davanti al boss, protetto adeguatamente; molto consigliato un bell'**Hastega**.

Ora vi verranno svelati alcuni segreti sull'invocazione suprema davvero inaspettati, ma soprattutto tenetevi pronti ad una nuova battaglia.

YUNALESCA

HP: 24000 / 48000 / 60000

AP: 14000

Oggetti ricevuti: **Passosfera lv.3**.

Oggetti da rubare: **Nettare energetico** e **Vento d'Oltremondo**.

Una delle chiavi principali della battaglia è la protezione contro lo status Zombie: infatti è vero che nella seconda parte dello scontro Yunalesca userà un attacco che vi causerà lo status Zombie e poi vi lancerà la magia **Rigene**, quindi conviene proteggersi, però nella terza parte farà un attacco, **Mega**

ade, che metterà K.O. tutti coloro che non avranno lo status Zombie: una buona tattica è quella di lasciare uno o due personaggi in status Zombie, per poi limitare i danni nella terza parte della battaglia. La prima parte sarà piuttosto semplice, quindi non usate gli Eoni (se avete ricaricato le loro barre turbo usateli o nella seconda o nella terza parte, altrimenti non li usate visto che, a parte le loro turbotecniche, non sono molto efficaci in questo combattimento). Nella seconda e terza parte fate usare a Yuna molto spesso, sempre se la ha imparata, la magia **Sancta**, che causerà molti danni.

Prima di uscire, andate nella parte posteriore del campo di battaglia per prendere il **Simbolo del sole** (se ci tornate dopo troverete un certo Dark Bahamut a sorvegliare la zona...). Ora tornate potrete salire sull'aeronave e, se volete, andare direttamente da Sin.

SIN

Nemici: Adamanthar, Alyadin, Alyman, Barbatos, Demomonolix, Exoray, King behemoth, Lumbrikus, Molboro il grande, Ultra might, Varna, Braccio sinistro di Sin, Braccio destro di Sin, Sin, Scaglia gunai, Sin, Seymour omega, Eone di Braska, Yu pagode, Yu Yevon.

Oggetti: 20000 **Guil**, **Elisir**, **Megaelisir**, **Passosfera lv.3**, **Passosfera lv.4**, **Accapisfera**, **Difesfera fis**, **Qualitosfera**, **Save the queen**, **Master IV**, **Lancia prodigus**, **Vera diadema**, **Armillia amazon**.

Rarità: //

Dopo aver assistito ad alcuni dialoghi iniziamo la parte finale del gioco!

BRACCIO SINISTRO DI SIN

HP: 65000

AP: 16000

Oggetti ricevuti: **Accapisfera**.

Oggetti da rubare: **Megapozione** ed **Examagilite**.

Duello piuttosto semplice: attaccate sempre; se siete poco allenati usate soprattutto Auron e fate abbassare al vostro nemico le sue difese.

Subito dopo il primo scontro, ne affronterete un altro...

BRACCIO DESTRO DI SIN

HP: 65000

AP: 17000

Oggetti ricevuti: **Passosfera lv.3**.

Oggetti da rubare: **Extrapozione** ed **Eliomagilite**.

Questo duello è praticamente uguale a quello precedente quindi seguite la stessa strategia.

Ora farete una piccola passeggiata sul dorso di Sin ed indovinate un po'? ci sarà un nuovo scontro...

SCAGLIA GUNAI

HP: 20000

AP: 1800

Oggetti ricevuti: **Gamberosfera**.

Oggetti da rubare: **Cortina stellare** ed **Eliomagilite**.

SIN

HP: 36000

AP: 18000

Oggetti ricevuti: **Emmepisfera**.

Oggetti da rubare: 3 o 4 **Fluidi energetici**.

Per primo, occupatevi della Scaglia guno. Usate tutte le tecniche più forti che avete, causategli lo status Mutismo e sfruttate l'elemento Fuoco, a cui è debole. Dopo avergli tolto circa 10000 HP, si ritirerà nel suo guscio: state attenti perché in questo stato usa Antigrav, che potrebbe causarvi dei seri danni.

Passate poi al nucleo; usate anche qui tutti i vostri attacchi più potenti, abbassate le difese del nemico per poter causare più danni.

Dopo questa battaglia avrete una piccola pausa dove poter sistemare gli equip, rifornirvi di oggetti ma soprattutto ricaricare le barre turbo. Ma è solo una pausa momentanea, visto che Sin è ancora vivo, e vi sta aspettando...

SIN

HP: 140000

AP: 20000

Oggetti ricevuti: **Passosfera lv.3**.

Oggetti da rubare: **Etere** ed **Examagilite**.

Questa è una battaglia contro il tempo: infatti dovete sconfiggere Sin prima che riempia tutta la sua barra turbo, altrimenti è game over. Fatevi furbi: per guadagnare tempo, fatevi un bell'**Hastega**, usate sin dall'inizio i vostri attacchi più potenti: non avete molto tempo. Indossate protezioni contro gli status Caos e Zombie. Inizialmente potrete solamente lanciare magie o attaccare con Wakka, vista la distanza dal boss, ma quando siete abbastanza vicini, usate subito tecniche come **Tokkata**, per causare grossi danni e guadagnare tempo. Gli Eoni (usate soprattutto la turbo di **Bahamut!**) evocateli solamente verso la fine, se no perdetevi troppo tempo.

Se siete veramente al limite usate la tecnica **Kamikaze** di Kimahri, che si rivelerà molto utile.

Certo che se avete allenato bene i personaggi e avete addirittura **Anima**, questa battaglia, le precedenti e le future saranno tutto sommato semplici.

Finalmente siete all'interno di Sin. Salvate la partita ed addentratevi nel mare delle pene. Fate attenzione ai mostri che si trovano in zona, visto che sono molto più forti rispetto a quelli che avete affrontato all'esterno; non fatevi sfuggire i 5 tesori che si trovano in questa zona. Arrivate fino in fondo, salvate, e preparatevi ad un nuovo incontro con Seymour, quello decisivo.

SEYMOUR OMEGA

HP: 80000

AP: 24000

Oggetti ricevuti: 1 o 2 **Passosfere lv.3**.

Oggetti da rubare: **Eliomagilite** ed **Examagilite**.

La chiave per poter vincere con facilità questo scontro sta nel capire come variano le caratteristiche elementari del nemico. Le sfere di vario colore indicano gli elementi: Seymour userà ogni turno 4 magie, e gli elementi sono decisi dalle ruote dietro di lui. Esempio: se verso Seymour Omega ci sono 4 sfere viola, vuol dire che userà per 4 volte la magia [Blizzaga](#). Attaccatelo sia normalmente sia usando magie opposte a quelle che usa lui, ed abbassate le sue difese. Usate anche magie [Para...](#) che vi possono proteggere momentaneamente, ed [Hastega](#); lo [Shell](#) può proteggervi efficacemente. Attenzione perché dopo 6 turni, Seymour farà una combinazione di magie molto pericolosa: userà prima [Dispel](#) per eliminare l'eventuale Shell, poi userà [Ultima](#), causandovi così dei danni molto ingenti (sui 4000 circa, poi dipende dalla vostra difesa magica). In teoria è possibile ucciderlo prima che giunga a quel punto, se avete dei personaggi piuttosto allenati ed sfruttate a pieno le sue debolezze elementari.

Ora dovrete attraversare la città degli incubi: in quest'area ci sono nemici ancora più forti e dei tesori nascosti: fatevi un giro molto accurato della zona e ricordatevi che alcuni tesori si possono prendere solamente aver sconfitto un determinato numero di mostri nella zona. Comunque se volete proseguire, seguite la freccia rossa sulla mappa, fino a giungere alla salvosfera: attenzione! Questa è l'ultima salvosfera che incontrerai nel gioco! Per dirigersi verso l'area finale vai a nord della salvosfera: vedrai cadere davanti a te una torre in cui dovrai entrare.

Qui dovrai affrontare una piccola sfida: per poter uscire devi prima raccogliere i 10 tesori che appariranno (sono quella sottospecie di sfere luminose); però stai attento perché se tocchi le stalattiti verrai attaccato da un mostro. Ecco i 10 tesori: [Cait sith necro](#), [Caryatide](#), [Frunting](#), [Infinity](#), [Lancia chevalier](#), [MBiancosfera](#), [Parametrosfera](#), [Ramo prodigus](#), [Rovesciata](#) e [Tecnisfera](#).

Verrete automaticamente trasportati in un altro luogo: ora vi attendono le ultime e decisive battaglie...

La prima la dovrete combattere contro l'Eone supremo di Braska, cioè Jecht, il padre di Tidus.

EONE DI BRASKA

HP: 60000 / 120000

AP: //

Oggetti ricevuti: //

Oggetti da rubare: [Turboetere](#) ed [Elisir](#).

YU PAGODE

HP: 5000 (ogni volta che la distruggi, aumentano!)

AP : //

Oggetti ricevuti : //

Oggetti da rubare: //

Questo avversario sarà davvero ostico se non vi siete preparati a sufficienza: allenatevi prima di affrontarlo, cercate di giungere a questo scontro con un cospicuo numero di HP, conoscendo le tecniche più importanti come [Sancta](#), [Flare](#), [Ultima](#) e [Risveglio](#). Potenziate i vostri Eoni, caricate le barre turbo di tutti i personaggi e di tutti gli Eoni e preparatevi a questa battaglia. Prima di iniziare, però, indossate protezioni contro vari status, visto che le Yu Pagode, se ne resta una sola, possono causarvi vari status alterati.

Avrete notato il comando Extra [Parla](#) che ha in dotazione per questo scontro Tidus: Jecht, infatti, può scatenare la sua turbotecnica, il [Tiro Jecht](#), quando la sua barra turbo sarà piena; il comando di Tidus serve a far calare la barra, dandovi il modo e il tempo di sistemarlo prima che sfoderi tutta la sua forza. Attenzione: il comando [Parla](#) funziona solo due volte e nella seconda parte dello scontro, la turbotecnica è molto più forte quindi gestite bene queste due occasioni!

Usate tutti i vostri attacchi più potenti, senza riserve, usate tutte le tecniche di Auron [Anti...](#), visto che funzionano; fate attenzione ai vostri HP: cercate di tenerli sempre piuttosto alti ed usate anche oggetti o [cocktail](#) di Rikku per raddoppiarli. Dopo avergli tolto 60000 HP, Jecht tira fuori dal suo corpo una grossa spada; ciò sta a significare due cose solamente: i suoi HP sono addirittura raddoppiati (120000, quindi il lavoro che avete fatto fino a quel momento verrà vanificato) e la sua potenza d'attacco aumenterà. Fate molta attenzione.

Bene! Ora siamo giunti alle fasi conclusive. Però prima di potersela prendere contro Yu Yevon, ci sono da affrontare un po' di battaglie: infatti dovrete sconfiggere tutti i vostri Eoni! Gli HP rimarranno gli stessi che avevano prima e comunque non sono affatto difficili come battaglie, considerando che fino alla fine della vostra avventura potrete fare sempre affidamento su [Risveglio](#). Alla fine di queste battaglie dovrete affrontare la causa di tutto, Yu Yevon...

YU YEVON

HP: 99999

AP: //

Oggetti ricevuti: //

Oggetti da rubare: //

Questa battaglia può risolversi davvero in pochissime battute: visto che il boss finale è debole allo status *Zombie*, causateglielo e lanciategli addosso o una [Coda di fenice](#) o un [Reiz](#) e la battaglia avrà termine. Se volete ucciderlo in una maniera più ortodossa, attaccatelo senza sosta, fate attenzione alle solite Yu Pagode e curatevi di tanto in tanto.

Ora assisterete ad una lunghissima ma allo stesso tempo bellissima scena finale, che vi ripagherà di tutte le vostre fatiche...

COMPLIMENTI!

Avete finito Final Fantasy X! Ora dedicatevi al completamento del gioco, ci sono ancora molti segreti da svelare!